

162
29.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE PSICOLOGIA

EL JUEGO Y SUS ESPACIOS EN LA VIDA
COTIDIANA ACTUAL

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGIA

P R E S E N T A :

ALEJANDRA ENRICA SAINZ CARRILLO

DIRECTOR: PABLO FERNANDEZ CHRISTLIEB

ASESORES: GLORIA CAREAGA PEREZ

GILBERTO LIMON ARCE

SINODALES: LUCY REIDL MARTINEZ

FRANCISCO PEREZ COTA

MEXICO, D. F.

1994

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**El juego oprime y libera, el juego
arrebata, electriza, hechiza.
HUIZINGA**

**Lo que no sirve para nada
sólo sirve para ser bello.
FERNÁNDEZ CHRISTLIEB**

**Sólo juega el hombre cuando es hombre en
todo el sentido de la palabra, y es plenamente
hombre sólo cuando juega.
SCHILLER**

A MIS PADRES: ¡otra que se les titula!

A MIS HERMANOS: Inge, Daniela, Emiliano, Citlali y Ernesto

A JUAN CARLOS: Por su compañía a lo largo de la realización del trabajo y por sus aportaciones al mismo. Con todo mi cariño, gracias.

A PABLO: Por haberme sugerido en alguna sesión remota de seminario de tesis, la lectura de la obra de Huizinga y por haber sido mi director. Gracias, Pablo.

A MIS ESTIMADOS SINODALES: Francisco Pérez Cota, Gloria Careaga, Lucy Reidl, Gilberto Limón y Pablo Fernández (desde el viejo continente).

A PACO Y A GLORIA, porque además de ser mis sinodales, me aportaron mucho como profesores. Gracias.

A ADRIANA, ELEAZAR, LAURA, IRENE, ESTRELLA, BENITA, ESTHER, MARTITA, RUTH, AGUEDA por sus invaluable anécdotas y opiniones surgidas de su observación cotidiana de los niños preescolares que ilustraban en su mayoría la presencia traviesa del juego.

A LAS ANGIES, LAURA, ADRIANA, ELEAZAR Y MARIA ROSA por acompañarme en este, en ocasiones penoso, proceso de titulación.

A MARCO, PACO, SERGIO, VICKY, SANDRA, CLAUDIA, RAFAEL Y BEULAH por todos esos momentos de convivencia con frecuencia llenos de hilaridad y que recuerdo con mayor facilidad que muchos de los contenidos de las materias.

A ELISA, con muchísimo cariño.

A MONTSERRAT, quien no pudo físicamente terminar conmigo este viaje a través de la vida universitaria...qepd.

A TODOS AQUELLOS AMIGOS, COLEGAS Y PROFESORES que por su presencia y sus comentarios se entremezclaron con las letras, las palabras y las imágenes de este trabajo.

AL ESPÍRITU JUGUETÓN DEL JUEGO, valga la redundancia.

A LA CAPACIDAD DE ASOMBRO.

Agradezco a Mocho por su impaciente paciencia con alguien que jamás pudo estar frente a la computadora, sin el temor de que entre los bytes se perdieran las palabras...

A Juan Carlos por su constante y valioso apoyo.

A Gustavo por ayudarme con eso de los dibujitos...

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I: ESO QUE LLAMAMOS JUEGO.	11
1.1. Su presencia y su evocación.	11
1.1.1. Sentido y fin en sí mismo.	12
1.1.2. Esencia inmaterial y sujeto de sí mismo.	14
1.1.3. Libertad y realidad aparte.	16
1.2. Sus elementos.	18
1.2.1. El campo.	19
1.2.2. Las reglas.	20
1.2.3. La lúdica.	24
1.2.3.1. La lógica sin lúdica o el poder.	25
1.3. El juego: Inútil y bella verdad.	26
1.3.1. Estética y verdad.	27
1.3.2. La seriedad del juego y de la actitud lúdica.	29
1.3.3. El carácter sagrado del juego.	32
1.3.3.1. Vaivén, dualidad y antítesis.	34
1.3.3.2. El juego agonal.	36
1.3.3.3. El carácter festivo del juego.	38
1.4. La trascendencia de la presencia lúdica y su huella en la humanidad.	42
1.4.1. El juego primigenio del lenguaje y las esferas del juego.	42
1.4.2. La huella de la manifestación lúdica en la humanidad: su función socio-cultural.	44
1.4.3. Un viaje a través de las manifestaciones lúdicas en la humanidad.	47

CAPITULO II: LA PRESENCIA LÚDICA VERSUS LA DEL PODER EN LA VIDA COTIDIANA.	57
2.1. En lo sagrado de la vida cotidiana:	
A) La celebración vs B) La ceremonia.	57
2.1.1. En el culto.	58
2.1.2. En la charla y en la reunión.	59
2.1.3. En la fiesta.	61
2.1.4. En el duelo.	62
2.2. En lo enigmático de la vida cotidiana:	
A) La interpretación vs B) La explicación.	64
2.2.1. En la poesía y en el pensamiento mágico.	64
2.2.2. En el orden social y la civilidad.	67
2.3. En lo epistémico de la vida cotidiana:	
A) El descubrimiento vs B) El aprendizaje.	69
2.3.1. Sobre la persona, la gente y la vida.	70
2.3.2. Sobre la naturaleza.	72
2.3.3. Sobre los fenómenos de la naturaleza.	73
2.4. En lo estético de la vida cotidiana:	
A) La expresión vs B) La exhibición.	75
2.4.1. En el ser y en el hacer.	76
2.4.2. En el ser artista.	77
2.4.3. En el ser artesano.	78
2.4.4. En el ser atleta.	79
CONCLUSIONES	82
BIBLIOGRAFIA	89

INTRODUCCIÓN

Al compartir el título -generalmente en la forma escueta 'el juego'- con las personas que preguntaban acerca del tema de tesis, emanaban invariablemente asociaciones tales como juego de niños, de apuestas, de fútbol, terapia de juego entre otras, contemplando al juego como comportamiento o actividad estructurada y/u organizada como medio para lograr algún fin, lo que incitaba a su vez la aclaración de que se trataba del juego como manifestación que encierra en sí misma un sentido pleno que otorga al hombre y a la vida. Al principio, este detalle pasó prácticamente desapercibido, sin sospechar aun la magnitud de su significado, que fue saltando a la vista conforme avanzaba.

La idea del tema de tesis nació de una primera inquietud: analizar la relación del juego con el proceso de desarrollo del lenguaje y una ocurrencia había sido el hacerlo a través de los juegos y de los juguetes 'propios' de cada etapa y pertenecientes a distintas culturas. En el acercamiento que tuve con referencias sobre el juego (Cfr. Aberastury, 1968; Axline, 1975; Campo, 1972; Garvey, 1977; Linaza, 1987; Millar, 1968; Moor, 1972; November, 1980; Torbert, 1980), me percataba de que lo habían relacionado con diversos aspectos -vg. educativo, escolar, deportivo, desarrollo infantil, terapéutico-, que hacían resaltar la estrecha vinculación de estos trabajos con mi propósito inicial arriba mencionado.

Fue entonces cuando llegó la afortunada sugerencia de leer "Homo Ludens" (1938) de Johan Huizinga, lectura que cambió el rumbo de la investigación en el sentido de intentar relacionar el juego con otros aspectos psicológicos, ya que en tales intentos el juego se contempla como una actividad a través de la cual se persiguen otros fines. Aquella lectura también provocó el cuestionamiento de ideas muy hechas en torno a la seriedad de la vida y destacó la importancia de lo no importante, como el juego, caracterizado por el hecho de que su sentido radica en sí mismo y no en el hecho de ser un medio para lograr un fin.

La evocación lúdica o lúdica -"relativa al juego" (Cfr. Larousse, 1964)- de diversión y esparcimiento, como se le concibe desde la seriedad de la realidad cotidiana, parece ocupar en ésta una mínima parte; la mayor e imperante es la de una vida seria, dura, difícil, llena de competencia, como si se tratara más de sobrevivir que de vivir, más de trabajar en función de compromisos adquiridos con la familia, con la sociedad, que a

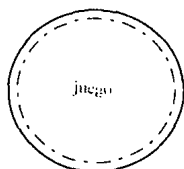
veces ya no se sabe si se trabaja para vivir o se vive para trabajar. Ante esto, el juego aparece como si 'ya ni la burla perdonara'.

Sin embargo, se lee que en las épocas primitivas, la vida y el juego apenas y se podían distinguir (Cfr. Huizinga, 1938), y que "la cultura en sus fases primarias, (...) se desarrolla en las formas y con el ánimo de juego" (Huizinga, 1938, p. 64), cuestiones que de principio incitan a la pregunta: entonces, ¿qué pasó?. Y en definitiva, algo sucedió y sigue sucediendo, pues diversos autores señalan un debilitamiento y/u opacamiento de la presencia lúdica, relacionados con el utilitarismo, el ideal de bienestar basado en la economía y la industrialización (Cfr. Huizinga, 1938; Caillois, 1958; Duvignaud, 1980), al grado en que por ejemplo, "el siglo pasado perdió mucho del elemento lúdico que distinguió a siglos anteriores (...).

Ahora bien, ¿se ha compensado esta pérdida o por el contrario, se ha incrementado?" (Huizinga, 1938, p. 230); aseveración e interrogante frente a las cuales la indiferencia no tuvo cabida. Lejos de ello provocó un gran impacto que me remitió a la época actual. Cómo se manifiesta el juego en la vida cotidiana; cuál es su presencia y su forma de coexistencia con lo que no es juego, es decir con lo útil, lo planeado o pensado; qué hizo que la cuasi-unicidad entre vida y juego -anteriormente citada-, propia de las culturas de la época primitiva se desintegrara de tal suerte que de esta demarcación surgiera con mayor contundencia un nuevo elemento: el no-juego.

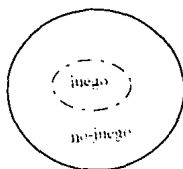
Esquemáticamente la relación entre estos elementos de momentos históricos tan distantes queda de la siguiente forma:

ÉPOCA ARCAICA



vida

ÉPOCA ACTUAL



vida

La contrastación que entre juego y no - juego se hace hasta este punto es en cuanto al sentido. En el primero este último radica en sí mismo dado que no obedece a ninguna razón ni objetivo; en el segundo, el sentido obedece a alguna finalidad. De esta manera, se presenta como imperativo el ahondar primero en la comprensión del sentido del juego, de su esencia, de su presencia y su manifestación, es decir, en su análisis conceptual que responda a la interrogante de qué es el juego por un lado y qué es el no-juego por el otro. Todo ello para llegar a una mejor demarcación de espacios y límites entre éstos dentro de la vida cotidiana. (Dicho sea de paso, dado que "la esencia del sentido es la negatividad, [es decir], aquélla que sólo puede definirse por lo que no es" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 310), el buscar la esencia lúdica también en la negatividad, provoca sentido.)

Por otra parte, conceptualizar a la vida cotidiana resulta ser cosa poco sencilla; pero cuando de lo que se trata es de comprenderla, aun cuando no se sepa bien a bien lo que es, la cosa cambia pues

"todo el mundo tiene [una], (...) y por eso cualquiera sabe de lo que se trata, no hace falta su definición. Y parece no poder tenerla. (...) [Lo que se puede decir es que] es frontalmente 'real', casi objetiva, casi 'de veras'" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 307), todo ello debido al sentido que provoca el tan sólo mencionarla. "Y es que la Cotidianeidad [o esfera de sentido que aglutina el sentido estético, el enigmático, el epistémico y el sagrado de la vida], es la continuidad directa del juego originario, aquel del que no se puede salir, a riesgo de perder el sentido, cosa que no 'se vale' perder por más de un día, so pena de entrar a los meandros de la anomia, la locura y la muerte (Cfr. Berger, citado por Habermas, 1973, pp. 142-143). Se puede perder el sentido estético, enigmático, epistémico y sagrado de la vida, pero no se puede perder el sentido cotidiano de ella" (Fernández, Christlieb (a), 1992, pp. 307-308).

Empero, obvio es que para efectos de llevar a buen puerto, con mayor facilidad y claridad la presente investigación y para completar el círculo comunicativo con el lector de este trabajo, es menester acompañar al sentido con especificaciones y precisiones mayores, encontradas en la descomposición de la vida cotidiana en sus cuatro ámbitos, a saber: el sagrado, el enigmático, el epistémico y el estético; los cuales en su conjunto, invaden lo cotidiano, lo público y lo privado, los tres elementos relacionados de forma interdependiente, necesarios y suficientes para dar cuenta de la cultura cotidiana o

"estructura triádica que logra tocar más de cerca el sentido originario de donde surgen todos los demás, e incluso aparece como una mezcla o conjunción de todos ellos. (...) Todo junto mezclado, en una sola situación; en cualquier reunión de pasillo se destapa la racionalidad, la sabiduría, la belleza y la sacralidad, y la gente deja pasar desparpajadamente tal milagro porque lo puede volver a fabricar cuando se le antoje" (Fernández Christlieb (a), p. 309).

Los ámbitos sagrado, filosófico, epistémico y estético de la vida cotidiana enmarcan entonces el análisis de las manifestaciones de la presencia lúdica, en forma conjunta con la contrastación de la no - lúdica, de tal suerte que la organización del segundo capítulo queda esquematizada, para facilitar su comprensión, de la siguiente forma:

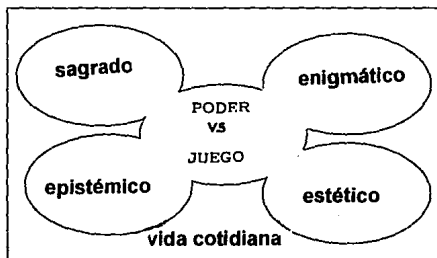
ámbitos	sagrado	enigmático	epistémico	estético
lúdica				
no - lúdica				

Cada intersección entre la lúdica y los cuatro ámbitos (sentidos de la Cotidianeidad) así como entre estos y la no - lúdica, brinda imágenes y formas que pretenden ilustrar acontecimientos lúdicos de la vida cotidiana contrastados con eventos no lúdicos de la misma, de modo que la línea divisoria de la tabla entre la lúdica y la no - lúdica adopta el significado de confrontación (*versus*).

Es necesario aclarar que de forma alguna se pretende describir la vida cotidiana en su totalidad, obviedad que es sin embargo pertinente mencionar. Así mismo, en congruencia con la inexpertez de la Cotidianeidad, la cual contrasta con la expertez de cada uno de los sentidos que aglutina (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992), la descripción y el análisis tanto de acontecimientos lúdicos como de eventos no - lúdicos en los distintos ámbitos de la vida cotidiana, peca de inexpertez en cuanto éstos últimos; es decir, no se pretende hacer descripciones especializadas ni epistemológicas, ni de lo sagrado, ni de lo enigmático, ni de lo epistémico, ni de lo estético.

En la presente investigación también es pertinente precisar sobre el concepto de espacio. Los espacios lúdicos son espacios en tanto "lugar de las imágenes (...), el

espacio que no es una cosa, ni un cuerpo, ni un movimiento, [y] puede ser igualmente narrado" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 312), como los espacios físicos, materialmente definidos y ocupados por la gente y la rutina. Se entremezclan en la vida cotidiana los espacios lúdicos abarrotados de imágenes y los espacios que albergan hechos y actitudes, expresos y propositivos; en esta mezcla de espacios que invaden los cuatro ámbitos de la vida cotidiana, el límite que separa la presencia del juego de la del no-juego se percibe como tajante mas difícil de describir.



El objetivo principal de este trabajo reside entonces, como lo sugiere su título "El juego y sus espacios en la vida cotidiana", el analizar la presencia lúdica a través de sus espacios -en tanto lugar de imágenes- en la vida de todos los días de la época actual, contrastando con la presencia del no juego, de tal suerte que la investigación adquiere los visos de una crítica al dominio evidente y tangible hoy en día de las acciones que obedecen a motivos y consecuencias, enrareciendo así el espacio de las acciones indivisibles y no propositivas del juego. Se espera poder comprender la forma en como el límite responde a las dos presencias y el sentido que encierra.

Se analizan en consecuencia los espacios que ocupa el juego en lo sagrado de la vida cotidiana, i.e. en la convivencia y coexistencia; en lo enigmático o filosófico, i.e. en las interrogantes acerca de la existencia y el origen de todo cuanto conforme el entorno con el que se convive; en lo epistémico o sabio i.e. en el conocimiento de las cosas; y en lo estético o bello, i.e. en la expresión. Y a la par, se analiza la forma en como estos espacios lúdicos coexisten con los espacios no lúdicos, es decir, la presencia del juego y del no juego en la cultura cotidiana.

Para este análisis se requiere de una teoría que permita y fundamente la comprensión del estudio de los espacios en tanto lugar de imágenes, i.e. que sea capaz de transmitir estas formas y su naturaleza. Por ello, se adopta así como **método** la investigación documental basada en la Psicología Colectiva o ciencia de la cultura, pues ésta "busca el lenguaje que pueda narrar los movimientos de las imágenes de todo tipo: las imágenes de las metáforas, los comportamientos, las expresiones corporales y gestuales, las inflexiones de la voz, los objetos, su ubicación, la distribución del espacio en la traza pública y privada, las corrientes de estilo en objetos de cualquier índole, etc., y muy enfáticamente, la dimensión intersticial de los objetos, o sea, los huecos, espacios, vacíos, silencios, es decir, toda aquella imagen que aparece en negativo en congruencia con la negatividad de lo cotidiano; lo que no es la figura de las cosas, sino el fondo donde aparece.(...) [De modo que la] Psicología Colectiva adquiere los visos de una **teoría estética: narrar con palabras lo que está en imágenes"** (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 312; las negritas son mías).

Se pretende así narrar las imágenes evocadas por la presencia del juego, i.e. la forma en cómo arrebatada y se instala en la vida seria y preocupada; las sensaciones y vivencias experimentadas, las actitudes asumidas de entrega, gozo, concentración, júbilo, etc., contrastando estas imágenes con las evocadas por la presencia no lúdica.

El **procedimiento** que se sigue para llegar a este objetivo empieza con un análisis conceptual del juego como fenómeno cuyo sentido radica en sí mismo. Este análisis constituye el capítulo 1 y pretende:

1.- Describir las imágenes de las formas en como el juego atañe a la persona para intentar discernir y comprender su esencia.

Esto es, cómo, cuándo y dónde esta presencia no planeada invade a una persona y la incita a, por ejemplo, hacer unas grecas en la hoja de papel, una flor con la servilleta que está en la mesa, etc.

2.- Esclarecer qué es lo que conforma, a parte de su esencia, al juego y la forma en cómo sus elementos constitutivos se relacionan.

Esto es, qué es lo necesario y suficiente para que se dé el juego.

3.- Describir las características de la manifestación lúdica.

Es decir, cómo se manifiesta la presencia lúdica y cómo ésta es vivenciada por el jugador.

4.- Demostrar la trascendencia de la presencia lúdica, i.e. la autonomía de esta última con respecto a la historia de la humanidad y a las culturas, desde el momento en que el juego se manifiesta en cualquier cultura y a través de cualquier persona.

5.- Demostrar la importancia del juego en la humanidad. i.e. la huella que ha dejado la presencia del juego en las distintas culturas y su huella en la vida de la época actual.

Con el intento de poner en palabras las imágenes que el juego encierra, se aborda su presencia innegable y su evocación peculiar; presencia que sorprende y arrebatada, evocación que divierte y relaja pero que también enoja; presencia sin esencia clara y contundente, evocación de libertad, gozo y espontaneidad; presencia sin sentido aparente cuyo fin se inventa más de lo que se comprende, evocación de algo distinto. Y es que para comprender al juego hay que jugar y entonces convivir con sus reglas, su fuerza, su campo de acción..., es decir, con sus elementos, mismos que se conforman entre sí de tal suerte, que evocan y convocan una realidad distinta a la de la vida común y corriente, una realidad aparte de espacios, tiempos y leyes diferentes.

Esta realidad aparte acompaña e invade a la común y corriente impregnándola de repente con su belleza, su seriedad, su éxtasis, su abandono, su lucha, su fiesta y su creatividad, en una palabra, prestándole una verdad, no a la que estamos acostumbrados sino a otra, a la verdad lúdica que resulta trascendente en términos de su presencia participativa en el desarrollo de las civilizaciones; presencia que suscita e incita a averiguar los espacios que ocupa en la vida cotidiana de la época actual.

En el segundo capítulo, se analiza desde este marco conceptual los espacios y la manifestación del juego y del no juego en los ámbitos de la vida cotidiana anteriormente citados, de tal suerte que se pretende:

6.- Comprender las presencias lúdica y no - lúdica en lo sagrado, lo enigmático, lo epistémico y lo estético de la vida cotidiana a través de las imágenes evocadas y definir su forma de expresión.

7.- Investigar si existen correlatos de los espacios lúdicos por un lado y de los no - lúdicos por el otro, con los espacios físicos, expresos y materiales de la realidad cotidiana, en términos de albergar evocaciones semejantes; i.e. si los espacios ocupados por el juego y el no - juego respectivamente en, por ejemplo, lo sagrado de la vida cotidiana (la convivencia, la charla, la fiesta, etc.) hacen pensar en o incitan a la asociación con un lugar físico particular de la realidad cotidiana, vg. el comedor, la calle, el café, la oficina, etc.

8.- Y si existen, investigar los correlatos públicos y los correlatos privados de dichos espacios con el objeto de concluir el análisis abarcando esta dicotomía esencial de la vida cotidiana.

Cabe mencionar que la contrastación de lo lúdico y lo no lúdico en los cuatro ámbitos brinda la posibilidad de 1) facilitar la demarcación entre los correlatos físicos que pudieran responder a la evocación de las dos presencias, 2) investigar la forma en como convive el límite con estas últimas -i.e. si el juego puede transgredirlo e invadir el espacio del no - juego o no y viceversa- y 3) comprender el sentido del límite y las implicaciones que tiene su existencia en la vida cotidiana.

Esquemáticamente, el segundo capítulo se organiza de la siguiente forma:

		lúdica	no lúdica
sagrado	manifestación		
	espacio público		
	espacio privado		
enigmático	manifestación		
	espacio público		
	espacio privado		
epistémico	manifestación		
	espacio público		
	espacio privado		
estético	manifestación		
	espacio público		
	espacio privado		

El análisis del segundo capítulo pretende ilustrar y demostrar que, a pesar de la tendencia marcada y creciente de saturación de los espacios cotidianos mediante propósitos y compromisos útiles y productivos que invaden los espacios lúdicos, el juego logra encontrar siempre otros cauces.

En el proceso de este trabajo de investigación no empírica que busca comprender el sentido del juego mediante una revisión documental dedicada al mismo, se intenta encontrar los ejemplos tanto de las obras revisadas como los propios que permitan comprender con mayor claridad y facilidad las imágenes evocadas por el juego, así como establecer conexiones y paralelismos histórico-culturales que ayuden a un mejor entendimiento del fenómeno lúdico, de su manifestación en la vida cotidiana y del sentido

que encierra y que otorga al hombre y a la vida. Por ello, se lleva a cabo "la realización de actividades de recabamiento, categorización y ordenamiento, análisis e integración, interpretación y reinterpretación, crítica y exposición sistemática de la información que ha sido obtenida de las fuentes no empíricas" (Lemini, 1992, p.3). En este hecho, en forma conjunta con la resolución de contradicciones para lograr la coherencia interna y con los argumentos mismos reposa la justificación y la validez de la investigación.

Juego, del latín *Jocus*, bromear, chanza, diversión y derivado de jugar (*jogar*) jugar, bromear (Corominas, 1976, p. 347) es el tema de este capítulo en el que se pretende hacer una descripción de su presencia y de su evocación, de los elementos que lo constituyen, de su expresión como fenómeno y de la relación que guarda con la humanidad. Su definición etimológica nos adelanta ya algo sobre su forma manifiesta: broma, guasa, es decir, algo no serio, desde la seriedad a la que estamos acostumbrados, la de la vida común y corriente; y en cuanto a su evocación, chanza, habla de holgura, de libertad, de posibilidad y diversión, no hace falta una mayor ilustración, si acaso, gozo, esparcimiento. Estos emanan de su etimología, veamos ahora lo que emana de las imágenes cotidianas.

1.1. SU PRESENCIA Y SU EVOCACIÓN.

Érase una vez una persona que se disponía a regar el pasto, porque pensaba: 'El pasto necesita agua', pero muy pronto, apenas y se dio cuenta cuando, ya no lo regaba, pues se encontraba intentando atinarle, con el chorro de agua, a una flor, en medio del jardín, solitaria y desafiante, como diciéndole: '¡A que no me das!'; luego a los rosales y a las camelias que se hallaban un poco más lejos, y después, la plasticidad de la fuga de agua lo invitó a dibujar figuras y letras de agua en el aire que iban desde su nombre hasta el chorrillo que se hacía grandote y se hacía chiquito pasando por las olas del mar. Pero de pronto se vio arrancado de sus juegos de agua por algo que se parecía más o menos a un charco con sus pies dentro. Un brusco 'regreso' a la conciencia de sí en el vida real: '¡Me empapé!' y, con ello, el fin del juego.

Así se podrían mencionar una infinidad de vivencias que ilustran la presencia repentina e intrusiva del juego, "como un *intermezzo* en la vida cotidiana" (Huizinga, 1938, p. 21), que apenas y se logra tener conciencia de su llegada mientras que, en cuanto a su fin, el momento es expreso y se define como el instante mismo en que "la 'vida ordinaria' (...) [llega a] reclamar sus derechos, ya sea por un golpe venido de fuera que [lo] perturba (como por ejemplo el 'golpe' de sentir empapados los pies), o por una infracción a las reglas o, más de dentro, por una extinción de la conciencia lúdica debido a desilusión y desencanto" (Huizinga, 1938, p. 35).

Asimismo, la presencia lúdica es también retadora e incita a un 'esfuerzo' talentoso y creativo. Y durante el tiempo que dura esta actividad "sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real" (Caillois, 1967, p. 7) -difícil de estimar, como difícil lo es cuando uno duerme y sueña y, al despertar, no se puede decir cuanto tiempo se estuvo soñando- evoca una sensación intensa; y es precisamente "en esta intensidad, en esta capacidad suya **de hacer perder la cabeza**, [que] radica su esencia, lo primordial" (Huizinga, 1938, p. 13; estas negritas, y todas en lo sucesivo dentro de citas, son mías).

Retomando el ejemplo de los juegos de agua, cuando la persona 'recuperó la cabeza' fue en el momento en que se percató de que sus pies estaban mojados, pero antes, alejado del 'dueño de sí mismo', abstraído de su conciencia de tener que regar el pasto, fue presa de un ánimo juguetón e intenso; "la atracción del juego y la fascinación que ejerce consiste precisamente en que el juego se hace dueño de los jugadores" (Gadamer, 1961, p. 149).

Esta intensidad del momento lúdico matiza el derroche de habilidad, de talento y de creatividad -la cual, dicho sea de paso, "aparece jugando o no aparece" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279)- y se ve acompañada de una sensación de holgura y de facilidad. Esta última, "que desde luego no necesita ser verdadera falta de esfuerzo (...)" se experimenta subjetivamente como descarga" (Gadamer, 1961, p. 148). Es por ello que se cae comúnmente en el razonamiento de que se juega para descansar y relajarse, porque el juego "sobre todo, infaliblemente, trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte" (Caillois, 1967, p. 7).

1.1.1. SENTIDO Y FIN EN SI MISMO

Si se piensa que sin hacer todos estos juegos de agua se puede cumplir, y quizás hasta mejor, con la tarea de regar, entonces estos aparecen como acciones que "son inútiles, [que] son sólo un juego" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 283) y que por lo tanto la razón de estos sería algo así como **el jugar por el jugar mismo sin interés alguno**, "por el gusto de hacerlo. Pero ya se sabe que **en este gusto radica el sentido**" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 283), su sentido.

Este juego que "agota su curso y su sentido dentro de sí mismo"(Huizinga, 1938, p. 22) arrebató a la persona de su tarea y lo reta a algo -en este caso a tener buen tino-

que lo pone en la posición de poder vivenciar un placer, "el placer de vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él" (Caillois, 1967, p. 21); el obstáculo podría ser por ejemplo la distancia que existe entre la flor en medio del jardín y él, así como el tamaño pequeño de la misma, que hace más difícil el reto de atinarle. De tal suerte que, el placer que se deriva de haber resuelto la tarea, lo incierto, es el resultado de que el juego salió bien: 'le atiné', o 'logré que el chorrillo se hiciera grande y después, chico'.

Ese esfuerzo sin sentirse esforzado, esa tensión que "quiere decir incertidumbre y azar [-le atinaré o no le atinaré-], es un tender hacia la resolución" (Huizinga, 1938, p. 23), objetivo mismo del juego, i.e. su fin: "Todo el esfuerzo, talento, habilidad, ejercicio, tensión, concentración, etc., que se despliega tiene como fin que el juego salga bien" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 283).

Así de fácil, con ligereza y sin permiso, es como se presenta el juego ante la solemnidad y la rigidez de las exigencias cotidianas siendo su presencia un tanto desconcertante para el pensamiento utilitarista -baluarte de la época actual- ya que la actividad lúdica "se opone a la seriedad de la vida y de ese modo se ve tachada de frívola" (Caillois, 1958, p. 7).

Es quizás por esta razón que, tratando de hacer menos disonante la presencia lúdica en la vida real, se le adjudiquen de repente al juego una infinidad de usos y objetivos que van desde la relajación y la diversión hasta la preparación del pequeño para sus menesteres de adulto y las vicisitudes de la vida, pasando por el desarrollo de la creatividad.

Claro, como de paso y sin querer, el juego en efecto puede indirectamente servir para muchas cosas, se puede decir que para casi todas, sin que sea esto su interés ni su objetivo. "Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego (...); [éste] se halla fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos y hasta interrumpe este proceso" (Huizinga, 1938, p. 21).

1.1.2. ESENCIA INMATERIAL Y SUJETO DE SI MISMO

El juego aparece entonces como 'algo' que sobrecoge a la persona, niña o adulta y, quién podría negar que también a los animales, jóvenes o viejos, cuando vemos por ejemplo a dos perros cachorros, gruñéndose, revolcándose el uno al lado del otro, levantándose sobre la patas traseras y 'peleando' con las delanteras, el hocico del uno en el cuello del otro, pero que sin embargo se 'muerden' sin hacerse daño, como si supieran hasta donde 'se vale' y sus colas no dejan de moverse.

No es difícil saber, al observar estos gestos, que no es un pleito lo que estamos presenciando sino más bien un juego, y que entonces, en la racionalidad no es definitivamente donde se encuentra la esencia de la acción lúdica. "La realidad 'juego' abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, **no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional**, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres" (Huizinga, 1938, p. 14).

Esto excluía todo intento de explicar el juego como una actividad racional, de lo cual se derivó que las miradas de los investigadores se tornaran hacia la posibilidad de dar cuenta del fenómeno en cuestión por medio de los estudios biológicos y/o fisiológicos, sin tener mucha suerte. "El juego, en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, **es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción lógica condicionada de modo puramente fisiológico**. El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física" (Huizinga, 1938, p. 12).

Parece entonces como si la esencia del juego no fuera susceptible de ubicarla en la persona ni en el animal, como se ubica la sensación del hambre o la del dolor, sin embargo, está en alguna parte, dentro o cerca, desde el momento en que nos atañe, nos arrebata, nos 'hace perder la cabeza' con su peculiar intensidad, plasmándose mediante una gran diversidad de formas y tipos de juegos, en nuestra memoria afectiva.

Así, al intentar describir el juego nos vemos de pronto en aprietos porque, después de dar innumerables ejemplos de las sensaciones que nos evoca y de tomar en cuenta que también los animales juegan y que en ocasiones escuchamos expresiones tales como 'juego de palabras', 'juego de luces', 'juego de colores', "juego de manos a la sombra de un cine de verano" (Sabina, J. (b), 1988) -que nos desconciertan aún más pues resulta que no sólo las personas y los animales juegan, sino que también las cosas

de alguna forma lo hacen-, nos percatamos de que en nuestro intento de describir el juego dijimos todo y nada a la vez. Así, desolados, llegamos a una definición que nos parece sumamente raquítica en su aportación, siendo que en realidad no hay otra más indicativa de su sentido ensimismado y de su esencia inaprehensible: el juego es el juego.

Esta aseveración, en apariencia banal, no carece sin embargo de sentido, pues "el jugador sabe muy bien lo que es el juego y que lo que hace no es más que juego" (Gadamer, 1961, p. 144). Pero también sabe que los otros lo saben, y a pesar de ello, no es capaz, como tampoco lo son los otros, de definir lo que origina en él al juego, porque en el momento de jugar no está consciente de que sabe que está jugando. "Lo que no sabe es que (...) 'sabe' [que] está jugando. **Nuestra pregunta por la esencia misma del juego no hallará por lo tanto respuesta alguna si la buscamos en la reflexión subjetiva del jugador.**" (Ibid, p. 144).

Nos encontramos pues con un fenómeno que es independiente de la subjetividad de la persona que juega, pero **provoca sentido a todos**, i.e., a la colectividad y precisamente, "por el hecho de albergar el juego un sentido, se revela en él, **en su esencia**, la presencia de un elemento inmaterial" (Huizinga, 1938, p. 12).

Otros autores coinciden en señalar este sustrato etéreo del juego; por ejemplo se describe como "Espíritu, [que] es una entidad colectiva productora de sentido (...) [el cual] lo produce jugando" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 301). Así, "juego y Espíritu son lo mismo. **El Espíritu de juego y el juego del Espíritu**" (Ibid, p. 301).

Podríamos imaginarnos al "Espíritu de juego" jugando por ejemplo a través de las manos de Juanito, a las canicas; o a través de los brazos y piernas de Carmen, a saltar la cuerda; o a través de la gente, a la charla y a la convivencia.

Esta presencia 'mágica' del "Espíritu de juego" se encuentra descrita también en la obra de Gadamer (1961), bajo la forma de un "**movimiento de vaivén**" (Gadamer, 1961, p. 146) independiente de la persona que juegue: "El movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato " (Ibid) y "es para la determinación esencial del juego tan evidentemente central que **resulta indiferente quién o qué es lo que realiza tal movimiento**" (Ibid).

En el ejemplo del "Espíritu de juego" que se juega a las canicas o a saltar la cuerda o a platicar, a través de Juanito, de Carmen, de la gente o, finalmente de quien sea, podemos entender de alguna forma la postura de Gadamer (1961) según la cual "el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación" (Gadamer, 1961, p. 145); el sujeto del juego es sí mismo y entonces, "todo jugar es un ser jugado (...) [porque] el que tienta así, en realidad es tentado" (Ibid, p. 149).

1.1.3. LIBERTAD Y REALIDAD APARTE

La esencia inmaterial del juego, el sentido del gusto por jugar y su fin en sí mismo hablan en su conjunto del carácter libre del juego. Se juega porque sí y para nada.

Así tenemos al regador, quien por 'algo' que se puso en juego, empezó a jugar con el chorro de agua, encontrando gusto en ello y haciéndolo 'porque sí', porque bien podía regar sin jugar. Hablamos entonces de algo que hizo libre y espontáneamente, sin pensar en el por qué de hacerlo. "Todo juego es antes que nada, una actividad libre" (Huizinga, 1938, p. 19).

Otra cosa hubiera sido si por ejemplo, alguien le hubiera pedido que intentara atinarle a la flor o hacer que el chorrillo, se hiciera grande y después chico. Estaría entonces tratando de cumplir con un reto sugerido o una tarea, divertida y en forma de juego, pero tarea al fin. "El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo de un juego" (Huizinga, 1938, p. 19).

Y así como se hace o se cumple con una tarea, **"se juega un juego"**. En otras palabras, para expresar el género de actividad de que se trata tiene que repetirse en el verbo el concepto que contiene el sustantivo. Da toda la impresión de que esto significa que se trata de una acción de carácter tan especial y particular que cae fuera de las formas habituales de ocupación" (Huizinga, 1938, p. 54).

Si bien se come, en el mejor de los casos, cuando se tiene hambre y para seguir viviendo; se duerme, también en el mejor de los casos, cuando se tiene sueño y para descansar; y se trabaja a fuerza y para poder hacer lo anterior y lo que cada quien se exija, no podemos decir lo mismo en cuanto al juego pues "sólo se juega si se quiere,

cuando se quiere, (...) el tiempo que se quiere" (Caillois, 1967, p. 34) y para nada en especial. **El jugar no cabe dentro del esquema del hacer cotidiano**, del 'hacer algo para otra cosa' pero tampoco cabe dentro de sus esquemas de tiempo, de espacio, de leyes y sentidos.

Cuando Juanito juega con sus canicas, lo hace en un espacio especial, un espacio adecuado a su juego, generalmente un pedazo de tierra. Este puede encontrarse en el patio de la escuela, en el patio de su casa o en el de la casa de sus amigos, en el parque o en la plaza. Finalmente, no importa en qué parte de la ciudad se encuentre. Lo único importante es el espacio donde él pueda jugar con sus canicas, i.e., el espacio propio a su juego, su espacio lúdico.

Lo mismo sucede con el tiempo del juego. Carmen por ejemplo, sabe que el desayunar por las mañanas le toma diez, quince o más minutos y que el llegar a la escuela le toma un poco más. Esto lo puede saber a partir de las referencias temporales tales como la hora en que se despierta y la hora de entrada a la escuela, y le permiten así estar consciente del inicio y de la duración de las distintas actividades que tiene que realizar diariamente.

En cambio, no sabe a qué hora va a jugar a saltar la cuerda porque para empezar, no sabe si va a jugar a eso o a otra cosa, o si va a jugar del todo; y es que **"el juego no existe hasta que empieza y se desarrolla y sale bien"**; la existencia del juego no está garantizada previamente" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 295).

El decir que se tiene que jugar a contar hormigas a las seis y que se tiene que jugar con las muñecas de siete a ocho, suena bastante extraño y es que el "jugar no es un hacer en el sentido usual de la palabra" (Huizinga, 1938, p. 54) y por lo tanto, su tiempo, tampoco lo es. "El juego no es la vida 'corriente' o la vida propiamente dicha" (Huizinga, 1938, p. 20); más bien "se aparta de [ella] (...) [tanto] por su lugar (...) [como] por su duración. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio" (Ibid, p. 22) que no son los de la vida real.

Y así como no comparten tiempos y espacios, tampoco comparten sus leyes ni sus usos. Huizinga (1938) cita un ejemplo que ilustra claramente este punto:

Un papá encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando "al tren". Acaricia al nene, pero éste le dice:
"Papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es de verdad." (Huizinga, 1938, p. 20)

En su juego, el niño no es el hijo de papá, sino la locomotora de un tren; y las sillas no son los objetos en los cuales uno se sienta sino los coches del mismo tren. Por otra parte, el niño hace 'como si' fuera de verdad la locomotora aunque sabe perfectamente que en la realidad, él es el hijo de papá.

Lo mismo sucede con dos personas que en la vida real son amigas pero que pertenecen a dos equipos de fútbol distintos, y entonces, en el partido dejan de serlo y se vuelven enemigos, haciendo 'como si' en realidad lo fueran, pues saben que al terminar el partido se tomarán juntos una cerveza. **"En la esfera del juego, las leyes y los usos de la vida ordinaria no tiene validez alguna. Nosotros 'somos' otra cosa y 'hacemos' otras cosas"** (Huizinga, 1938, p. 25), en otros límites de tiempo y de espacio.

Cuando la presencia lúdica que 'arrebata' al niño encuentra una condición -la de hacer como si fuera una locomotora-, "se funda [así] una realidad aparte: una dimensión con sus propios espacios y tiempos y sus propias leyes" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 280). En ese preciso instante, hay una suspensión de todas "las referencias finales que determinan a la existencia activa y preocupada" (Gadamer, 1961, p. 144), para dar paso a los elementos lúdicos.

1.2. SUS ELEMENTOS

La realidad lúdica -una realidad aparte que "no pertenece a la vida corriente" (Huizinga, 1938, p. 21) y que sin embargo la invade-, es la realidad de algo que juega bajo ciertas reglas y en cierto espacio físico y temporal.

La lúdica o el "Espíritu del juego" juega por ejemplo a través del regador, al azar del tino y al azar de la creatividad -dado que nunca se sabe lo que va a resultar de ésta-

usando el chorro de agua y su versatilidad y respondiendo a la tentación del reto de atinarle a la flor o de hacer figuras de agua en el aire. Se hallan así representados **los tres elementos necesarios y suficientes** para la concreción de la manifestación lúdica.

Por un lado, la emoción, lúdica o "Espíritu de juego", que es la que arrebató a atañe a la persona, en este caso al que riega el pasto, o en otro, la que atañe a Carmen quien salta a la cuerda.

Por otro lado, lo que regula, limita y moldea la fuerza, dándole así movimiento y forma; estamos hablando de la regla o lógica. Por ejemplo, la regla de atinarle a la flor o la de 'dibujar' en el aire las olas del mar gracias al chorro de agua o la de saltar veinte veces sin que se atore la cuerda.

Y por último, el hecho de que exista una manguera, el agua a presión, y una flor en medio del jardín -que de alguna forma reta al jugador y lo incita al azar del tino- así como el hecho de que el jugador sea capaz de ejercer presión en el extremo de la manguera -misma que no podría provocar un niño muy pequeño por obvia falta de fuerza-; o la existencia en las manos de Carmen de la cuerda adecuada y su capacidad de saltar y coordinar al mismo tiempo brazos y piernas, así como el espacio suficientemente amplio que permita el paso libre de la cuerda. Todo esto conforma el campo o juego.

Salta a la vista **la relación tan estrecha** que vincula en **una tríada** a la emoción, al campo y a las reglas lúdicas, de tal suerte que **si cualquiera de los tres no existe, los otros dos por sí solos, no sólo no logran la concreción del fenómeno lúdico sino que ni siquiera a su vez existen.**

1.2.1. EL CAMPO

Así como las canicas, la capacidad de ejercer presión en ellas para luego soltarlas y que salgan disparadas, y la existencia del terreno adecuado para jugar con ellas, son elementos del campo lúdico de Juanito; las sillas dispuestas en fila, la capacidad del niño de cuatro años de hacer como si él fuera la locomotora y de transformar en su imaginación a las sillas en vagones, sin olvidar su capacidad de cargar las mismas para acomodarlas, conforman en su conjunto el campo del juego 'ferroviario'.

Si un niño que ya camina y corre, se halla por ejemplo en un espacio en donde lo único que hay es una pelota, lo más probable es que por lo menos una vez y por un rato juegue con ella, aunque también podría preferir el dar marometas o jugar al cojito, por ejemplo, y hacer caso omiso del balón. Pero en todo caso, no jugaría con certeza ni al balero, porque no tiene uno a la mano, ni a policías y ladrones, porque falta gente.

En cambio, si aún no gatea, poco podrá hacer con la pelota una vez que ésta, por su "ilimitada y libre movilidad" (Gadamer, 1961, p. 149) se aleje de él. Su juego puede así terminar pronto. En cambio, 'esas cosas extrañas', largas y de color carne que la mayor parte del tiempo se encuentran fuera de su campo visual, pero que de repente aparecen y se funden en sus extremos en un saludo fraternal, podrían ser sin duda elementos más constantes de su campo lúdico.

El campo lúdico encierra así la existencia tanto de objetos como de capacidades, mismos que son el blanco de la lúdica.

De esta manera, tenemos una intrínseca relación entre el "Espíritu de juego" y su campo y es que **"todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano"** (Huizinga, 1938, p. 23) y es a su vez, el marco de referencia para la estructuración de las leyes o reglas que moldean y regulan la lúdica.

1.2.2. LAS REGLAS

Si la manifestación lúdica se concretiza en el juego del balero, la regla de no tocar el balón con la mano le podría pertenecer sólo en el teatro del absurdo, porque para empezar, ¿cuál balón?, si lo que se tiene es un balero. Esa regla sería sin duda aplicable a, por ejemplo, el juego de fútbol, pero resulta que el "Espíritu de juego" en cuestión no es precisamente algo semejante al de dominar un balón con el pie y llevarlo hasta la portería, sino más bien, el de hacer coincidir una parte con otra, sirviéndose del vuelo de una de las dos y de la tensión de la cuerda que las une, únicamente. La regla *ad-hoc* sería entonces la de no usar la mano que queda libre para lograrlo. Por demás está el destacar la compatibilidad entre regla y campo lúdicos.

Ahora bien, ¿existen siempre reglas en el juego? El juego libre mencionado por Duvignaud (1980) podría ser un ejemplo de manifestación lúdica desprovista de reglas;

da como ejemplos el juego de encontrarle forma a las nubes y el de atinar a meter una bola de papel en el cesto de la basura.

Sin embargo, atinadamente se comenta que "el papel debe ser lanzado al cesto de la basura desde donde uno está sentado" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279) y esto, inexorablemente, es una regla, como también lo es el hecho de encontrarle forma a las nubes, porque bien podríamos jugar a 'contarlas' o a 'ver' las tonalidades que adquieren con los rayos del sol, juegos definitivamente distintos, regidos por reglas que nada tienen que ver entre sí.

Y si resulta que en estos juegos, que apenas y se logran concientizar como tales, existen reglas que los estructuran, resultaría un tanto ocioso el cuestionar la existencia de las mismas en juegos ya más elaborados cualquiera que fuese su tipo pues,

"ya se trate de fútbol o de ajedrez (de competencia, llamados Agón por Caillois, 1967), de jugar el papel de Don Juan Tenorio o de jugar a ser adultos (de representación, o mimicry), de jugar a la lotería o a ver cuántos coches rojos pasan por minuto (de azar, alea), del subeibaja o el paracaidismo (vértigo, ilinx), o de encontrarle forma a las nubes, de atinar con el papel al cesto de la basura (juego libre, según Duvignaud, 1980), lo primero que salta a la vista es que **"siempre hay reglas** (i.e., definiciones, condiciones, prohibiciones, objetivos, etc.)" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279).

En efecto, estos juegos 'simples', aparentemente desprovistos de reglas (i.e. sin condiciones que los estructuren), aparecen en el momento preciso en que surgen de la nada estatutos que explican de qué se tratan los mismos, i.e **su chiste**; y al explicar el chiste se está estipulando lo que se vale hacer -como por ejemplo decir que la nube tiene forma de pato- y se está excluyendo lo que no se vale hacer -en este caso, decir que la nube se ve gris o blanca-.

Si para atinarle con el papel al cesto de la basura nos acercamos a un centímetro de distancia, ya no es para empezar, tino el que necesitamos sino mas bien la capacidad de abrir nuestra mano para dejar caer el papel; y junto con el papel caería, irremediabilmente, el chiste del juego. En cambio, al mantener la regla de guardar cierta distancia, se guarda este último porque se hace conciencia de lo permitido y de lo prohibido, conformando así el reto, i.e. la atracción. Se prohíbe moverse del lugar en donde se está sentado (o parado, o de rodillas, o bocarriba) para lanzar el papel, pero se

permite mover con estilo propio dedos, muñeca, antebrazo y brazo para lograr que el juego salga bien, es decir, encestar. "Todo juego es [así] un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido" (Caillois, 1967, p. 11).

Por otra parte, el cuestionarse acerca del por qué de la regla y de por qué el seguiría resulta un tanto sin sentido, pues lo más probable es que se responda que la regla es esa porque sí y punto. Y es que "las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna. Paul Valéry ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo. Porque la base que las determina se da de manera incontestable. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego" (Huizinga, 1938, p. 24). Las reglas son "todas arbitrarias, tales como no tocar la pelota con la mano en el fútbol pero sí en el basquetbol" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 278).

Y, ¿por qué se sigue la regla? Se sigue si se quiere jugar "pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla" (Caillois, 1967, p. 11).

Las reglas lúdicas dependen a su vez de otros factores y es que "las reglas de por sí no bastan, porque ellas mismas están sujetas a otras reglas (...); estas **reglas de las reglas o metarreglas**, son aquellas que están contenidas en la lógica misma del lenguaje, y que tienen que ser observadas a la hora de hacer las reglas de cualquier otro juego" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 293).

Para jugar al 'avión' -y, de hecho, para jugar a lo que sea- se tiene que, para empezar, desear jugar, i.e., respetar "**la regla de libertad**.- Si el jugador no participa espontánea y voluntariamente (...) no hay juego" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 294) porque "todo juego es, antes que nada, una actividad libre" (Huizinga, 1938, p. 19) y "un juego en el que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser juego" (Caillois, 1967, p. 31).

Asimismo, el gusto del jugador por el juego tiene que mantenerse y protegerse, porque si no se siente a gusto, pronto desaparecen las ganas de hacerlo. Si en el juego de 'policías y ladrones', en vez de tener que correr tras el ladrón y tocarlo, el policía pudiera atraparlo 'con la mirada', i.e. nombrándolo en cuanto lo mira para que todos supieran que ya ha sido 'atrapado', el juego terminaría en menos de un minuto sin que los

ladrones pudieran jamás encontrarle el gusto al juego, ya que están de hecho 'atrapados' desde el inicio del mismo. "Si el jugador no se siente libre para actuar dentro de las reglas, no hay juego, y por lo tanto las reglas deberán ser cambiadas" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 294).

En este sentido, para poder participar en el juego se tienen que conocer las reglas; el que quiere jugar baloncesto debe de saber que se prohíbe dar paso sin botar el balón. De otra forma, no puede participar. "Saber la regla implica de suyo participar en la situación que la regla cubre" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 293), y "toda regla tiene que estar reconocida y ser válida para más de uno porque si no, no es una regla. **-Regla de participación-**" (Ibid).

Al ser reconocida la regla por parte de los jugadores, "la realidad del juego es la misma para todos" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 294) y se respeta así **"la regla de igualdad**, [según la cual] todos los participantes son jugadores en el mismo grado, y la realidad es igualmente completa para todos, porque no se vale que haya más o menos realidad para unos u otros, ni que haya distintos objetivos ni distintas intenciones ni distintas reglas para unos y otros, ni distintos instrumentos, campos y duraciones de juego, porque si no no sería el mismo juego" (Ibid). Esta regla, a su vez, apela a **la regla de protección al adversario** (Ibid, p.295) que lo resguarda de todo cuanto pudiera ponerlo fuera de combate, por la simple razón de que, de lo contrario, no habría tal juego.

Las metarreglas resguardan así a las reglas lúdicas de su 'fragilidad' -misma que radica en su **carácter arbitrario y dependiente de la voluntad de respetarlas** por parte de los jugadores- y hablan de la presencia eminente del "Espíritu de juego", i.e. su lúdica, tercer elemento de la triada.

1.2.3. LA LÚDICA

La lúdica o el "Espíritu de juego" constituye sin duda el enigma de la triada pues como dice Huizinga (1938), es una "cualidad inderivable que se resiste a todo análisis" (Huizinga, 1938, p. 19).

Despierta en las personas sensaciones únicas de intensidad, de libertad, de gozo, que todas y cada una de ellas experimentan pero que ninguna puede explicar; no obedece a ninguna razón en particular, simplemente sucede y se aparece, desplazando a los 'espíritus' de la vida ordinaria relacionados con el deber, la obligación, la preocupación, las necesidades y sus modalidades hoy acentuadas como parte del espíritu de la época, i.e., la utilidad, la productividad, el culto a "la personalidad individual" (Cfr. Sennet, 1974).

Se presenta ante estos como algo incompatible, pues tanto la evocación como la implicación de las lógicas que los rigen, distan mucho de tener algo en común. Por ejemplo, un pintor que se encuentra frente a su caballete y que empieza de pronto a pintar un paisaje define conforme hace sus primeros trazos, el tamaño, el matiz, la tonalidad y la disposición tanto de pastizales como de árboles, riachuelos, colinas, cimas de montañas y animales; se va conformando así, instante a instante, la lógica misma de su obra. Las reglas que él sigue surgen libre y sutilmente, de tal suerte que apenas y se percató de que se encuentra siguiendo alguna de ellas, por ejemplo, la de dibujar los árboles, aglomerados en un extremo del cuadro, frondosos y con copas llenas de pájaros, o la de dibujar unos riachuelos apenas insinuados que desembocan en un caudaloso río.

La evocación de esas reglas no podría ser más tenue y grácil, y en cuanto a la implicación de respetarlas o no, ¿acaso tendría algún sentido el cuestionarla, dado el carácter cuasi inconsciente de dicha decisión? Total, si decide no dibujar los árboles de tal forma, lo hará de otra y punto; y si decide pintar sólo un río pues así lo hará, a su gusto. La presencia de las metarreglas es evidente.

Pero si se encuentra en la desafortunada necesidad de tener que aceptar el pintar por encargo, un tipo de paisaje en particular, con nubes, árboles y rayos de sol, dispuestos en tal o cual forma, en este caso las reglas no surgen ni libre ni sutilmente. De hecho ni siquiera surgen, sino que están dadas de antemano. Son rotundas y rigen la

forma y el movimiento acartonados de la obra. La evocación de las mismas, es inexorablemente la de una orden y la implicación del hecho de respetarlas o no, es tan grave como grave sea para el pintor, el hecho de perder el contrato o conservarlo.

Se ha perdido así la atmósfera mágica de libertad, de azar, de gozo y, en su lugar, se respira un aire de pesada imposición de reglas a seguir, i.e., de **"una lógica sin lúdica (...) [o] poder"** (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 289) que no da cabida a las metarreglas de libertad, de participación, de igualdad, de seguridad ni de ninguna otra pues éstas son reglas que **"que el poder no conoce"** (op.cit, p. 293).

Y ante la ausencia de las metarreglas, la lúdica tiene poca posibilidad de existir; de esto se deriva que ante la lógica desprovista de lúdica o poder, no sea precisamente el juego el que esté en el origen del acontecimiento en cuestión, en este caso, el pintar un paisaje.

1.2.3.1. LA LÓGICA SIN LÚDICA O EL PODER

El énfasis en las expresiones 'pintar un paisaje si se quiere y como se quiera' por un lado y 'pintar un paisaje de tal forma aunque no se quiera' por el otro, se enfoca a dos cosas distintas: en el caso de la primera, está puesto en **la decisión misma** -querer o no pintar un paisaje-; en la segunda lo que impera es **la consecuencia de la misma** -lo que sucede si lo pinta o no como se lo exigen-. El sentido de la decisión se encuentra **fuera de sí misma**, en algo que **desde afuera la controla y determina**.

Se parece este 'algo' a las "acciones instrumentales" (Cfr, Habermas, 1968), aquéllas que se desarrollan con el fin de manipular y controlar la realidad, independientemente de cualquier consideración por lo controlado" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 287) -en este caso, el estilo propio del pintor o lo que queda de él- y en las cuales "lo que deja de importar es el acto en sí [-el pintar un paisaje-], y lo que viene a incumbir es **un objetivo que está fuera de él**" (Ibid), en este caso, el cumplir con el encargo de pintar un tipo de paisaje para lo cual se utilizan técnicas específicas de dibujo, la perspectiva y los contrastes de los matices requeridos y todo lo que sea necesario para responder a la idea solicitada.

Así, "lo primero que se pierde es la estética de la acción, que es la inutilidad por excelencia, y en cambio, la sustituye la táctica, la técnica, que es la eficiencia por

autonomasia, la utilidad que sirve a todo menos a la actividad que la desarrolla" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 287). Esta "acumulación cabal de instrumentalidad (...) [o] poder" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 289) se ve acompañada de una sensación de pesadumbre, de displacer y de la impresión desencantadora de un ser falso, de ser "la caricatura" (Sabina, J (a), 1987) de uno mismo: el pintor ya no es el que juega pintando ni tampoco pinta, sino que haciendo como que pinta, trabaja; el niño que es incitado por su madre a 'jugar' en el patio, no es un jugador arrebatado por el "Espíritu lúdico" ni tampoco juega, sino que haciendo como que lo hace, cumple con una petición; una persona que inicia algún curso con la esperanza de obtener mejor salario estudia, no necesariamente por gusto, sino que haciendo como que le gusta y quiere hacerlo, lo emprende **como un medio**.

Estos, entre una infinidad de ejemplos más, constituyen "un conglomerado de cosas, actos, hechos, actividades o fenómenos con los que no se juega, que son en serio, que tienen, efectivamente, otros fines que el puro despliegue armónico del gusto por la invención (...) y [que] ocupan además una parte grande y notoria de la vida colectiva" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 287), parte útil e interesada, por ende intencionada, que se opone a la inútil -i.e., estética- realidad lúdica, realidad auténtica 'como salida del alma', que se plasma en un sin fin de formas, evocando una belleza y una plenitud incuestionables que gratifican como ninguna otra cosa puede hacerlo. ¿Obedece esta gratificación acaso al hecho de que esa bella inutilidad no es otra cosa que la verdad más pura y plena, desde el momento en que "la verdad es estética o no es verdad" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 285)?

1.3. EL JUEGO: INÚTIL Y BELLA VERDAD

En las manifestaciones lúdicas, la forma cobra frente a su inutilidad inherente, una importancia singular. Así como las 'olas de mar', que en el aire logra dibujar el regador usando el chorro de agua, **son bellas mas inútiles**, porque sin ellas de todas formas se riega el pasto, lo mismo sucede con un soberbio y elaborado gol, ya que vale tanto en puntos como un gol de penalty o de cualquier otro tipo. "A expensas del contenido, **el juego desarrolla un respeto supersticioso por la forma**" (Caillouis, 1967, p. 21). Los despliegues de bellas y libres acciones enmudecen, emocionan. Y en esos instantes de invención y expresión, nada es más vívido ni real; nada importa más que lo que está sucediendo; en otras palabras, nada es más verdadero que la belleza de la manifestación libre y creadora, i.e. lúdica.

1.3.1. ESTÉTICA Y VERDAD

A la par de la conformación de la tríada lúdica, embebida de metarreglas, la forma lúdica se va conformando y caracterizando combinando diversos aspectos. Por ejemplo, de todos es sabido que para jugar a saltar la cuerda, se levanta primero la misma por nuestras espaldas para después, mediante un juego de muñecas, desplazarla hacia el frente hasta nuestros pies y finalmente, salvarla gracias a un oportuno salto. Del mismo modo es de nuestro saber que, en el juego de la convivencia o de la plática, se comenta o se pregunta algo y esto origina que se opine acerca de lo comentado o que se responda a la interrogante. Y también, en una partida de ajedrez, para recuperar una pieza perdida, un peón tiene que primero llegar al extremo opuesto del tablero. "El juego exige [pues] un orden absoluto [y] la desviación más pequeña [lo] estropea todo (...), le hace perder su carácter y lo anula" (Huizinga, 1938, p. 23).

En efecto, el saltar primero y caer sobre el piso para luego darle la vuelta a la cuerda y que se atore en nuestros pies, sería definitivamente otro juego y tendría, acaso, otro chiste; y el opinar antes de escuchar el comentario acerca del cual se quiere decir algo o el responder a la pregunta antes de ser ésta planteada, resultaría un tanto extraño y digno del teatro del absurdo.

Así, al modificar el orden de los movimientos lúdicos se acaba con el juego, mismo que deviene inevitablemente en otro distinto o bien en ninguno. El orden es pues un factor inherente al juego y "esta conexión con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por qué el juego (...) parece radicar en gran parte dentro del campo estético" (Huizinga, 1938, p. 23).

También, "las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: **tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace**" (Huizinga, 1938, p. 23). Por ejemplo:

- la tensión que existe en el jugador del balero por la incertidumbre de lograr o no ensartar las dos partes, así como la tensión que en el movimiento se manifiesta en la cuerda que las une; o la tensión que se vive en los revires de los charros tapatíos o en la bombas yucatecas;

- el equilibrio que experimentamos cuando al jugar al 'avión', nos mantenemos, al caer, en un solo pié y al saltar al siguiente número, saltamos con el mismo;
- la oscilación en el juego del columpio o el balanceo de la hamaca; en las barras asimétricas o en la caída de las hojas de árbol en el otoño;
- el contraste en el juego de colores, de matices, de formas al pintar o el de ritmos y tonos al cantar;
- la variación en las posiciones que ocupan los ciclistas durante las rutas de competencia;
- la traba y liberación en la salida de una carrera de cien metros;
- el desenlace de un cuento inventado.

Palabras lúdicas y estéticas que de forma inexorable incitan a pensar en el **movimiento**. No es gratuito el hecho de que Gadamer (1961) haya descrito al juego como un "movimiento de vaivén", y que Huizinga (1938) mencione que "el juego está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarías: **ritmo y armonía**" (Huizinga, 1938, p. 23); palabras con las que describimos por ejemplo al baile o al canto; acciones que a su vez hablan de la movilidad del cuerpo - en el caso del baile- y de las cuerdas vocales y del aire -que impulsado por el diafragma viaja a través del esófago- en el caso del canto.

Y así como se pueden encontrar una infinidad de ejemplos que hagan resaltar a todos y cada uno de estos caracteres estéticos, inherentes al juego, se pueden mencionar también una diversidad de sensaciones provocadas por las vivencias lúdicas, las cuales sin embargo tienen **una única magnitud o intensidad: la más grande** y por ende, la única.

Y es que, ya se trate de la tensión, de la emoción y de la incertidumbre en Juanito, por ejemplo, en su intento de hacer 'chiras' con las canicas, o en el de Cyrano de Bergerac de lograr 'un verso sin esfuerzo', bello, sagaz y que encima, rime; o en el intento de la persona enamorada por conquistar a la que le hace dar marometas, éstas se manifiestan de forma única, tan única que ya en un segundo intento, en una segunda

jugada, en un segundo episodio lúdicos, la emoción que es o puede ser igualmente intensa a la anterior, es sin embargo ya otra. Y es que "el movimiento que (...) recibe el nombre de juego no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que **se renueva en constante repetición**" (Gadamer, 1961, p. 146).

Así, en tanto que en un segundo intento para hacer 'chiras', Juanito se encuentra respetando las mismas reglas y presionando de igual forma las canicas para dispararlas, el "Espíritu de juego" en cuestión pertenece ya a otro momento lúdico. Se asemeja este hecho acaso al asombro que de pronto nos sobrecoge ante algo o alguien y que, en un encuentro posterior, ya es distinto pues **uno no se asombra dos veces de lo mismo de igual forma**.

Cada vez que se emprende una nueva jugada o un nuevo intento, nos encontramos con una repetición lógica, i.e. se siguen y respetan las mismas reglas lúdicas, pero con una inexorable renovación lúdica que sucede siempre que aparece el "movimiento de vaivén"; y esa emoción renovada es siempre única y la más grande, así como "para un artista, **siempre la mejor obra** es la que está haciendo en ese momento **porque ella es el juego**" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 283).

Esos momentos son **los únicos verdaderos**, en los cuales **no hay nada que importe más** "y de hecho, no hay nada más; [porque] **el juego es la vida**" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279), la verdad misma. "El jugar es construir realidades completas, porque lo que ahí sucede es verosímil, más real que la realidad de afuera" (Ibid, p. 280). Y en estos instantes de bella verdad, nada hay que nos interese más ni que llame nuestra atención de la forma en que lo hace; nos exige concentración, dedicación y entrega. Incluso se dice que "en cierto sentido, nada como el juego exige tanta inteligencia y resistencia nerviosa" (Caillois, 1967, p. 19). La actitud lúdica evoca una inexorable seriedad incitada por la seriedad misma del juego.

1.3.2. LA SERIEDAD DEL JUEGO Y DE LA ACTITUD LÚDICA

Así como el niño 'locomotora' acomoda con gran dedicación las sillas que en su juego se convierten en vagones, cuida todos y cada uno de los detalles y se concentra para que su juego salga bien - i.e., que haga 'como si' fuera la máquina y que imagine a las sillas como vagones, así también Sergei Bubka, plusmarquista mundial de salto con garrocha, se prepara, verifica que su garrocha esté en óptimas condiciones y se

concentra en todos y cada uno de los movimientos a realizar para que su juego salga bien, i.e., que libre la varilla.

Dedicación, cuidado, concentración y entrega aparecen así como actitudes inherentes al comportamiento lúdico, y es que "en el jugar se da una especie de seriedad propia, de una seriedad incluso sagrada" (Gadamer, 1961, p. 144) en ocasiones sin embargo poco comprendida como tal ya que "el juego está en una referencia esencial muy peculiar a la [misma]" (Gadamer, 1961, p. 144).

En efecto, el papá saluda a su hijo interrumpiendo así su juego y el niño en vez de corresponder a su saludo, le reclama por lo mismo; Bubka, quien desde la preparación de su salto, se encuentra ya inmerso en su juego, se encoragina cuando un juez, al juzgar que el tiempo permitido anterior al salto había ya transcurrido, lo saca de concentración, i.e. de su juego, para hacerle saber que había cometido falta. Bubka decide no intentar más. Su enojo puede parecer, a los ojos de mucha gente, un tanto exagerado -como diciendo, 'no es para tanto, si bien puede concentrarse de nuevo, al fin que sólo es un salto'- y en el caso del papá, él podría pensar que 'no es para tanto, si sólo es un juego'. Y finalmente las reacciones tanto de Bubka y el hijo por un lado, como del papá y del juez por el otro se justifican pues desde sus particulares puntos de vista, sus argumentos son legítimos.

Lo que se pone de manifiesto es una incompatibilidad en términos del concepto de seriedad de las cosas: Lo que para el papá es sólo un juego, para el niño es lo único, lo verdadero, lo real; como lo único, lo verdadero, lo real es para Bubka, su salto en ese instante. Es en esta unicidad, en esta verdad en que se ve reflejada la peculiaridad de la seriedad lúdica, "esa seriedad incluso sagrada" (Gadamer, 1961, p. 144) que si bien se manifiesta a través de la actitud del jugador -en este caso, Bubka y el niño- es independiente de ellos, pues "lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo" (Gadamer, 1961, p. 144). Así al parecer, mientras que para el papá y el juez, "lo que no es más que juego no es cosa seria" (Gadamer, 1961, p. 144), para el niño y Bubka, "el juego es la vida" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279), dos perspectivas sin duda distintas.

Se asoma una vez más la peculiaridad lúdica, en esta ocasión en términos de su seriedad, **una seriedad inderivable, inaprehensible** cuya presencia resulta un tanto

burlona con respecto a la vida real y preocupada, pues el juego, desde ésta, no sólo no se conceptualiza como cosa poco seria sino que tiende a ser 'identificado' como cosa de niños, divertida y que causa hilaridad. Sin embargo, "los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír" (Huizinga, 1938, p. 17). Aun cuando "la risa se halla en cierta oposición con la seriedad, (...) [no] hay que vincularla necesariamente al juego" (Ibid) porque además y dicho sea de paso, "mientras que [el hombre] comparte con el animal la función llena de sentido del juego, la mecánica puramente fisiológica del reír (...) [es] algo exclusivo de [él]" (Ibid).

Difícil parece el poder aprehender esa seriedad lúdica, en tanto que el distinguirla de la otra seriedad -la de la vida común-, se percibe como algo más factible; y es que poco tienen en común.

En ésta última, lo serio se remite a aspectos como la caracterización de una persona -una persona cuyo semblante es generalmente serio, i.e. tiene cara como de piedra-; o la actitud de una persona- la de no tomar las cosas a la ligera, la de no 'jugar'-; o el estado de ánimo -una persona que está seria no se alegra, no convive, no platica, no 'juega'-; o una postura -'no te rías que es en serio', o 'ya deja de estar 'jugando' que esto es serio'-; o un color - los colores oscuros, sobrios-; o la manifestación de incredulidad - ¿en serio?, ¿no me estas jugando una broma?; aspectos que denotan una clara intención de evitar cualquier posibilidad de confusión con algo que tenga que ver con el juego o de que se establezca alguna relación con el mismo. Y es que "el contenido significativo de 'lo serio' se determina y agota con la negación del juego. Lo serio es lo que 'no es juego' y no otra cosa" (Huizinga, 1938, p. 62).

En cuanto a la seriedad del juego, no puede decirse con certeza que se remita a algo, si acaso, a ella misma. Y es que se percibe como algo que escapa a la dialéctica y que está fuera de las disyuntivas serio - broma, racional - irracional, terrenal - espiritual, bien - mal, sin embargo, su manifestación a través de la actitud lúdica, es contundente; actitud que es de entrega, de dedicación, de concentración, i.e. de una profunda seriedad; actitud que bien puede dar cabida a características propias de lo serio pues un jugador puede mostrar un semblante tan serio como el de un escolapio frente a su hoja de examen; puede tomarse el juego muy en serio como el caso de "los futbolistas [que] encaran al árbitro jurándose alianzas y enemistades para toda la vida (es decir, mientras el juego dure)" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279), o como el caso de los caballeros

en los otrora duelos de honor jugándose la vida o el del automovilista que en su carrera pierde la misma.

En tanto que "lo serio trata de excluir el juego, (...) el juego puede muy bien incluir en sí lo serio" (Huizinga, 1938, p. 62) sin que por ello pierda su ligereza, su sin sentido, su futilidad. Y es que "el contenido significativo del juego, (...) **ni se define ni se agota por el 'no serio', pues el juego es algo peculiar y el concepto 'juego', como tal, de un orden más alto que el de 'no serio'**" (Idem). Pareciera entonces como si el mundo lúdico pudiera de repente abarcar al mundo serio -cuestión que de principio y al instante suscita racionalmente un rechazo ante tal 'aberración', pues desde la perspectiva de éste, lo que en 'realidad' sucede es que lo serio le da de repente al juego una oportunidad para hacer de las suyas y lo 'llama' cuando necesita y quiere 'jugar'. Lo cierto es que, en el andar a lo largo de las líneas hasta ahora escritas, todo cuanto las imágenes lúdicas evocan y cuanto se ha retomado de los autores que han tenido la dicha de dejarse tocar por el juego, no hace sino otorgarle sentido a este parecer. ¿Pudiera ser acaso ese 'orden más alto' mencionado por Huizinga (1938) el responsable de tal hecho? Y si resulta que "incluso sagrada" (Gadamer, 1961, p. 144) es la seriedad propia del juego, ¿este 'orden más alto' podría tener algo que ver con lo sagrado?

1.3.3. EL CARÁCTER SAGRADO DEL JUEGO

El juego, fútil mas verdadero, de seriedad profunda, que atañe desde su esencia libre y etérea, a cuanto se le atraviere, llámese persona, animal, cosa, imagen o color, transgrediendo límites temporales, espaciales, racionales, biofisiológicos, y transportando a 'sus presas' a través de una infinidad de situaciones insospechadas e invadiendo, en el caso de seres vivos llamados superiores, sus sensibilidades más recónditas, embriagándolos así de infinito placer y gozo; **los traspasa de verdad inexorable y los envuelve de inútil belleza, i.e., estética,**

"que no pertenece en rigor ni a los participantes ni a su actividad particular, sino que más bien, **estos pertenecen a aquélla; [porque] aquélla es mayor que estos.** [Y] es [precisamente] en este punto donde el juego toca la esfera de lo sagrado (lo que no pertenece ni al campo de lo consciente ni de lo inconsciente, ni de la racionalidad ni de la pasionalidad), de lo que está después y antes de la actividad de los participantes. Los rituales, tanto religiosos como deportivos, llenos de cantos, atuendos, escalinatas, podios, héroes y mártires son tan buen ejemplo como los ritos

de la etiqueta gastronómica con sus atmósferas de tela blanca, flama tenue, vino tinto y platos llenos, o los de la democracia con sus parlamentos, sus debates, sus marchas, himnos y elecciones" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 284; paréntesis en el original).

Y así, embebidos de esta atmósfera estética, festiva, ritual, presente ya sea física y materialmente -como en los ejemplos antes mencionados- o en la imaginación -como cuando el niño juega a que 'es' Pelé y entonces convierte al patio de su casa en el estadio Maracanã de Sao Paulo y a su perro y gato, previa multiplicación, en un público bullicioso que le aclama las bellas, las sublimes jugadas- es como los jugadores se vuelven parte del acontecer lúdico.

"En su danza mágica, el salvaje 'es' un canguro (...). [Y] para hacemos una idea del estado de ánimo del salvaje nos vemos obligados a reproducir este estado con nuestra terminología, y querámoslo o no, transformamos las ideas creyentes del salvaje en la rigurosa determinación lógica de nuestros conceptos. De este modo expresamos la relación entre él y su animal como si, para él, significara un 'ser' mientras que para nosotros es un 'jugar'. Ha adoptado el 'ser' de un canguro. Pero el salvaje no conoce ninguna diferencia conceptual entre el 'ser' y el 'jugar', nada sabe de identidad, imagen o símbolo alguno. Y por eso nos preguntamos si no será el mejor modo de aproximarse al estado de ánimo del salvaje en su acción sacra mantenemos en el término primario 'jugar'" (Huizinga, 1938, p. 40).

Así, "en la forma y en la función del juego, que representa una cualidad autónoma, encuentra el sentimiento de incardinación, [de pertenencia] del hombre en el cosmos su experiencia primera, máxima y sagrada. **Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada**" (Huizinga, 1938, p. 31).

Ya "para Platón se daba, sin reserva alguna esta identidad entre el juego y la acción sacra. No tenía reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego (...). [Y] en esta identificación platónica del juego y lo sacro, lo sagrado no desmerece porque se le califique de juego, sino que éste queda exaltado porque su concepto se eleva hasta las regiones más altas del espíritu" (Huizinga, 1938, p. 33). Es en este punto, al parecer, en donde cobra -y se otorga al mismo tiempo- el mayor sentido, la metáfora de Fernández Christlieb (1992) refiriéndose a la esencia lúdica, -como "Espíritu de juego"-, pues todo parece así, después de un asombroso y gozoso trajinar por la infinidad de

imágenes que el fenómeno lúdico evoca, embonar y fundirse en uno, en una esencia espiritual y sagrada que revela a su vez la presencia de una manifestación peculiar que Gadamer (1961), más que atinadamente denomina " movimiento de vaivén" (Gadamer, 1961, p. 146).

Cabe aquí destacar la importancia de este término pues nada como el 'vaivén' conlleva y apela a la existencia, y de hecho a la imperiosa necesidad, de **por lo menos dos**, ya sean personas (o una persona y su 'otro'), animales, cosas o todas las combinaciones entre éstos posibles. Se refiere esto a la dualidad lúdica de '**fuerzas contrarias** que provocan un jaleo, i.e. un vaivén.

1.3.3.1. VAIVÉN, DUALIDAD Y ANTÍTESIS

Así como por un impulso el columpio va y el subibaja sube, y luego, por el peso, el primero regresa y el segundo baja, así también un charro lanza una copla y luego otro se la revira, un jugador de ajedrez mueve una pieza y luego su contrincante mueve la suya, un niño se convierte en locomotora y luego las sillas lo hacen en vagones, una persona reta a su 'otro' a meter el papel en el cesto de la basura y luego este 'otro' le festeja el logro o le reprocha la falta de tino, un dedo presiona al otro y luego este al primero hasta que las fuerza opuestas se liberan y provocan un chasquido, una persona da la mano a su pareja y luego ésta le responde con un sentido apretón, la marea va y luego viene. El juego ocurre entre al menos dos, uno que va, da o hace y otro que viene, devuelve o contesta;

"el vaivén pertenece tan esencialmente al juego que en último extremo **no existe el juego en solitario**. Para que haya juego no es necesario que haya otro jugador real, pero siempre tiene que haber algún 'otro' que juegue con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias **contrainiciativas**. Por ejemplo el gato elige para jugar una pelota de lana porque la pelota de algún modo juega con él, y el carácter inmortal de los juegos de balón tiene que ver con la ilimitada y libre movilidad del balón, que es capaz de dar sorpresas por sí mismo" (Gadamer, 1961, p. 148).

Ya antes hicieron presencia los elementos estéticos del fenómeno lúdico, todos apelando inevitablemente a la existencia de por lo menos dos: la oscilación, la variación, la traba y su liberación, el contraste, la tensión, el equilibrio; implicando todos el movimiento de vaivén. Cabe destacar que para Gadamer (1961), "el modo de ser del

juego" está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza. De ahí su aseveración de que "con toda evidencia no se puede decir que también los animales jueguen y que en un sentido figurado jueguen también el agua y la luz. Al contrario, habría que decir a la inversa que también el hombre juega. También su juego es un proceso natural. También el sentido de su juego es un puro automanifestarse, precisamente porque es naturaleza y en cuanto que es naturaleza" (Gadamer, 1961, p. 148).

De regreso a la dualidad implícita del vaivén, ésta denota en la mayoría de los casos **fuerzas contrarias** -como por ejemplo, el impulso del niño en el columpio que hace que suba versus el peso de los dos que hace que bajen; la energía cinética de la parte del balero que vuela versus su peso y la tensión de la cuerda que la une con la otra, posiciones opuestas -como el 'yo' y el 'otro'- i.e., "contrainiciativas" (Gadamer, 1961, p. 149); y es que "el juego en común tiene entre sus rasgos más esenciales el de ofrecer un carácter antitético. La mayoría de ellos se juega entre dos bandos. Pero esto no es forzoso. Una danza, un desfile, una exhibición, pueden tener lugar sin este carácter antitético" (Huizinga, 1938, p. 65). El autor se refiere a la danza de unos pájaros de Nueva Guinea pero bien se puede pensar en la danza despreocupada de una persona que se deja llevar por la música; así también, un grupo de personas que caminan juntas pueden en un momento dado y sin darse cuenta, sincronizarse y adoptar el mismo paso, como en un desfile...

Ahora bien, "antitético no quiere decir todavía competidor o agonal. Un canto alternado, las dos voces de un coro, un minueto, las diversas partes de un conjunto musical, son ejemplos del juego antitético que no ha de tener necesariamente, carácter agonal [de competencia] aunque el carácter de porfía [de empeño y necesidad] actúa muy a menudo" (Huizinga, 1938, p. 65), entendiendo por porfía el empeño con que se hace algo. Por ejemplo, el niño que cuenta un chiste en el recreo no está en franca y abierta competencia con otro ahí presente para ver quién cuenta el mejor y/o de la mejor forma - o lo que es lo mismo, quién hace reír más a los que por ahí se encuentran- y, sin embargo, se regocija cuando puede decirse desde sí y para sí: ¡el mío fue el mejor!

Este regocijo interno surge casi inevitablemente del ver saciada esa sed humana de trascendencia, de distinción, de enaltecimiento, en otras palabras, de honor y loabilidad, que de forma sutil y casi inaprehensible e inapreciable va tomando la forma de una reto al otro, cuya consolidación es el juego competitivo o agonal. "Desde la vida

infantil (...) se alaba a los demás, se alaba a uno mismo. Se busca el honor por las virtudes. Se busca la satisfacción de 'haberlo hecho bien'. [Y] haberlo hecho bien significa 'haberlo hecho mejor que otros'. Para ser el primero hay que demostrar serlo [y] para ofrecer esta demostración de superioridad sirve la pugna, la **competición**" (Huizinga, 1938, p. 82).

1.3.3.2. EL JUEGO AGONAL

Al parecer, desde el momento en que el "Espíritu de juego" atañe a más de un jugador real, persona o animal, se abre un terreno fértil para la lucha y que es para el ser humano, **una lucha por el honor**, el honor de resultar mejor en el juego que el otro, el honor que no se obtiene ante o contra sí mismo sino que se tiene que ganar contra al menos 'otro', porque sí no, no se gana ni se resulta loado. "El concepto de 'ganar' guarda estrechísima relación con el juego. En el juego solitario el que salga bien no significa ganar todavía. Este concepto se presenta cuando se juega contra otro" (Huizinga, 1938, p. 68).

Es en este punto en que quizás esté mejor y más ampliamente ejemplificado el "movimiento de vaivén" pues nada de forma más clara que una pugna entre dos fuerzas contrarias ilustra este movimiento tan peculiar, pensemos, por ejemplo, en dos equipos jugando a jalar una cuerda, luchando por hacer que el contrario sobrepase una raya marcada en el 'campo de batalla'. Un juego de tenso ir y venir...

Ahora bien, resulta difícil en ocasiones el concebir al juego agonal como juego ya que en él, "[el] elemento de tensión, de incertidumbre por el resultado, alcanza su grado máximo.(...) Apasiona tanto el salir gananciosos que ello amenaza con disipar la ligereza del juego" (Huizinga, 1938, p. 65) y puede incluso hasta tornarse violento y peligroso - imagen, al parecer, antagónica a la evocación del juego-; así, los perros llegan a enardecer tanto en su juego, que en ocasiones culmina en pleito; en un partido de fútbol entre amigos, suelen haber jugadas de gran emoción que pueden incluso suscitar riñas entre dos o más jugadores, y hasta entre miembros del mismo equipo. Y es que, "para la conciencia del competidor, éste no está jugando, (...) [y se produce siempre] en la competición, (...) ese tenso movimiento de vaivén que permite que surja el vencedor y que se cumpla el conjunto del juego" (Gadamer, 1961, p. 148). Sin embargo, un "Espíritu de juego" exacerbado sigue siendo de todas formas eso, "Espíritu de juego". Y es que además,

"lo mismo que cualquier otro juego, **la competición aparece hasta cierto grado, sin finalidad alguna**. Esto quiere decir que se desenvuelve dentro de sí misma y su desenlace no participa en el necesario proceso vital del grupo [o del competidor mismo]. Esto se expresa muy claro en el refrán (...): 'no importan las canicas, lo que importa es el juego'. En otras palabras, **que la meta de la acción se halla, en primer lugar, en su propio decurso**, sin relación directa con lo que venga después. Como realidad objetiva, el desenlace del juego es por sí, insignificante e indiferente" (Huizinga, 1938, p. 67).

En este sentido, los competidores, los luchadores romanos, los futbolistas, no se encuentran despreocupados ni toman a broma lo que hacen; lejos de ello, **dan su vida en ese instante**, "y así, se enervan, se apasionan, se entregan de cuerpo y alma: ya forman parte del juego" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279).

Se pone una vez más de manifiesto la importancia del atinado término acuñado por Gadamer (1961) y es que "[el] papel fundamental que desempeña el vaivén del movimiento del juego explica (...) [también] el carácter de juego de las competiciones" (Gadamer, 1961, p. 148). Cabe mencionar que, una vez habiendo jugado, "al terminar, todos exhaustos, derrochado ya el talento, **gane quien gane, el resultado es nulo, ya no vale, y por eso siempre hay que volver a empezar**, como todo apostador, niño, (competidor) o actor lo sabe bien" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279).

Si de alguna forma se probaron las mieles de la victoria y del honor, hay una incitación mayor a intentar de nuevo, pues la satisfacción de que el juego salga bien parece redoblar cuando el reconocimiento no es sólo el propio sino también el de los que atienden y observan. "[El] salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo. Esto lo vemos ya en los juegos de paciencia. [Pero] este sentimiento agradable de satisfacción aumenta con la presencia de espectadores [aunque] no son imprescindibles. Quien resuelve un solitario se alegra doble si alguien lo mira, pero podía haber jugado también sin espectador" (Huizinga, 1938, p. 68). De la misma forma, a Sergei Bubka le brinda una satisfacción más intensa el hecho de romper el récord mundial de garrocha en una competencia con estadio a reventar que si lo realiza en su entrenamiento cotidiano, situación en la cual el gusto y la satisfacción no dejan de ser sin embargo, enormes.

Y es que cuando los ánimos desbordados de una multitud se conjugan en un ánimo colectivo, se crea una atmósfera delirante y festiva que provoca escalofríos al tan solo entrar, por ejemplo, a un Coliseo Romano lleno y bullicioso, a un estadio Olímpico ensordecedor o a uno de fútbol levantado en 'olas'; a un campo de duelo entre caballeros, a la Scala de Milán presta para aclamar las voces sublimes, i.e., a **todo espacio lúdico que por su atmósfera llena de emociones ahogadas que irrumpen en un fervoroso y casi venerable reconocimiento, se asemeja a un espacio y a un momento de consagración.** Ganar a pulso el honor de merecer este reconocimiento colectivo y enloquecido ha de provocar sin duda una de las emociones más sublimes que el hombre pueda en su existencia vivenciar.

El juego agonal culmina, así, cual acción sacra, en un clímax apoteósico [de extraordinarios honores tributados a una persona] dentro de un ambiente festivo y sagrado. Y es que "*el agón*, en el mundo griego, o en cualquier otra parte donde se haya presentado, muestra todas las características formales del juego y pertenece, en virtud de su función, más al dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego" (Huizinga, 1938, p. 46).

1.3.3.3. EL CARÁCTER FESTIVO DEL JUEGO

Resulta interesante la incorporación que de la fiesta hace Huizinga (1938) dentro del mundo lúdico, y es que, al detenerse en ella, fluyen una multitud de vivencias como el esparcimiento, la interrelación espontánea y relajada, el aislarse de la vida real y preocupada, el gozo y la embriaguez del alma, propias todas ellas, del juego.

Difícil es escindir el aspecto formal del juego agonal del de la fiesta pues a partir del primero se crean atmósferas llenas de cánticos, de delirios, de bailes, de colores, de pancartas, de gritos, i.e. de algarabía colectiva. No hace falta repasar mucho la historia para encontrarnos con los Juegos Olímpicos, ya sea de la antigüedad o de la era moderna a partir del Barón Pierre de Coubertin, para ver traspasadas las fronteras y los continentes por el ruido que causa este evento único, el deseo y el júbilo de participar en él, la expectación por el triunfo, la preparación y la organización cuidadosas y siempre tratando de dar el mejor evento de la historia, o, como comúnmente se denomina, la mejor 'fiesta deportiva'...

Sin embargo, ya en las comunidades arcaicas se manifestaba esta inexorable alianza entre fiesta y juego agonal. Huizinga (1938) nos brinda las imágenes del *potlach*, una fiesta entre tribus de indios de la Columbia Británica; "es una gran fiesta en la que uno de los dos grupos, con toda clase de ceremonias y con gran despilfarro, hace regalos al otro, exclusivamente con la intención de demostrar su superioridad" (Huizinga, 1938, p. 77).

En ésta, "lo primario (...) [es] el instinto agonal, el juego de la sociedad que potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual o colectiva, es un juego serio, un juego fatal, a veces sangriento, un juego sagrado y, a pesar de todo, un juego" (Huizinga, 1938, p. 80). "Pero sería más justo y más sencillo considerar al *potlach* como la forma más elaborada y por antonomasia de **una necesidad fundamental de la humanidad**, que yo designaría como el juego por la gloria y el honor" (Ibid, p. 81).

Así, desde las épocas más remotas de la humanidad, fiesta y juego han ido de la mano, tanto en su forma como en su esencia pues en ambas, ésta es libre y etérea, es un espíritu que arrebató y embriaga, brindando a los que atañe la mesa puesta para el festín de honor por las virtudes, mismas que así como para los Romanos giran en torno al lema 'Citius, Altius, Fortius', para el caballero que desea cortejar a la dama de sus ojos, éstas lo hacen en torno al saber usar "la estrategia habitual" (Sabina, J. (c) 1985) en el momento preciso.

Por otra parte, ambos se desarrollan en libertad, dentro de un protocolo particular, i.e. un orden, porque, por paradójico que parezca, "ya desde su origen, la libertad se ve encerrada en el límite representado por el orden, y solamente dentro de este límite puede existir" (Bally, 1945, p. 9), dando así cabida a la creación, a la invención. En efecto, "para que se invente un juego, se requiere un orden dentro del cual moverse, y un margen para moverse dentro de ese orden. (...). **El juego consiste en poner la libertad dentro de límites para lograr la invención**" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279). "Esta oposición dialéctica entre libertad y orden señala **la necesidad de una lucha que permita a la libertad únicamente hacerse, pero nunca ser**" (Bally, 1945, p. 9); "el juego es una lucha por algo o una representación de algo" (Huizinga, 1938, p. 27), y en efecto, "ambas funciones, [la lucha y la representación, se hacen mas no son] y pueden fundirse de suerte que **el juego represente una forma de lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo**" (Idem).

También la fiesta se desarrolla dentro de límites poco conscientes, a no ser el lugar y la hora de la cita que son expresos, de la misma forma en que lo es la presencia del protocolo, e indudablemente 'la consigna' de divertirse; y dentro de estos límites es que se gesta un juego de y entre empatías, de afectividades, bajo la forma de cortejos, coqueteos, exhibiciones y, en ocasiones, hasta de enfrentamientos, mismos que representan en algunas tribus "la ceremonia a cuya conclusión el futuro suegro cederá a novia" (Huizinga, 1938, p 78). Así, en este contexto, de la misma forma que para el juego, "la esfera espiritual en que tiene lugar la fiesta es la del honor, la de la exhibición, la de la fanfarronería y el reto. Nos movemos en un mundo de orgullo caballeresco y de locura heroica, en un mundo en que el hombre y el escudo de armas tienen gran valor y cuentan con una gran serie de antepasados. No es el mundo de la preocupación por el sustento, cálculo de la ventaja o adquisición de bienes útiles. El esfuerzo se orienta hacia el prestigio del grupo, hacia el rango superior, hacia la superioridad sobre otros" (Huizinga, 1938, p. 78); sin embargo, esto se relaciona frecuentemente con la idea de **atraer al bien**.

En efecto, siempre dentro de una atmósfera festiva, material o imaginaria, el juego agonal se desenvuelve así y en primera instancia, como "una cancelación de toda la gravedad de la vida, del pensar y del obrar, [como] una indiferencia frente a toda norma extraña, [como un] derroche por una sola cosa, por la victoria" (Huizinga, 1938, p. 94); pero frecuentemente, como de paso y sin querer, cual acción sacra, como rindiendo culto a lo venerado, a lo adorado; y es que "toda victoria actualiza, realiza para el vencedor el triunfo de las potencias bondadosas sobre las malignas y la salud [por ende] del grupo vencedor" (Huizinga, 1938, p. 75).

De hecho, ya en su carácter de porfía, **el juego muestra estrecha relación con el culto** "porque se conserva la creencia de que [las porfías] son útiles e imprescindibles para el curso favorable de las estaciones, para la sazón de las cosechas y para toda la prosperidad del año" (Huizinga, 1938, p. 74). Y "si resulta que la acción sacra apenas se puede diferenciar formalmente del juego, se plantea entonces la cuestión de si esta coincidencia entre el culto y el juego no se extenderá más allá del aspecto puramente formal" (Huizinga, 1938, p. 35).

Dentro de esta identificación del culto y del juego, que apela al simbolismo sagrado de este último, viene a tomar sitio el aspecto infinitamente creador de la expresión lúdica para evidenciar, siempre inmersa en la tríada libertad- límites- invención (Cfr. Fernández

Christlieb (a, 1992), su huella profunda e indeleble en la humanidad; huella inintencionada mas inexorable pues se manifiesta como la expresi3n m3s libre, plena y verdadera que pudiera el hombre jams vivenciar. Bien dice Schiller que "s3lo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra y es plenamente hombre s3lo cuando juega" (Schiller; citado en Bally, 1945, p.7).

Esta plenitud obedece al hecho de que, jugando, el hombre y su mundo se descubren, se relacionan, se incorporan; en una palabra, se dan mutua cuenta de s3, dando origen a la conciencia de su existencia; los gestos, las se3as, los sonidos onomatop3yicos y/o de la naturaleza se conjugan en un juego: **el de la comunicaci3n**, el de compartir una l3dica existencia colmada de bellas, sabias, enigm3ticas y sagradas im3genes y formas.

1.4. LA TRASCENDENCIA DE LA PRESENCIA LÚDICA Y SU HUELLA EN LA HUMANIDAD.

Puede pensarse, como ocurrencia, que el hombre primitivo, al dejarse arrebatar por el "Espíritu de juego" y entretenerse con dos palos de madera, pudo después de un tiempo, percatarse de que la fricción entre ellos provocaba un calentamiento que culminaba en la aparición del fuego, hecho que sin duda de una forma u otra, mediante señas, sonidos o expresiones, pudo compartir con alguien, o cuando menos, con su 'otro'.

También suena más factible el hecho de que la ley de gravedad haya surgido tras la observación repetida de la reproducción de un fenómeno acontecido por primer vez, mucho tiempo atrás y de forma accidental, -en este caso, la caída de algún objeto-, y no porque a Newton o a alguien más, miles de años después, se le hubiera ocurrido, sin esta previa huella cultural en la consciencia colectiva, que soltando algo suspendido en el aire, iba a poder descubrir tal evento y explicarlo.

Si fue la caída en piruetas de una hoja de árbol, o en vertical y línea recta de una manzana, o en pendiente de una piedra a lo largo de una colina, o sorpresiva y enfadosa de un fruto de las manos del hombre de Neanderthal cuando se disponía a descubrir su sabor, es intrascendente; lo trascendente es el hecho de que fue algo casual y sorprendente, como casual y sorprendente le resulta a un niño contemporáneo de un año el mismo hecho. Podemos así imaginarnos la expresión atónita y atemorizada del primer observador de este acontecimiento y la exclamación de sorpresa que sin saberlo quizás, está ya comunicando y compartiendo, si no es con alguien, por lo menos con su 'otro'.

1.4.1. EL JUEGO PRIMIGENIO DEL LENGUAJE Y SUS DERIVACIONES.

Al parecer, los descubrimientos en los principios de la humanidad surgen como por casualidad, y qué es esta **casualidad** sino la huella más propia del juego, el chiste o el juego mismo del juego... **Jugando, el hombre y su entorno se descubren**; los animales y los seres humanos se relacionan, se conocen, se interrelacionan, entre sí mismos y/o entre ellos, sentándose así **la cuna de las primeras formas de comunicación, a través de gestos, sonidos y señas.**

"Cuando Mead (1927) habla de la primera conversación de gestos de los organismos como origen de la conciencia, su descripción corresponde a la de un

juego, donde las emociones (B) (emoción o lúdica) de los organismos se reglamentan en la forma de gestos (A) (reglas o lógica) reconocidos que valen para ambos participantes como un evento común, un acto social (C) (juego) (...). Cuando Marx (Marx, Engels, 1845) sitúa el origen de la conciencia en la acción de dos individuos en la misma dirección (a) (reglas o lógica) para efectos de su satisfacción de necesidades (B) (emoción o lúdica) por el establecimiento de un acto de cooperación (C) (juego), de lo que Marx está hablando es de un juego. El juego crea realidades colectivas que antes no estaban allí; por ejemplo, la conciencia" (Fernández Christlieb (a), 1992, pp. 281-282).

De esta manera,

"las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos por ejemplo, el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; por él distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza" (Huizinga, 1938, pp. 15-16).

Así, y sin más, se puede decir que "el primer juego es el lenguaje, (...) la primera palabra que se pronunció fue una regla - la regla de participación, merced a la cual todo aquel que la entiende, ya está participando - [y] la primera prohibición fue la exclusión del juego. El lenguaje es en sí mismo un juego de palabras" (Fernández Christlieb (a), 1992, pp. 281-282). Pero,

"el juego primigenio del lenguaje consiste, además de en jugar conforme a sí mismo, en crear otros juegos, otros Espíritus. Un juego era pues una situación cerrada, limitada por convenciones arbitrarias acordadas por los participantes que, una vez echada a andar apartada de otras realidades, empieza a valer por sí misma y se torna capaz de producirse y reproducirse a sí misma, creando sus propios símbolos, significados, y sentidos. O sea, un Espíritu es una entidad autónoma y autosuficiente: un mundo completo y aparte; una estructura triádica independiente (...). Así pues, el juego del lenguaje presenta algunas derivaciones fundamentales, a saber: porque el juego es

sagrado, creó el Espíritu de la religión; porque el juego es bello, creó el Espíritu de las artes; porque el juego es sabio, creó el Espíritu de las ciencias; porque el juego es enigmático, creó el Espíritu de la filosofía. Y porque el juego lo es todo, creó el Espíritu de la Cotidianeidad. Ciencias, artes, filosofía (Cfr. Heller, 1967), religión (Cfr. Schütz, 1962, quien se refiere a "universos finitos de sentido en reformulación de la idea de subuniversos de William James), y Cotidianeidad (Debord, 1963; Berger y Luckman, 1967, quienes hablan de "zonas limitadas de significado" en reformulación de la idea de Schütz; Lefevre, 1968); éstas son las estructuras triádicas que se pueden denominar Espíritus, y cabe recordar que son juegos y que sus divisiones son acuerdos convencionales intersubjetivamente construidos, y en proceso de deconstrucción, se añadiría. Cada uno de ellos tiene su propio dialecto, su propia comunidad, sus propias intenciones, sus propias creaciones, sus métodos, en suma, su propia lógica y su propia lúdica, y sus estilos de juego. Y muy especialmente, cada uno de ellos constituye una estructura conferidora de sentido, dentro de la cual la vida está completa y colmada, no le falta nada, y cuando alguien se encuentra dentro de alguna de ellas, lo demás está de sobra como superfluo y frívolo" (Fernández Christlieb (a), 1992, pp. 301-302; subrayado en el original).

Acaso empiezan a ser a este punto, sutilmente perceptibles ciertas trazas de la trascendencia lúdica en la humanidad...

1.4.2. LA HUELLA DE LA MANIFESTACIÓN LÚDICA EN LA HUMANIDAD: SU FUNCIÓN SOCIO-CULTURAL

"El tiempo muerto de ver llover tras la ventana es el caldo de cultivo del juego, se empieza a reglamentar el escurrimiento de las gotas de agua por el vidrio, a ver cuál llega primero al alféizar, o registrando los caminos que sigue cada una" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 280); jugando, se descubre que las gotas de lluvia caen deslizándose a lo largo del vidrio siguiendo un camino y en una forma un tanto juguetona, pues de repente se detienen y luego retoman, pero en ocasiones, ya en una dirección ligeramente desviada; del mismo modo, jugando el hombre primitivo descubre el fuego... Y éstas vivencias, y así todas las imaginables, y las inimaginables también, **quedan plasmadas en la conciencia como conocimiento**, desde el momento en que, "una vez que se ha jugado **permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual**" (Huizinga, 1938, p. 22) y que pronto deviene, jugando también -por medio del juego primigenio del lenguaje- en sabiduría colectiva.

El juego "cobra inmediatamente [así] sólida estructura como forma cultural y es transmitido por tradición" (Huizinga, 1938, p. 22; el subrayado es mío). Esto explica ampliamente por ejemplo, la tradición Olímpica a nivel mundial y otros tantos fenómenos de esa magnitud; sin embargo, explica también -y quizás habría que precisar que en primera instancia- **la presencia lúdica en los andares y manifestaciones culturales de la humanidad**, por triviales, simples, arcaicas o infantiles que sean, esto amen de que se traduzcan o no en tradición, pues con el simple hecho de que hayan llegado a ser conscientes implican ya una trascendencia.

Surge la idea de que el juego, al parecer, **antecede a toda cultura** pero también, de que **éste se manifiesta independientemente de la misma**, pues por un lado, "por mucho que estrechemos el concepto de [cultura], presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado que el hombre les enseñara a jugar" (Huizinga, 1938, p. 11) y por el otro, "con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego [ya que] los animales juegan, lo mismo que los hombres, [y] todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales" (Huizinga, 1938 p. 11). Ya se mencionó antes en la página 35 una reflexión de Gadamer que no hace sino apoyar esta aseveración de Huizinga, cuando dice que, dado que el hombre es parte de la naturaleza, entonces juega como lo hacen los animales y las cosas (Cfr. Gadamer, 1961).

Finalmente, Huizinga escribe que "la comunidad arcaica juega como juegan los niños y los animales" (Huizinga, 1938, p. 31) y no tiene reparo alguno en afirmar que "el **juego es más viejo que toda cultura**" (Huizinga, 1938, p. 11), aseveración que por todo lo anterior expuesto, nos provoca sentido y nos brinda significado; también Fernández Christlieb hace mención de la primicia lúdica, pues habla del juego como un fenómeno "primordial e inderivable" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 278) que constituye "la primera estructura triádica" (Ibid, p. 278).

Así, "la presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo" (Huizinga, 1938, p. 14) sino que más bien, "adorna la vida, la completa y es, en este sentido imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea: en una palabra, como función social" (Huizinga, 1938, p. 21).

Jugando, el hombre descubre, incorpora, conoce; experimenta el gusto, el enojo y el dominio de sí, pues en ocasiones, la tensión que en el juego se suscita "pone a prueba [no sólo sus] facultades, su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante, [sino que] también, sus fuerzas espirituales, porque en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él" (Huizinga, 1938, p. 24); también vivencia a través del juego la libertad, los límites, la invención y conoce el respeto y el honor; en una palabra, vive, y en otras y por consiguiente, **"esta otra realidad, la de la cultura y la civilización, es también un juego. La cultura se juega"** (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 28):

"La vida de comunidad recibe su dotación de formas suprabiológicas, que le dan un valor superior, bajo el aspecto de juego. En este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se trasmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir que se desarrolla en las formas y con el ánimo de juego. En la unidad doble de cultura y juego éste es el hecho primario, objetivamente perceptible, concretamente determinado, mientras que la cultura no es más que la designación que nuestro juicio histórico adjunta al caso en cuestión" (Huizinga, 1938, p. 64).

"La cultura [pues] no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego" (Huizinga, 1938, p. 94), juego que queda plasmado en la conciencia colectiva bajo un sin fin de formas, a saber, todas las manifestaciones culturales que pueda la humanidad vivenciar y reconocer, y que de una u otra forma, revelan la presencia de los espíritus antes descritos y se constituyen a su vez en partes de sus gnoseologías respectivas. En efecto,

"cada uno de estos Espíritus es una forma de conocimiento que avoca la realidad que le compete pero en tanto juego para el que sólo es real lo que está dentro de su juego, desconoce sus propias determinantes, la razón de sus reglas, por lo que cada uno de ellos requiere la [suya] propia, i.e. el conocimiento de su conocimiento: para las ciencias será la epistemología, para las artes será la estética, para la religión será la ética o la moral, para la filosofía será tal vez la filosofía de la filosofía y para la Cotidianidad será la Psicología Colectiva: la Psicología Colectiva es una gnoseología de la cultura cotidiana (Cfr. vgr, Paicheler, 1984); el conocimiento del conocimiento

cotidiano. Y por si cupiera duda, la Psicología Colectiva también es un juego" (Fernández Christlieb (a), 1992, pp. 302-303).

Todo juego, desde el más simple -como el de saltar con un pie- hasta el más complejo por su lógica -como el ajedrez- o por sus ambigüedades y trampas -como las advinanzas-, pasando por los considerados infantiles -como el de ponerle la cola al burro-, está impregnado de belleza, de enigma, de sabiduría y de un matiz sagrado, así como de una sacra seriedad que por su fortaleza, da cabida a cuanta atmósfera la rodee, por festiva y relajada o solemne que sea.

El juego, que **dentro de su intrínseca inutilidad y belleza** encierra en su esencia la más pura verdad, parece así haber estado predestinado, desde su viaje 'à trois' con la naturaleza y la humanidad, a una trascendencia cultural inexorable mas, 'juguetonamente', inintencionada.

El viaje a través del juego de la cultura y sus manifestaciones en la humanidad se antoja vasto, ilimitado e inimaginable, lúdico al fin. Sin embargo, puede resultar gustosa y agradablemente enriquecedor el realizarlo a través de los "jueguitos menores (...), [aquéllos] que constituyen ciertamente estructuras triádicas, pero no de manera autónoma ni autosuficiente, toda vez que toman sus normas, historia, costumbres y lenguajes de otras instancias mayores de las que se alimentan y con las que se justifican por ejemplo, la poesía -vgr. (A) autor, (C) lector, (B) texto-, pero toma sus recursos e intenciones de la literatura, la cual, a su vez, los toma del arte en general" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 301). Otros juegos menores, entre una infinidad, son por ejemplo la guerra, el derecho, el arte, la academia, la filosofía.

1.4.3. UN VIAJE A TRAVÉS DE LAS MANIFESTACIONES LÚDICAS EN LA HUMANIDAD

Si pretender visitarlas todas en este viaje ni seguir ningún itinerario por orden de 'importancia', y mucho menos, hacer de este viaje una visita a un museo, repasando detalladamente todos y cada una de las piezas de colección, iniciamos este recorrido de la presencia lúdica en la humanidad, basándonos en la obra "Homo Ludens" de Huizinga (1938).

Empezamos por la guerra; "el concepto de guerra se presenta cuando se diferencia un estado solemne de enemistad general de la disensión individual y, en cierto grado, hasta de las contiendas entre familias. Semejante diferenciación coloca a la guerra en la esfera de lo sacral y también en la agonal. Se convierte en un asunto sagrado, en un modo de medir las fuerzas y de decidir el destino, en una palabra, es llevado a la esfera en que el derecho, la suerte y el prestigio coexisten todavía indiferenciados. Pero también penetra en la esfera del honor. Se convierte en una institución sagrada y, por lo tanto, investida con todo el ornamento espiritual y material de que dispone la tribu" (Huizinga, 1938, p. 116).

Se hallan contenidos `puss en este concepto de guerra arcaica, elementos intrínsecamente lúdicos como el aspecto agonal, el sagrado, el del honor y del prestigio, que se ponen en juego a través de una lucha masiva -i.e. una batalla-, o de dos -i.e. duelo- ya que este último "[la] puede también sustituir" (Huizinga, 1938, p. 112). En efecto, "preparado solemnemente en todos sus detalles, en el que (por ejemplo) dos reyes van a solventar su querelle (pleito), [el duelo] se da por motivo (pour éviter éffusion de sang chrestien et la destruction du peuple) para evitar el derramamiento de sangre cristiana y la destrucción del pueblo" (Huizinga, 1938, p. 113) y "es, por naturaleza, una forma lúdica ritual, (...) una reglamentación de la pelea mortal que se inicia en estado de incontinente cólera. El lugar donde se pelea es un campo de juego: las armas deben de ser idénticas [regla de igualdad de condiciones (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 294)]; se comienza y pone término con una señal; el número de disparos o de tiempos está prescrito. Y como derramamiento de sangre, responde por completo a la exigencia de que el honor hay que vengarlo con sangre" (Huizinga, 1938, p. 115).

Subyace al duelo "la eterna pugna por el prestigio, que es un valor primordial que abarca el poder y el derecho. Venganza es satisfacción del sentimiento del honor, por muy corrompido, criminal o enfermizo que este sentimiento se manifieste" (Huizinga, 1938, p. 114). Aun cuando en apariencia "el fin último de la guerra [suela] ser la conquista, el dominio de otro pueblo, (...) la guerra se presenta como asunto de obligación sagrada, de honor o de venganza" (Huizinga, 1938, p. 111), en otras palabras, de lucha por el honor o juego agonal.

Esta misma lucha por el honor se encuentra también manifiesta en el proceso y juicio jurídicos, otra manifestación impregnada de juego: "el ejercicio efectivo del derecho, en otras palabras, el proceso jurídico, cualesquiera que sean las bases ideales del

derecho, posee en alto grado el carácter de una porfía. (...) La contienda judicial vale entre los griegos, como agón, como una pugna sometida a reglas fijas y que se celebra con formas sagradas y en la cual las dos partes contendientes apelan a la decisión de un árbitro" (Huizinga, 1938, p. 97).

Hubo de pasar tiempo antes de que ésta se rigiera mayormente por cuestiones de justicia y de ética pues en épocas primitivas y todavía en la antigüedad, el azar y la agonalidad eran las que imperaban y sus símbolos eran por un lado, "la balanza de la justicia [que] es la balanza de incierta perspectiva de ganancia [en la cual] ni asomos hay todavía de una victoria de la verdad ética, de que el derecho pese más que la injusticia" (Huizinga, 1938, p. 100); y por el otro, el conteo de los 'puntos ganados', como por ejemplo, en el caso del "portador de un proceso Adat javanés que, a cada nuevo argumento, hunde un palito en la tierra y procura ganar la contienda por el mayor número de palos" (Huizinga, 1938, p. 98).

Así, "la contienda jurídica puede ser considerada como un juego de azar, pero también como una carrera o una pugna de palabras. El proceso es una pugna por quién tendrá el derecho, por ganar y perder. Si apartamos la vista de la administración de justicia de las culturas muy desarrolladas, y consideramos etapas menos avanzadas, veremos cómo la idea de ganar o perder, es decir, una idea puramente agonal, oscurece la idea de justicia e injusticia es decir, el pensamiento ético jurídico. Este elemento de ganancia en perspectiva y, con ello, el elemento lúdico, se destaca más a medida que nos colocamos en una conciencia jurídica más primitiva" (Huizinga, 1938, p. 99); sin embargo, este "entusiasmo deportivo [con que] nuestros abogados se disparan recíprocamente con argumentos y réplicas y con mucha sofistería" (Huizinga, 1938, p. 98) denotan empero, cierta presencia lúdica.

Y hablando del aspecto sofista de la contienda jurídica, es menester ahondar en el trasfondo lúdico del sofismo, de la filosofía y del saber. "El sofista es el continuador, fácilmente descarriado, de esa figura central de la vida cultural arcaica que hemos visto sucesivamente como profeta, chaman, vidente, mago y poeta, y para la que la palabra vates (poeta) nos parece la mejor designación general. El impulso de realizar una exhibición para lucirse y derrotar a un rival en lucha pública, estos dos grandes móviles del juego social, se hallan visibles en primer plano en la función de los sofistas" (Huizinga, 1938, p. 174).

"Se les mira como si fueran magos, se les compara con luchadores; en una palabra, el oficio de la sofistería se desliza totalmente en la esfera del deporte. Los espectadores le aplauden y le rien los buenos golpes. (...) Cuando Protágoras denomina a la sofistería 'un viejo arte' (Protágoras, 316 D), da en el clavo. Es el viejo juego de agudeza que en la cultura arcaica, hasta en los períodos más primitivos, se desliza en todo momento de lo sagrado a la pura diversión, que a veces da con la sabiduría suprema para convertirse en seguida en una porfía juguetona" (Huizinga, 1938, p. 175).

Pero "entre estos 'jugueteos', los artificiosos discursos de los sofistas, y la porfía filosófica socrática, la transición es muy suave. El sofista está muy cerca del enigma corriente, presentado a título de broma, pero muy cerca de los sagrados enigmas cosmológicos" (Ibid, p. 177).

"El elemento agonal de la filosofía arcaica se muestra, (...) de un modo particular en el hecho de que se propende a ver en el proceso cósmico una lucha eterna de oposiciones primarias que radican en la naturaleza de todas las cosas, lo mismo que la oposición china entre el *yang* y el *ying*. (...) No es, seguramente, accidental que ésta propensión de los primeros filósofos por una explicación antitética de la existencia concuerde con la estructura antitética y agonal de la sociedad primitiva. Se acostumbró siempre a pensarlo todo en dualismo de oposiciones y a verlo todo dominado por la competición" (Ibid, p. 141).

"Para el hombre primitivo (...) cada conocimiento es un conocimiento sagrado, un saber misterioso y mágico. Porque cada conocimiento guarda, para él, una relación directa con el orden del mundo. Nada garantiza mejor el curso regular de las cosas, determinado por los dioses, y que el culto mantiene en marcha para proteger la vida y la salud de los hombres, es decir, el *ritam*, para designarlo con el viejo nombre hindú, que el saber que tiene el hombre de las cosas sagradas y de sus nombres secretos y del origen del mundo.

"Por eso, en las fiestas sagradas se porfía en esta clase de conocimientos porque en la palabra pronunciada se hace vivo el efecto sobre el orden del mundo. Competiciones en conocimientos sagrados se hallan profundamente arraigadas en el culto y constituyen parte esencial de él" (Ibid, p. 129); "la competición enigmática no es una mera diversión, sino que constituye una parte esencial del culto sacrificatorio" (Ibid, p. 132).

Así, "la sucesión de las etapas de la filosofía se puede considerar, a grandes rasgos, de este modo: en el tiempo primitivo surge del juego sagrado de los enigmas y de las pugnas verbales, que cumplen, a la vez, con la función de la diversión en la fiesta. Por el lado de lo sagrado surge la teosofía y la filosofía (...) de los presocráticos y, por el lado lúdico, el oficio de los sofistas" (Huizinga, 1938, p. 180). En ambos casos, "el argumento va de un lado a otro como una lanzadera, y el saber adopta, en el movimiento, la forma de un noble juego. [Se puede decir entonces que] no sólo los sofistas juegan, también Sócrates y hasta el mismo Platón lo hacen" (Huizinga, 1938, p. 78).

El enigma denota así una estrecha pero sobre todo, importante relación con el saber pues, " en los textos mitológicos o rituales se presenta, casi siempre, como (...) mortal (...) [dado que es] un problema en que va comprometida la vida. Lo que se apuesta, lo que se juega es la vida. A este rasgo corresponde que pase como sabiduría suprema el hacer una pregunta a la que nadie puede contestar" (Huizinga, 1938, p. 133). "El enigma, podemos concluir, es, en principio, un juego sagrado, es decir, que se halla a caballo entre el juego y lo serio, reviste la mayor importancia y es sagrado, sin por eso perder su carácter lúdico. Se ramifica en la dirección de las diversiones de sociedad y en la dirección de las doctrinas esotéricas" (Ibid, p. 135) pero en ambas direcciones, "el enigma o de manera más general, la cuestión planteada, continúa siendo, prescindiendo de su acción mágica, un importante elemento agonal" (Huizinga, 1938, p. 135).

Así, "el que busca la sabiduría se nos presenta, desde los primeros tiempos hasta los últimos sofistas y retóricos, como un típico luchador. Reta a sus compañeros, les ataca con violentas críticas y magnifica sus propias opiniones como las únicas verdaderas, con toda la seguridad juvenil del hombre arcaico. El estilo y la forma de las primeras pruebas de filosofía son polémicos y agonales" (Huizinga, 1938, p: 140); y hablando de reto y de violentas críticas a través de la palabra, pensemos en ese Cyrano de Bergerac agresivo, sagaz y astuto romántico empedernido, que a través de sus versos, los llenos de ironía y cinismo, hacen desatinar al caballero más sereno y recio, y los que colma de metáforas románticas ligeras y ocurrentes -anulando así toda amenaza de cursilería-, hacen prácticamente delirar a la joven amada; así también, personajes representados frecuentemente por Pedro Infante y Jorge Negrete, en las películas de la Época de Oro del Cine Mexicano (Cfr. Monsiváis, C., 1990), se lanzan entre sí y con singular alegría, coplas puntiagudas, revirando unas con otras, dejando mal parado al otro frente a la mujer en disputa o ventilando riñas de tiempo atrás. Es ésta acaso una invitación a hacer escala en la presencia lúdica en la poesía...

El cortejo y la 'lucha a muerte' verbal han ido de la mano de una agonalidad impregnada de belleza poética; y así como matiza las 'cours d'amour' y los pleitos de agudos y diestros revires, acompaña también "la improvisación para salir de alguna dificultad (...) [como en el caso] de los enigmas de la esfinge" (Huizinga, 1938, p. 149) en los cuales "lo que se juega es la vida, [dicho sea de paso] ésta es la 'puesta'" (Huizinga, 1938, p. 136).

"Todo lo que es poesía surge en el juego: en el juego de cortejar, en el juego agonal de la fanfarronería, el insulto y la broma, en el juego de agudeza y destreza" (Huizinga, 1938, p. 154).

También, la poesía surge como juego; basta con ver "todas las actividades de (...) [su] formación (...), la división simétrica o rítmica del discurso hablado o cantado, la coincidencia de rimas o asonancia, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa de la frase [para ver que] pertenecen, por naturaleza a esta esfera del juego" (Huizinga, 1938, p. 157).

Asimismo, la poesía "se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, donde habitan el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa. Para comprender la poesía hay que ser capaz de añorarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto. Nada hay que esté tan cerca del puro concepto de juego como esa esencia primitiva de la poesía" (Huizinga, 1938, p. 144) y nada hay como este hecho, que ilustre más plenamente la esencia lúdica de las culturas primitivas.

En efecto, en ellas, "el lenguaje poético es, todavía, el medio de la expresión más eficaz. La poesía cumple con funciones más amplias y vitales que la mera satisfacción de aspiraciones literarias. Traslada el culto en palabras, decide sobre las relaciones sociales, es portadora de sabiduría, derecho y moral. Todo esto lo hace sin padecer en su naturaleza lúdica, porque el marco de la cultura primitiva sigue siendo un campo de juego. Sus actividades transcurren, en gran parte, en la forma de juegos de la comunidad" (Huizinga, 1938, p. 159); la caza, la pesca, los bailes y las danzas sagradas. Y el hablar de juego en las danzas sagradas, en los bailes con máscaras a ritmo de tambores o ruidos de piedras y palos, nos incita a hablar del juego en las artes plásticas y de la música.

"La danza [en sí] ocupa un lugar fronterizo. Es a la vez 'música' y 'plástica', 'música' porque el ritmo y el movimiento constituyen sus elementos principales. Sin embargo, está siempre vinculada a la materia. La danza es ejecutada por el cuerpo humano con su limitada posibilidad de posturas y movimientos, y su belleza es la del cuerpo en movimiento. La danza es plástica como la escultura, pero sólo por un momento. Vive principalmente de la repetición, como la música que la acompaña y domina" (Huizinga, 1938, p. 146). Pero ante todo, "la danza es juego, (...) una de las formas más puras y completas de juego" (Ibid, p. 195).

En cuanto al arte de la plástica, "por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede 'jugarse' tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos" (Huizinga, 1938, p. 196); sin embargo, "es fácil señalar la presencia de una necesidad casi instintiva, espontánea, de adorno, que por lo tanto, bien se puede denominar función lúdica. Cualquiera que haya concurrido a una sesión aburrida con un lápiz en la mano sabe de esto. En ese juego despreocupado, apenas consciente, que consiste en trazar líneas y llevar planos, surgen fantásticos motivos ornamentales, a veces enlazados con formas humanas o animales, igualmente caprichosas" (Huizinga, 1938, p. 199). No se requiere así de un material complejo y especializado para que se dé el juego de las artes plásticas.

Por otra parte, el carácter sagrado es en ellas ineludible. "La obra artística participa, casi siempre, en el mundo sagrado y está cargada de sus potencias: fuerza mágica, significación sagrada, identidad representativa con seres cósmicos, valor simbólico: en una palabra, está henchida de carácter sagrado" (Huizinga, 1938, p. 198). Ejemplos de ello son los disfraces y las máscaras; "la fantasía desorbitada de [éstas últimas] de los pueblos primitivos, la compilación de las figuras en las estatuas totémicas, el intrincado mágico de los motivos decorativos, las deformaciones caricaturescas de hombres y animales, todo sugiere irresistiblemente la idea de juego" (Huizinga, 1938, p. 199).

Pero en donde quizás se aprecie más claramente la presencia lúdica es en el arte de la música; resulta casi un pleonasma hablar de juego en la música pues ambos comparten como elementos primordiales el ritmo y la armonía; así también, ya se trate de la música con instrumentos o el canto, nada como las ondas vibratorias en las cuerdas o las provocadas por las percusiones asemejan metafóricamente el "movimiento de vaivén" (Cfr. Gadamer, 1961).

Y hablando de movimiento, este viaje lúdico través de las funciones culturales, en el cual, como dice el dicho, 'ni son todas las que están ni están todas las que son', ha sin duda dejado entrever un hecho indudable: la presencia de los cuatro espíritus lúdicos en cualquier manifestación humana.

Si es la guerra de otrora, i.e. hombres a hombres (la llamada guerra total, con armas suficientemente poderosas como para destruir a la humanidad entera, difícilmente puede considerarse juego), es sagrada por su protocolo y su significación, ya sea el procurar el bien y las buenas cosechas o el salvar al pueblo por el culto sacrificatorio; es estética por su formas de orden, de traba y de liberación, de fuerzas en juego que oscilan en vaivén; es enigmática, por que no se sabe con certeza lo que hay detrás y lo que va a resultar de ella; es sabia, porque implica el conocimiento del uso de las armas, la fuerza necesaria, las estrategias de ataque.

Si es el derecho, es sagrado por el protocolo y porque en la decisión juega el azar, i.e. la voluntad de los dioses; es estético, por el movimiento de vaivén de los argumentos, lleno de traba y liberación, y culmina en el ansiado desenlace; es enigmático, por la incertidumbre de lo que el otro va a preguntar o a decir y, de lo que de ello va a resultar; es sabio, por el conocimiento de las estrategias del proceso y de las leyes.

Si son las artes, son sagradas por su representación de figuras o símbolos de deidades y por sus simulaciones sacras; son estéticas, por antonomasia; son enigmáticas, porque su significaciones son siempre ambiguas; son sabias porque implican e incitan el conocimiento de sus formas y materias.

Si es el juego de pelota, es sagrado porque se juega en terreno divino, se sacraliza al novato y es una ofrenda, es enigmático porque habla de la noche y del día, así como de un viaje al submundo, es sabio porque habla del conocimiento de los astros, y es estético por el movimiento (Cfr. Weisz, 1986).

Si es la poesía, la filosofía, la sabiduría... y si es la charla en el café, el 'ligue' en la fiesta o el paseo por los callejones descubriendo los caminos laberínticos... y si es el hacer un pastel, el plantar un laurel, el cortar un clavel y el bordar un mantel, todos son sabios, bellos, enigmáticos y sagrados.

En otras palabras, el acontecer humano está impregnado de un "Espíritu", travieso y juguetón, que atañe a chicos y grandes, sean éstos animales, hojas de árbol, personas o pelotas; es un atentado contra el dominio humano pues se burla de su intento por controlar y aprehender todo; es para las investigaciones empíricas como un volcán de variables extrañas en erupción; divierte, enoja, emociona, entristece; es una ventana a la imaginación, un túnel del tiempo, un 'convertidor' pues arrebatata a un niño y lo convierte en 'locomotora', arrebatata a un salvaje y lo convierte en 'canguro', arrebatata a un hombre y lo convierte, mientras lo tiene, en el ser más pleno, satisfecho, y contento; no sirve para nada y sin embargo a través de él y gracias a él, el hombre se comunica, se conoce y se interrelaciona, i.e. vive; está en el arte, está en la religión, está en la sabiduría, está en la filosofía; es volátil pues se escapa cual aire de las manos y está por todas partes. ¿Qué es?

El "Espíritu de juego" puede así coexistir con el hombre libre, creativo, abierto... Está siempre a las puertas de la Humanidad y entra sin permiso por aquellas que se encuentran entreabiertas pero al parecer, no puede abrir el cerrojo de las que están cerradas. Esto remite a pensar en los niños como las casas de la gran ciudad -La Humanidad-, que están siempre abiertas; no en vano se asocia inexorablemente al juego con el niño. Del mismo modo, podemos imaginarnos a las casas cerradas como si fueran caras adustas.

Esta metáfora encierra en sí misma un sentido que, lejos de referirse a las cuestiones cronológica o caracterológica como determinantes para la presencia lúdica, atañe o pretende más bien apelar a la disposición y a la sensibilidad de la humanidad para verse asombrada, sorprendida y arrebatada por la lúdica, dándose así la oportunidad para reírse con la vida, jugando.

El debilitamiento de la presencia del juego en la humanidad, que se agudiza conforme nos alejamos de los tiempos eminentemente lúdicos (abarcando desde las épocas primitivas hasta el siglo XVIII) se relaciona precisamente con ésta disposición y ésta sensibilidad de la humanidad para permitirse jugar; los acontecimientos de fines de siglo XVIII y del siglo XIX, la industrialización y la aparición de las ideologías de productividad y del bienestar basado en la economía, juegan sin duda un papel importante en la pérdida de fuerza o de espacios de estas virtudes humanas, así como en el fortalecimiento y expansión de la utilidad, la productividad y lo importante y serio de la realidad humana.

Dado que la forma en cómo se presenta el juego en la vida cotidiana es el interés principal del presente trabajo, se analizarán en el siguiente capítulo tanto la presencia como los espacios lúdicos en los distintos ámbitos cotidianos -a saber, el sagrado, el sabio, el estético y el enigmático (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992)- contrastándolos con la presencia y los espacios del fenómeno antitético, i.e., el poder, mismo que, "sobra decirlo, ya se ha consagrado, esto es, ya se ha convertido en una estructura por encima de la conciencia y de la inconciencia de los actores, apareciendo como una estructura paralela a lo sagrado, a la estética, a la ética: hipostasiada." (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 289).

CAPITULO II LA PRESENCIA LÚDICA VERSUS LA PRESENCIA DEL PODER EN LA VIDA COTIDIANA

En este capítulo de contraste entre los aspectos libre, espontáneo y fútil de A) la manifestación lúdica, y los aspectos instrumental, interesado, planeado y con un objetivo a alcanzar de B) la no - lúdica o poder, van y vienen cual movimiento de vaivén, ejemplos que ilustran los espacios que ocupan en los distintos ámbitos de la vida cotidiana, a saber, el sagrado, el enigmático, el epistémico y el estético.

2.1. LO SAGRADO DE LA VIDA COTIDIANA

Al evocar la palabra 'sagrado' se aluden ineludiblemente a la divinidad, a las deidades, sean cuales fueren, y apela por lo tanto a la acción cultural. Pero también alude a cuestiones terrenales y cotidianas, todas relacionadas con un acontecimiento único, vasto y complejo en sus formas: la religión, que en una de sus acepciones etimológicas, *religare*, habla de estar ligado, vinculado, atado a algo o a alguien (Ferrater, 1971, p. 558). Así, ligarse con la(s) deidad(es) en la(s) que cada quien crea, ligarse con sus semejantes, ligarse con lo que se encuentra alrededor, con la naturaleza, con los animales, siempre en forma recíproca, implica una coexistencia, un darse mutua cuenta de sí, en una palabra, el convivir.

La convivencia encierra a su vez un sin fin de imágenes, formas, estilos, dentro de los que destacan el culto, porque es la convivencia entre uno y la(s) deidad(es); la charla, porque es la convivencia entre al menos dos personas, sean éstas amigas, cercanas o extrañas -esta última opción puede ser escasa mas no imposible-, o como en el caso del soliloquio, con uno mismo, i.e., con el 'otro'; la reunión, porque es la convivencia entre varios mas no demasiados, porque entre muchos se gesta una convivencia colectiva, o fiesta; y el duelo, porque es la convivencia con la pérdida.

Estas formas de convivencia, matizadas todas por costumbres y tradiciones, pero sobre todo, por sutiles presencias de ese 'antes y después' que las inunda, o protocolo sagrado (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992) -lo que hace, dicho sea de paso, que esta expresión de la vida cotidiana sea doblemente sagrada, es decir, lo sagrado envuelto por lo sagrado-, no son otra cosa en su sesgo lúdico, que "juegos menores" (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992) en los que se comparte, se departe, se convida, i.e., se crea: A) LA

CELEBRACIÓN DE LA CONVIVENCIA Y DEL ENCUENTRO, entendiéndose por ésta, la aclamación y el aplauso en el acto de celebrar, del latín, *celebrare*, i.e., exaltar, alabar (Cfr. Larousse, 1964). Pero también se puede estar presente junto con otros, por un deber, por un compromiso, por un interés común, como medio para otro fin, léase, por poder, en B) UNA CEREMONIA, i.e., "forma exterior y regular de un culto, [o] pompa, aparato, [o] cumplido, [o] ademán afectado de cortesía, [o] por cumplido (Cfr. Larousse, 1964).

2.1.1. EN EL CULTO.

A) **La celebración.** Cuando de alabar, admirar, venerar, implorar y/o agradecer, en sincera exaltación se trata, importa poco si se hace estando en la calle, en la iglesia, en la playa, en la catedral, en el metro, en el templo, en la recámara o en la basílica, y de rodillas, parado, caminando o intentando vislumbrar con ojos abiertos y mirada fija en algún punto indistinto, algo que simbolice la(s) deidad(es) o que deje entrever en su forma algo similar a ese símbolo que, ojos tan inundados "que parece que se van a deshacer" (*s/r*), buscan con afán desesperado; tampoco importa si es de día, si son las ocho o si faltan cinco minutos para entrar a trabajar; total, se enjugan las lágrimas con un pañuelo que arranca así secretos invaluable y se respira hondo y se frota la piel de los brazos para calmar los inquietos vellos; se regresa así de "esa realidad de burbuja de jabón (...) [a] la esfera más plomiza de la economía, la política, la cocina, las profesiones, las preocupaciones de la vida diaria" (Fernández Christlieb (a), 1992, p.281).

B) **La ceremonia.** Otra es la vivencia al cumplir por 'costumbre, deber y/o tranquilidad de la consciencia con esta 'convivencia' con lo divino; y el lugar es expreso - generalmente una iglesia, una capilla, un templo, un santuario, una catedral- así como el momento marcado -las siete, las ocho, las medias horas o la hora estipulada-; la presencia es una presencia que no departe, que no comparte mas se comporta, que ni conmueve ni se conmueve, en suma: una presencia ausente, valga la contradicción, presencia entonces sí, capaz de la adulación, de la expresión sin emoción que tornan a la sincera felicitación, al profundo agradecimiento y al dolido pésame, en algo tieso y descolorido, capaz sin embargo de permitir decir: 'ya cumplí'.

2.1.2. EN LA CHARLA Y EN LA REUNIÓN.

A) **La celebración.** Cuando la ida a tomar un café por la tarde se extiende a la merienda y luego a la cena, lo que en el fondo se celebra es el gusto por el encuentro; es cuando emana una sensación capaz de sacudir las ideas y desacomodarlas un poco, al grado en que se puede llegar a atribuir a la conversación, cualidades gastronómicas: ¡que rica platicadital.

Acaso pudiera esto obedecer a que, en efecto, resultó ser una sopa de gestos espontáneos, cuyos ingredientes son por ejemplo: el abrazo, la risa, la mirada cálida y atenta, la sorpresa, la felicitación, que lo mismo se da en el café de moda o en el de la esquina, a las cinco o las seis de la tarde.

Esta celebración sucede también en la calle o en el banco, en la explanada o en el supermercado, cuando se va ya de salida, y en eso, se ve salir o venir a una persona amiga o conocida. Si después de una hora se siguen contando curiosidades, sólo la amenaza de que algo se queme en la cocina o la urgencia de llevar a la abuela al doctor, serán capaces de interrumpir esa conversación.

También puede ocurrir que manejando a casa por el periférico, después de las labores, algo nos recuerde a un gran amigo o a la colonia en donde vive y coincida esto con que la próxima salida se encuentra a cincuenta metros...Un precavido mas audaz volantazo nos hace desviarnos de nuestra tedia rutina y autómatata conducción por el 'estacionamiento más grande del mundo', para dirigirnos así a ese encuentro, responsable de que se ilumine la mirada y de que, si hasta ese momento el día había sido gris o un tanto descolorido, se aparezca en él -sin pecar de cursilería- algo así como el colorido del arcoíris.

Y si la suerte ayuda a que se dé el sorpresivo encuentro, después del abrazo y del saludo efusivos, vendrá acaso un penoso 'pasaba por aquí y vi tu luz encendida' y pensé: ¿estará?; pero después de un rato, o de una cerveza, o de un ¿qué cuentas?, vendrá el franco 'ya iba de regreso, y en eso, pensé en ti; me salí como pude del periférico -en silencio y para sí, piensa: ¡casi me estampo!- y, aquí estoy'; parecido a ese "pasaba por aquí, ningún teléfono cerca y no me pude resistir, pasaba por aquí" (Aute, L., s/f) tan común.

La ocasión está dada y tanto remembranzas como comentarios comienzan a emanar...y pronto, sin saber muy bien cómo, ya se marcaron dos, tres o varios números telefónicos y los amigos empiezan a llegar; más aparte, como "estaba ya reunida la familia, Mari Pepa, Felicitas, Luci y Otilia, y Camila que alegraba la tertulia" (Flores, S., *sff*), al poco rato ya no es charla ni visita, ya es reunión, a la que también unos que otros dispuestos llegan, pues el amigo del hermano se encuentra ahí "a los amiguitos de Ofelia [y corre la voz de] que a contrabando habían pasado su tequila" (Idem). Un reencuentro con amigos y conocidos, y un encuentro con extraños que se vuelven grandes conocidos se gestó, y será recordado como la reunión en casa del entrañable amigo, o del amigo del amigo, o del primo del hermano, o de quién sabe quién, pero que estuvo a gusto, hasta antes de que llegara, claro, "la *julia* que llamó Carola y [que] *pa'* la cárcel [los] llevará hechos bola" (Idem); reunión que empezó en la sala, se extendió al comedor, invadió los pasillos y se instaló en la cocina, punto en el cual no hace falta decir 'estás en tu casa', pues ya lo estaba desde antes, y hasta el momento en que fue 'invitado' a la otra 'casa'.

B) La ceremonia. Sucede sin embargo, que a menudo una cita determina el ir a tomar un café, cita que se da en un lugar expreso, a una hora tal y con objetivo y/o intención, que va desde el 'tengo algo que quiero platicarte' hasta el hecho de que sea una junta de trabajo, pasando por el '¿qué hacemos?, hay que hacer algo'; lo primero que está implícito es un compromiso que, aunque se cumpla con gusto, no deja de ser algo acordado, y el aceptar o no la cita, no es una decisión que se tome en función de los deseos ni única ni principalmente: 'él (ella) quiere platicarme algo, entonces voy' o 'no tengo ganas de ir pero, si no voy...' o 'voy, al fin que no tengo nada que hacer'.

Y entonces, el gesto espontáneo pelagra de tornarse en más una cuestión de cortesía, el gusto exacerbado en un asentimiento diplomático, el efusivo abrazo en una cortés palmada, la cálida mirada en una mirada concentrada y el compartir en un acompañar; estas transmutaciones del abrazo, del saludo, de la mirada y del gesto, suceden así en el encuentro planeado en cualquier lugar público o privado, encuentros en los cuales lo inesperado es lo más temido, -o lo más deseado, dependiendo de la situación-, y en la espera de lo esperado, los segundos se hacen más largos.

En el caso de la visita repentina, ocurrente y espontánea, que resulta de grata sorpresa para el que la recibe se torna en algo parecido a la comida familiar dominical, en la casa de la abuela, en la que muchas veces, la única sorpresa que pudiera darse sería

precisamente que ese domingo no hubiera tal comida, pues suele ocurrir que se sepa ya, porque así es siempre, que el tío va a contar el chiste del caballo, que la tía va a contarnos acerca de su vecino que es policía, y habrá gelatina de postre; se vive una presencia esperada, acordada, convenida.

2.1.3. EN LA FIESTA

A) **La celebración.** Cuando el patio de la casa, el de la escuela, la calle, la explanada o un estadio, albergan la alegría de un festejo, la euforia de la victoria o los cánticos y el fervor de una multitud, invade e impera el lenguaje de los abrazos, de los gritos, de las carcajadas y del llanto menos acostumbrado -el de la felicidad-.

Y así, el estadio se inunda en una ola de brazos de todos tamaños, colores y tipos que junto con su paso estremecedor, aglutinador de identidades, de procedencias, de géneros y de edades, colman la atmósfera de delirante algarabía, de cánticos y ánimos desbordados, todo esto en un juego de loco vaivén entre atmósfera festiva y por ejemplo, un partido de fútbol, en ese momento indiferenciables, de tal suerte que no se sabe si fue el fervor el que empujó la pelota a la red o la pelota en la red que despertó esa locura; de todas formas a nadie le interesa saberlo, lo único importante es que están juntas, es decir, existen como uno solo.

También, como uno solo terminan dos manos, cuando dos dedos se rozan, se tocan, se encuentran y finalmente se funden en un entrelazado apretón de manos, que entrecorta la respiración, y luego se libera en un suspiro difícil de disimular. Éxtasis y abandono, que tanto a una multitud como a una pareja arrebatan. Y es que "lo que hace a una sociedad no es la cantidad de gente que aglutina, de modo que hay sociedades de dos, como los matrimonios o las parejas, de varios como los grupos de amigos o colegas, de miles como los pueblos, de millones" (Fernández Christlieb (b), 1994, p.29) y "antes de que los sociólogos se adueñaran de ella, la palabra 'sociedad' era un término más cálido, que refería a la reunión de dos o más gentes que buscaban el acercamiento y la comunicación" (Ibid, p 29).

Si pensamos en el lenguaje como el "juego primigenio" (Cfr. Fernández Christlieb, 1992) que " nombra, es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu" (Huizinga, 1938, p. 15) y permite así expresarlas y compartirlas, propiciando una convivencia -i.e., lo sagrado de la vida cotidiana-, entonces encontramos sociedades que conviven en el café,

en un 'tête à tête', en la cocina, en el metro, en la charla, en la reunión, en la cola para hablar por teléfono.

B) La ceremonia. Poco en común tiene la atmósfera de una fiesta invadida por el juego con aquella que alberga un ánimo comprometido, una presencia 'ausente' -valga el contrasentido-, una compañía con algún objetivo, un 'estar a tono' y a la hora, un comportarse en lugar de compartir y departir, pues se respira en este caso un ambiente adormecedor, de lánguidos abrazos y desganados aplausos, de 'bitoreos' al son del '1, 2, 3', de porras organizadas, en donde lo rígido, solemne e inanimado -en sentido estricto- de los adornos florales, las velas torneadas, los moños de colores, los globos, el confeti y las piñatas, el canto de las mañanitas, la vibora de la mar, la mordida del pastel, el N.R.D.A., la consigna de aplaudir y de felicitar, parece atenuarse.

La algarabía colectiva cede así su lugar a la 'colecta de algarabía', de aplausos mecánicos y sonrisas difíciles de borrar, no del recuerdo, sino de la cara, de tanto tiempo que se mantuvieron, forzando las quijadas. Esta colecta de ánimos cesa cuando se da por terminada la cita, y entonces, por lo general, cede su lugar a la gran ausente, la que sin saberlo es la más esperada y deseada: la fiesta. Pues la fiesta, suele empezar cuando termina el evento organizado, cuyo público es de suma importancia ya que cumple con la función de certificar que la ceremonia se llevó a cabo, cumpliéndose así un objetivo importante por no decir principal de tal acontecimiento.

2.1.4 EN EL DUELO.

A) La celebración. La convivencia que se tiene con la pérdida es quizá una de las más duras y difíciles de experimentar, vivenciar, reconocer y/o establecer, porque cuando es de profunda consternación, de conmoción y de sincera desolación, lo que se está compartiendo, en todo momento, cerca o lejos, al lado o en cualquier lugar, es dolor y tristeza: en "sociedades de dos", la pérdida de la pareja; en "sociedades de varios", la pérdida de un familiar, de un amigo, de un perro o un gato; en "sociedades de muchos", la pérdida de un colega, de un maestro; en "sociedades de miles como los pueblos, de millones" (Fernández Christlieb (b), 1994, p. 29), la pérdida de conciudadanos, como en caso del temblor que cimbró en 1985 a la Cd. de México. Pérdidas, todas, triples: "la del otro, la de la comunicación y la de las ideas" (Pantoja, 1994, p. 89).

B) **La ceremonia.** Pero cuando esta convivencia con la pérdida es de compromiso, por cumplido, se da en el lugar establecido, como la funeraria tal, la iglesia tal y a la hora estipulada, dentro del horario de visitas; lo que está en el aire es la presencia solemne, sobria, a tono, que acompaña mas no comparte, que se 'conduela' de la piel para afuera.

A) De éstas imágenes evocadas por las distintas formas de convivencia (lo sagrado) de la vida cotidiana se puede decir que lo lúdico se vivencia cual celebración del encuentro; cuando fuere, donde fuere y como 'salida del alma' -es decir, si se quiere-; una convivencia que fluye sin nada que la determine u obligue, en la cual el ser y el hacer parecieran fundirse en uno, como cuando se está en el comedor o en la cocina y se come, se platica, se expresa a gusto y 'rico'.

B) Por el contrario, lo no-lúdico o el poder en lo sagrado se manifiesta más bien como ceremonia en la que se está presente físicamente con los otros, a la hora acostumbrada, en el lugar de siempre; habla de una presencia forzada 'como salida de un compromiso' -es decir, aunque no se quiera-, situación en la cual el ser es más un deber ser y el hacer se asemeja acaso más a un cumplir, como cuando se está en un salón de eventos o en la sala, en donde la estancia o la 'presencia' se muestran por lo general pendientes de las consignas de urbanidad.

2.2. LO ENIGMÁTICO DE LA VIDA COTIDIANA.

Lo enigmático, lo filosófico de la vida cotidiana se refiere a las cosas difíciles de entender, a lo misterioso y lo oculto, a lo oscuro. De ahí que las formas metafóricas de esta incertidumbre se evoquen bajo la forma de enigmas y adivinanzas a resolver. Ya antes en el capítulo anterior (pp. 47-8) se ha mencionado la importancia en distintas épocas de estas formas, pues implicaron en su resolución, el derecho a la vida o la muerte por decreto. Pero también, esta incertidumbre fue tierra fértil para quienes gustaban de, en lúdica competencia, hacer alarde de convicciones personales que, expresadas con retadora postura, parecían la pura verdad. Y en esa postura importaba la seguridad pero también el estilo; tanto que el sofismo y la poesía, poco se daban el uno sin el otro.

Y así, se habla de lo existencial a través del lenguaje escrito y hablado como el mito, la leyenda, los dichos, las canciones y los chistes, cargados de pensamiento mágico, es decir, de presagios, de visiones, de encantamiento, de fuerzas de la naturaleza, de presentimientos, de predicciones, de designios, de destino, de voluntad de los dioses...

Del mismo modo, lo existencial atañe a las formas de la vida humana o filosofías de la vida, que giran en torno al orden social, a las reglas de coexistencia, que se aglutinan en los conceptos de leyes, derechos y obligaciones, justicia, compromiso social, civilidad, política, etcétera.

De esta manera, lo enigmático de la vida cotidiana encierra la filosofía, la existencia misma de la humanidad, y ésta se interpreta jugando, como una forma de convivir con lo desconocido, o bien se explica según diversos puntos de vista para algún fin, i.e. por poder; se distingue así la A) INTERPRETACIÓN DE LA VIDA, de una forma de 'construir' una 'verdad' con un propósito particular, esto es B) UNA EXPLICACIÓN DE LA VIDA.

2.2.1. EN LA POESÍA Y EN EL PENSAMIENTO MÁGICO

A) **La Interpretación.** La génesis del hombre, de la tierra, el porvenir de la humanidad, los interminables e irresolutos porqués de todas las cosas son entre otros,

enigmas que conforman el humus para el florecimiento de la poesía y del pensamiento mágico.

Las preguntas cotidianas, silenciosas o compartidas, formuladas con la certeza de que no habrá una respuesta contundente, clara y expresa, incitan a 'teorizar' sobre la vida y a estar a la expectativa de cualquier señal o designio divino, capaces de sosegar el ansia de la incertidumbre. No es fortuita la intriga, generalmente tácita y mantenida en silencio mas intriga al fin, causada por las profecías o predicciones divinas que sin duda tienen un efecto tranquilizante y permiten también corroborar o desmentir el presagio propio, mismo que encierra tanto el sentir como el pensar en esa interpretación que de la existencia y de la vida se formula:

Hace como un año que por estos días
la esperanza sueño me vino a vestir,
quién me lo dijera que la profecía,
hiciera las suyas en el mes de abril.
Hace como un vino que nos lo bebimos,
y como una fuerza que nos invadió.
Hace como un siglo que nos conocimos,
y como un poema que no se escribio
Hace como un pueblo que los bregamos
con la inmensa rabia como profesión.
Hace como un viento que llevamos voces
al eco del vuelo sutil de tu voz.
Hace muchas camas que te necesito
y mucho el aroma que nos extinguió
Hace mucho tanto que no me resigno
a sentir la noche y la imaginación

Hace como un sol que llevó mi fuego,
a tu cueva oscura de tibieza y Dios.
Hace como un rostro de fotografía
que rebasó el muro de la discreción.
(Hace como un cuerpo de coreografía
que me vuelvo temura y dolor...)

Hace como el humo de los cigarrillos
que un recuerdo pleno me viene a clavar.
Hace como llama que se vuleve olvido,
por el crucigrama de mi soledad
Hace como este hombre que te lleva dentro,
que sobre tu muerte levanta el amor
Hace como un año y hace tanto tiempo,
como una esperanza que nunca estallo.¹

Se abren así las puertas a la imaginería y a la invención, surgiendo de este modo fantasías, ideas, presentimientos, magia, que se expresan en diversidad de formas escritas y verbales que apelan a la incertidumbre, al temor de lo desconocido, a la espera del bienaventurado destino que, jugueteón, reserva siempre una sorpresa.

¹ Tuchman, D. y Palomares, G. Hace como un año

Verso sin esfuerzo, refrán lleno de sentido común, canción que se pega, chiste pícaro y ocurrente, albures ingeniosos sin intención que arrancan la carcajada, piropos sentidos que halagan, leyendas y cuentos que hablan de historias tal vez inverosímiles mas llenas de magia y fantasía, trucos de magia llenos de ilusionismo y sorpresa; un fluir libre y creativo de la tinta, la palabra y la imagen, en el que reposa el sentido y no en el hecho de que lo que evocan sea o no 'cierto'. Así, emana de la letra y la voz la poética y/o mágica interpretación de la existencia humana, una interpretación espontánea y creativa que asombra, sorprende y sobrecoge.

B) **La explicación.** Y precisamente por el hecho de albergar tanto emociones como pensamientos, se revela como un blanco desvalido, frágil, desprotegido, por ende, fácil de alcanzar y de influir, representando así un riesgo importante si lo que se pretende es, a través de ello, controlar o lograr intencionadamente algún propósito.

La sugestión hace del presentimiento y las visiones una creencia: 'yo presentía en el mundo tu existencia' (s/r) se torna en un 'yo sabía que tú te ibas a presentar pronto en mi vida porque todos lo sabían y me convencieron de ello'.

Del mismo modo, el involucramiento empático y la concentración de energías que tienen lugar en acercamientos mágicos como el que se establece con la(s) deidad(es), poco tienen en común con las evocaciones de ideas cuyo propósito es el de influir la mente y que se presentan bajo la forma de cosas tales como maldiciones, brujería, magia negra, alucinación, maleficio y hechizo.

Por otra parte, lo que se cuenta, escribe o dice, surge como si fuera la 'historia oficial', 'la verdad absoluta', y conlleva ineludiblemente un matiz sugestivo; interesa que se 'crea' en esa explicación, en esa historia, en esa 'verdad', en detrimento del sentido mismo.

Es cuando la frescura de los refranes se ve reemplazada por una intención o una condición y estos se tornan más bien en *slogans* pensados y re-pensados que sacan canas o hacen que 'se queme el coco' la persona que lo tiene que 'inventar', como en el caso del joven de la película "Sólo con tu pareja" (s/r, 1991), encargado de la propaganda de los chiles Gómez, que para llegar al 'chiles jalapeños Gómez, para que soples mientras comes' hubo de pasar tiempo y desesperación sin que al final convenciera; cae

entonces del cielo la amiga salvadora quien sin tanta presión logra un verso más afortunado.

Y es que la ligereza con la que surgen refranes, dichos, canciones, chistes, albures y versos, nada tiene que ver con el pesado compromiso y la intención que hay detrás de lemas, esloganes, o cantaletas monótonas -cuyo texto consiste en repetir varias veces algo, i.e., en ideología (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992), como para que no se olvide-, y en vez de los chistes ocurrentes, burlas y bromas que en ocasiones hieren sensibilidades.

2.2.2. EN EL ORDEN SOCIAL Y LA CIVILIDAD.

A) **La interpretación.** Cuando surgen los enigmas acerca de las formas de orden social en la vida cotidiana, la expresión más espontánea y libre de éstas se antoja estar fundamentada en algo parecido a las metarreglas que resguardan la libertad, la igualdad, la seguridad, la integridad, la solidaridad -la real- y la justicia; esto, fuera de todo matiz moralista, sino más bien por ética y sentido común, que resguardan la coexistencia. La manifestación más usual de ésta interpretación de la libertad y el respeto en la humanidad se parece acaso a algo así como 'un grupo de ingenuos idealistas que tratan de arreglar al mundo', hablando de las leyes de la naturaleza que se dan por sí solas, y que se siguen o respetan sin darse prácticamente cuenta de ello, en pos de una convivencia armónica.

Así, van y vienen ideas, comentarios, opiniones; se es participe de la expresión de pensamientos y se manifiestan desacuerdos, deseos, necesidades y aprobaciones colectivas: masas que se forman, espontaneas, y se hacen por sí mismas, presentes.

B) **La explicación.** Poco tienen en común estas formas de manifestación libre y espontánea de ideas y de opiniones, de acuerdos por consenso, desacuerdos o aprobaciones, con las consignas de hacer como que se obra conforme a derecho y justicia -por lo tanto se es 'justo'- y como que se dialoga, como que se escucha, como que se respeta, como que se considera.

Tampoco comparte su esencia, la gestación repentina, autónoma y colectiva de las manifestaciones masivas con la organización planeada de una reunión o de un mítin en los cuales la presencia física mas no afectiva es la más común; reuniones o mítines que

se hacen, no se forman, en templetos rodeados de personas, o mejor dicho, de cabezas - por aquello de los números- cubiertas por alguna propaganda, para que se vea que son muchos y, todos, con el mismo pensamiento, como si fuera 'la pura verdad'.

A) Lo lúdico en lo enigmático de la vida cotidiana se manifiesta como una interpretación de la vida, de la existencia humana, de los porqués de todo cuanto de la naturaleza nos envuelve y de lo que se encuentra más allá del punto hasta donde llega nuestra mirada, de los designios, del porvenir; una interpretación colmada de imágenes y formas que se mueven a la par de la imaginación, ideas que van y vienen, y "que cotidianamente se rubrican con la frase de 'ponerse' filosófico" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 308). Así se pone uno 'filosófico' en el parque, bajo la sombra de un nogal; en el café acompañados de una taza humeante y, tal vez, un cigarrillo encendido; en la hamaca y como 'música' de fondo, las olas del mar; o en la noche, ante la mirada atenta de la luna; momentos en que levanta vuelo el juego de la imaginación que apacigua la ansiedad ante la incertidumbre y el enigma; momentos que al ser interrumpidos por la pregunta ¿en qué estás pensando? se abandonan con la sensación de plenitud de sentido, sentido que surge en lo polémico del café o en la tranquilidad de la recámara, sentido que no embona sin embargo, como respuesta a esa inoportuna pregunta.

B) Por el contrario, el poder en lo enigmático explica lo existencial de forma tal que hace del enigma, una pregunta clara con solución única y certera; del presentimiento, una creencia firme e incuestionable; del mito, la 'verdad'; de la leyenda y el cuento, la historia 'oficial'; de la magia y el encantamiento, hechizos. Es decir, anula la imaginación libre, espontánea e inintencionada, y la reemplaza por la imaginación propositiva y planeada, i.e. la sugestión, como cuando se está en la Escuela de Filosofía, de ciencias sociales (en apariencia se requiere de la institucionalidad para otorgar credibilidad y seriedad, que intentan reemplazar al sentido "destruido merced a los procesos de hipóstasis e ideologización del conocimiento" (Fernández Christlieb (a) ,1992, p. 304)) y los mítines, o en el estudio de la casa.

2.3. LO EPISTÉMICO DE LA VIDA COTIDIANA

Así como lo filosófico o enigmático de la vida cotidiana se refiere a lo desconocido, misterioso y oculto, la sabiduría en ésta habla de lo que es parte de la vivencia, de la experiencia, del saber; pero la relación entre lo enigmático y el saber es estrecha pues si bien, un sinónimo de éste es conocimiento, la sabiduría habla de la prudencia (Cfr. Larousse, 1975) y se da el ejemplo de obrar con prudencia, cual temor de lo que pueda ocurrir y entonces se trata de evitar lo indeseado, que es incierto pues no se sabe lo que se puede suscitar. La incertidumbre sigue así reinando y no desaparece hasta que se sabe; como el juego, que no puede planearse pues no existe hasta que aparece, se desarrolla y sale bien (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992).

De esto emana la idea del descubrimiento de las cosas, fenómeno que desencadena otro innegable e ineludible: la experiencia y la vivencia; en una palabra, el conocimiento. Y toda esta serie de fenómenos encadenados encuentran su espacio y su tiempo existenciales en lo que se puede llamar -y de hecho se denomina y tiene sentido colectivo- 'la universidad de la vida', universidad universal, valga la redundancia, sempiterna y omnipresente, en la que se conoce porque se descubre, en la que lo que se da, es el conocer por el conocer mismo, i.e., el conocimiento *per se*, se dé éste en la calle, en el parque, en la cocina, en el metro, en el avión o en la soledad del espacio más íntimo y cuando sea, el caso es que inevitablemente se da.

Cuántas veces no hemos escuchado la expresión o pronunciado 'todos los días se aprende algo nuevo', que en sentido figurado se asemeja acaso a la idea de que 'todos los días se descubre algo'; y ésta, aparte de apelar a la espontaneidad, a la sorpresa, al asombro, lleva implícita una acción a la que se le suele dar una connotación distinta al conocer *per se*; habla de aprender i.e., adquirir propositivamente el conocimiento de una cosa ya existente, ya descubierta, sea esto por medio de un método eminentemente formativo como lo es el del aprendizaje activo, o sugiriendo una actividad particular que venga al caso, o guiando y dirigiendo el aprendizaje, o bien, en la más informativa y menos formativa de las formas, promoviendo la memorización.

En todos estos casos, el conocer se da por medio del aprendizaje, mismo que tiene un fin, el que sea, pero tiene al menos uno y ocurre generalmente en un lugar establecido, sea éste un establecimiento educativo o cultural, una casa, una cafetería.

Así, al hablar del conocimiento y de la sabiduría en la vida cotidiana, se hallan contrastados el conocer descubriendo, i.e. la sabiduría libre y espontánea que se da aunque no se pretenda ni requiera, en una palabra, A) EL DESCUBRIMIENTO o el conocimiento *per se* y B) EL APRENDIZAJE o el conocimiento propositivo, cuyo fin va desde el cumplir con las expectativas sociales de educación, cumplir con un currículum escolar hasta el 'hacer algo para entretenerse', pasando por el academicismo, la importancia de los títulos y la preparación para un examen.

En ambas tendencias se conoce sobre la vida, la persona, la gente, las manifestaciones humanas, la naturaleza y sus fenómenos, etc.

2.3.1. SOBRE LA PERSONA, LA GENTE, LA VIDA

A) El descubrimiento. Cuando las costumbres de crianza descartan la 'envoltura de tamal' del niño y dejan así libres sus extremidades, suceden los primeros acontecimientos extrauterinos del descubrimiento, lúdicos por excelencia pues es una etapa aun fuera del alcance de cualquier cuestión razonada y propositiva. Es una etapa en la que mediante el juego se descubre casi al son de la respiración y lo que se descubre es la persona.

Así, en algún momento dado, se descubren cuatro cosas largas que están pegadas a otra más gorda y céntrica, y que es a partir de ésta que las anteriores se mueven, se encogen, se estiran, se voltean, de una forma peculiar por cierto, pues sucede que se mueven por partes; tiempo después, cuando la capacidad de asociar imágenes con sonidos toma parte del campo lúdico, se asocian con los nombres de pié, pierna, rodilla y muslo o de mano, brazo, codo y antebrazo. También descubre que todo esto se observa desde otra parte pegada a la gorda y que no puede ver -se verá algún día y sólo gracias a la reflexión de un espejo-. En pocas palabras, se descubre el cuerpo. Lo mismo ocurre con las sensaciones de dolor -los cólicos, el vacío, los retortijones- y, de placer -la saciedad, el descanso, el recibir cálidas caricias.

Cuando tanto objetos y situaciones externas como habilidades van siendo de forma paralela e interrelacionada, susceptibles de ser partes del campo lúdico, la complejidad del juego del descubrimiento va alcanzando magnitudes y diversidades insospechadas. Sus sentidos y su entorno se van descubriendo en lúdica coexistencia y se incorpora entonces, la textura de la cobija, la temperatura de las manos de la madre,

su voz, el sonido de la sonaja, el sabor de la leche materna, lo dulce del jugo de manzana, lo salado de la papilla de pollo, el color del techo, el olor del jabón, y el color de los ojos de la madre.

Jugando con el mundo y éste con la persona, se descubren los sentidos. Y las palabras, los movimientos, la voz y los gestos de la madre, del padre, del hermano y de la gente, aparecen en un momento dado como elementos del campo lúdico del juego de la interrelación; el descubrimiento de los balbuceos y los sonidos aislados anteceden al del habla, pudiendo asociar más tarde afectos con palabras y expresiones; al principio las señas, los gestos y las claves son suficientes.

El entorno próximo y la persona se descubren lúdicamente y poco a poco la tríada lúdica atañe espacios más grandes y complejos; se extiende a los vecinos, a la escuela, a la colonia, a la gente en el parque, en la tienda, en la comunidad. Y así, como de paso y sin querer, la persona descubre que hay personas de su tamaño, otras más grandes, unas delgadas, otras gordas, y que aunque todas tienen dos ojos, una nariz y una boca, se ven diferentes, tienen distintas caras. También descubre que algunas tienen el cabello claro, otras oscuro, unas lacio, otras rizado y otras, casi no tienen o no tienen del todo; unas son como mamá y otras como papá; unas hablan más fuerte que otras, y las voces y las cadencias son distintas. En una palabra, se descubre a la gente.

B) El aprendizaje. Pero cuando el conocimiento de la persona y de sí mismo se asume como actividad, propósito, meta, deber u obligación, y es sugerido a través de una actividad propositiva, sea ésta la escolástica, la ilustrativa, la de entretener, la de cumplir con la guía de un examen, se conoce al cuerpo asociando palabras que designan tal o cual parte o función que ya se había visto, oído o tocado, es decir, se había descubierto e incorporado antes.

Se conoce así la anatomía del cuerpo humano aunque en ocasiones un tanto incompleta o distorsionada, como le sucedió a Leoló en la película del mismo nombre (s/r, 1992) cuando en una clase en inglés, en un contexto británico, el maestro hablaba de que John tenía dos brazos, John tenía dos piernas, John tenía una cabeza y John tenía un cuerpo. Y como el esquema del cual se servía para ilustrar lo que enseñaba, no era en exceso detallado, Leoló vivió durante dos meses de su vida con la creencia de que los niños ingleses no poseían, como él, genitales.

Se conocen también los nombres de sensaciones tempranamente vivenciadas así como los nombres de los cinco sentidos; los diferentes tipos de sonidos referentes a la voz, tipos que la memoria auditiva tiene ya en su registro, y también se encuentran en la afectiva, pues hay sonidos que tienen consideración para con el tímpano y otros que lo lastiman; se conocen los nombres y algunas características de los diferentes tipos de olores, de imágenes, de sabores, de superficies y temperaturas.

Se conocen los nombres de los distintos sentimientos, como la alegría, la tristeza, el enojo, sentimientos vivenciados ya 'en carne propia'; los nombres de los géneros humanos, las edades en número de años, y en estadios de la vida -infancia, juventud, edad adulta, vejez-; los nombres de las razas -anglosajona, aria, blanca, negra, mestiza, amarilla, y los nombres de los distintos idiomas; en otras palabras, se aprende de la gente y de cómo convive, es y se desenvuelve y desarrolla.

2.3.2. SOBRE LA NATURALEZA

A) El descubrimiento. Al descubrir los sentidos y el entorno próximo, en una mutua experiencia, el ser humano juega al mismo tiempo a descubrir las maravillas de la naturaleza. Se percata por ejemplo de que en una esquina de la sala se encuentra algo verde hecho de muchas cosas, también verdes, largas como varas, y que éstas se encuentran también en otros lugares: en la calle, en el parque, en otras casas; aparte descubre otras parecidas pero no iguales y escucha que al señalarlas se les designa como 'planta'.

De la misma manera en que descubre las plantas, descubre los árboles, con su infinidad de variedades, tamaños y colores, pero en cuanto a colorido, nada se compara a la rica diversidad que nos brindan esas cosas de sutil belleza, vivas, en las cuales, no en vano se deposita una afectividad peculiar y que acompañan frecuentemente a lo sagrado de la vida cotidiana. Acaso se trata de las flores.

En suma, lo que se descubre son algunas plantas, algunos árboles y algunas flores; no todos, afortunadamente, porque si no, nada dejaría para el resto de los días, que todavía son muchos; días que esperan, con ansia, la visita del asombro y de la sorpresa, que junto con la belleza inusitada, aguardan el momento travieso, mas siempre bien recibido del mutuo descubrimiento.

Esto es extensivo a todo cuanto la naturaleza nos brinda, como los animales, el calor, el frío y la lluvia, los paisajes, ríos y lagos que al ir por carretera se ven; en fin, todo lo que en armónico equilibrio la representan.

B) El aprendizaje. Pero cuando existe el propósito, por la razón que sea, de aprender nombres y características de elementos de la naturaleza, una lluvia de palabras empapa el momento. Se aprende por ejemplo que el nombre de esas cosas descubiertas en la esquina de la sala, o en la calle, o en el parque -y de las cuales por asociación de la imagen con un conjunto de sonidos, se deduce que es una planta- se llama helecho; o los nombres de otras plantas que, como ya se había descubierto, son distintas por su tamaño, forma y/o color.

De igual forma se conocen algunos árboles y sus distintas familias así como algunas flores, algunos mamíferos, ovíparos, entre otras especies, y los lugares en donde viven; así, junto con los conocimientos geográficos, hidrográficos, topográficos y del equilibrio ecológico se explica el ecosistema.

2.3.3. SOBRE LOS FENÓMENOS DE LA NATURALEZA

A) El descubrimiento. Estos fenómenos que por su compleja explicación científica apelan para su comprensión, a una capacidad de análisis un tanto desarrollada, forman parte, sin embargo, de las vivencias más tempranas y cotidianas. Y es que se ven curiosamente aglutinadas en una vivencia, humana por excelencia: la cocina, en el sentido más amplio.

En efecto, en ésta experiencia, se descubre lo caliente de la sopa, lo frío del helado, el vapor que sale de una olla sobre el fuego de la hornilla, el calor extremo del horno listo para recibir al manjar, el frío 'congelado' del refrigerador, la corriente eléctrica cuando hacemos 'tierra' con el tostador y nos da un 'toque', el olor y el sabor 'extraños' de la leche cuando se queda fuera del refrigerador más tiempo del tolerado, o las 'islas' de grasa que no se mezclan bien en el caldo de pollo; el color inusual de la fruta cuando, abierta o cortada, se queda al aire libre; la fuerza extra que usamos para cargar una bolsa de azúcar más llena que la primera, la pila de platos que se hace más chica cuando rompemos uno, que se pone igual cuando se repone y aumenta cuando se compra uno extra.

B) El aprendizaje. Pero, cuando nos encontramos en la experiencia del aprendizaje y tenemos como propósito el aprender sobre estos fenómenos, lo que tiene lugar es una asociación de una experiencia ya incorporada por experiencia propia o colectiva, con nombres, generalmente científicos: así aprendemos que cien grados centígrados es la temperatura de ebullición del agua bajo ciertas condiciones de presión atmosférica y que es una temperatura elevada, representando un riesgo al contacto. ¿Algo así como la lengua quemada por la sopa hirviendo?;

-o que el desplazamiento de electrones representa una corriente eléctrica, que al encontrar un cuerpo conductor con la tierra, lo atraviesa, provocando a su paso la estimulación de fibras tanto nerviosas como musculares. ¿Cómo el 'toque' que alguna vez experimentamos accidentalmente, i.e., casualmente?;

-o el proceso de descomposición de los alimentos debido a la fermentación, de lo cual se derivan sabores y olores desagradables e incluso, malestares estomacales, como los que ya habíamos alguna vez vivenciado;

-o la insolubilidad de la grasa o el aceite en un líquido de menor densidad, como el agua;

-o la oxidación que sufren las frutas cortadas o mordidas al estar expuestas al aire, y entonces se tornan menos apetecibles: el plátano se pone negro y la manzana, café;

-o el peso de la bolsa de azúcar, -mayor cuando la cantidad aumenta-, fuerza de dirección vertical y sentido opuesto a la fuerza que la levanta;

-o la cantidad de platos que aumenta o se suma y que disminuye o se resta, según el caso.

A) Lo lúdico en lo epistémico o sabio de la vida cotidiana se manifiesta cual azar del descubrimiento, que juega junto con la persona a sorprenderse y asombrarse por cuanto suceso se presente, propiciando así que la persona y el asombro se descubran; de ello nace una tierra fértil para conocer descubriendo, todo cuanto alrededor se encuentre, que es vasto e inagotable.

Es como si el conocimiento navegara en el mar del descubrimiento sobre la balsa del sentido común, i.e., de memoria y sabiduría colectivas, lograda a fuerza de jugar a vivir; mar del descubrimiento que ante su inmensidad, se revela, clara, la imposibilidad de conocerlo todo; pero también, la riqueza infinita ofrecida al espíritu aventurero, capaz de verse sorprendido y asombrado por cuanto cosa se atravesase en su viaje, y que ayudado por esas imágenes, formas y símbolos llenos de sentido -responsables de que surja la inquietud por conocer- puede hacerlas partes de su vivencia. Refleja acaso ésta metáfora la experiencia vivida en la calle -como uno de tantos espacios que pertenecen a la universidad de la vida- o en toda la casa, i.e. el jardín, la cocina, el lugar de la charla y la convivencia, en donde, más que hacer ciencia, se vive, se hace y se comparte sentido común y sabiduría colectiva, o el descubrimiento o conocimiento *per se*.

...Ya descubri los ascensores,
los cines y las construcciones,
la foforera y el adiós,
y otras cosas que conozco bien
que cuando niño no sabía observar,
antes no necesitaba,
con los juegos siempre vasta,
para comprender...²

B) El poder en lo sabio o epistémico de la vida cotidiana se manifiesta en cambio como el interés por la preparación o conocimiento propositivo, i.e. como aprendizaje para afrontar la vida, para cumplir, para satisfacer, para dominar. La importancia del saber ocupa la primicia, porque garantiza, sirve, ayuda. El 'know how' desbanca al saber per se y se concentra en el 'how to know'; el azar del descubrimiento se ve reemplazado por la certeza de lo calculado, lo controlado, lo ya conocido, y del conocimiento se espera el sustentar, corroborar, contrastar lo investigado y/o encontrado, así como el fundamentar las teorías, como cuando se está en una institución académica, un establecimiento educativo o un laboratorio, o bien en el escritorio del lugar menos ruidoso de la casa.

2.4. LO ESTÉTICO DE LA VIDA COTIDIANA

Al hablar de lo estético de la vida cotidiana se alude a la sensibilidad y frescura con que se expresa todo lo que se es y se hace. Como definiciones, se habla de una teoría de la sensibilidad, de una ciencia que trata de la belleza y de los sentimientos que hacen

² Rodríguez, S. Te conozco

nacer lo bello en nosotros, y Kant habla de una estética trascendental, como doctrina de nuestra facultad de conocer (Cfr. Larousse, 1964).

El conversar, convivir, querer, amar, hacer, etc. evocan el ser y el hacer; el cantar, bailar, actuar, entre otros se refieren al ser artista; el pintar, dibujar, esculpir en madera, piedra o metal, el bordar, el tejer, cocer, cocinar, hacer máscaras, figuras de barro, maquetas, castillos de arena, pelucas, disfraces, se remiten al ser artesano; y el saltar, correr, brincar, patinar, lanzar, hacer acrobacias, aluden al ser atleta; estas formas hablan de A) LA EXPRESIÓN de las manifestaciones humanas, si surgen espontáneas y son no propositivas, i.e. inútiles -por ende, estéticas y verdaderas-; esta expresión o este **obrar con arte** contrastan con B) LA EXHIBICIÓN o exposición de las habilidades individuales, como medio para lograr algo y cuyo resultado se parece más a una **obra de arte**.

2.4.1. EN EL SER Y EN EL HACER

A) **La expresión.** La inspiración al hablar, la soltura al convivir, la frescura al conversar, el gozo del ser y del hacer auténticos, son formas de expresión libre, espontánea, no propositiva de la persona, mismas que al ser presenciadas, evocan una plenitud y una integridad difíciles de describir, a no ser por sí mismas: él es él y ella es ella. Es cuando se disfruta en pleno lo que se está viviendo y se hace lo que se emprende espontáneamente, sin saber bien por qué se hace y sin que esto importe mucho.

La evocación que emana de estas vivencias se ven frecuentemente plasmadas en expresiones tales como 'a mi manera', 'soy como soy', 'hago lo que me gusta', entre muchas otras.

B) **La exhibición.** Pero cuando el hacer no es del todo ocurrente sino más bien sugerido, propuesto o requerido lo que se experimenta es una sensación un tanto contrariada, misma que ante la justificación del deber, del compromiso, de la responsabilidad o del porvenir adquiere el único sentido a su alcance. Esta sensación, que se caracteriza por la falta de espontaneidad y autenticidad se vive con cierto malestar en la cotidianidad; no es fortuito el hecho de que cantautores hagan alusión a la "caricatura" (Sabina, J (a), 1987) de uno mismo o a las "máscaras" (Arjona, R, s/f) cuando se hace y se es algo distinto a lo que se quiere; en la vida común, esto sucede a menudo

pues impera el sentir de algo así como que "es bonito ser artista pero es importante ser ingeniero" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 288), o licenciado o doctor.

El conversar, el hablar, el convivir, el actuar pierden su sentido cuando responden al objetivo de 'ser alguien en la vida' o de ser de tal forma para algo en especial; la vivencia es la del deber ser.

2.4.2. EN EL SER ARTISTA

A) **La expresión.** El ser artista cotidiano es algo que ocurre con mayor frecuencia de la que se cree: tenemos por ejemplo al cantante de ópera, al de corridos, al de baladas en inglés, en español o en la mezcla de los dos, en el escenario predilecto: la regadera. Predilecto porque además de que no existen festigos que 'corten la inspiración', la caída del chorro de agua encubre los desafinados falsetes o 'gallos'; o en un lugar privado dentro de lo público, el coche, en donde mediante la exageración de ademanes y gesticulaciones, se previene con cierta angustia la posibilidad de que, quienes con su mirada invaden a través de la transparencia de los vidrios la privacidad, puedan tener la sutil ocurrencia de que hay algo que no 'funciona'.

Y qué decir del que se deja arrebatar por la cadencia de pasos, vueltas y movimientos de cabeza, hombros, cadera y piernas durante el baile, mismo que arranca un sentido ¡Qué estilo!. Estilo, sí. Pero estilo propio, del que emana el sentimiento y se pone a flor de piel; estilo que se conmueve y conmueve, colmando, por ejemplo, las plazas del puerto de Veracruz de danzón travieso de los niños, nervioso de las parejas jóvenes, acoplado de los mayores y jovial de los ancianos. Y así como se habla de danzón en Veracruz, se habla de baile de salón en el Angeles, en el México o en el Riviera; de rock and roll en estos, en las fiesta, en cualquier parte. La esencia es la misma: un "Espíritu de juego" (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992) que 'al son que le pongan, baila'.

Del mismo modo, al actuar con arte, dando rienda suelta a la improvisación, dejando salir las ocurrencias y los sentires, emana de las personas el gozo de lo cómico - caricaturizaciones, chistes, imitaciones- y de lo dramático -comedias, tragedias- todo ello en un estético juego, valga la redundancia, que se da en las reuniones, en los pasillos de la escuela, en la parada del autobús.

B) **La exhibición.** Pero cuando en lugar de la expresión estética de las manifestaciones humanas artísticas, por llamarlas de alguna forma, se ve ocupado por la exhibición o la exposición de habilidades estilizadas, por gratas y satisfactorias que resulten, lo que acontece es la programación, la planeación, la preparación y la técnica, todo ello en pos de lograr cierto impacto mediante la excelencia en la ejecución, en la realización.

2.4.3. EN EL SER ARTESANO

A) **La expresión.** Es en ésta expresión humana en la que queda por lo general materialmente plasmada, como de paso y sin querer, la huella de la presencia lúdica, misma que lo está ya en la conciencia; es un mudo testigo de esa experiencia, irrepetible por definición.

Así quedan impresos las grecas, los rayones, los dibujos, en alguna hoja o en cualquier cosa que pueda guardar los trazos juguetones; o los barcos, los sombreros, los aviones, las ranas, hechos con la misma o con alguna otra; del mismo modo, una servilleta de papel se convierte de pronto en una flor, en papel picado o en un cucurucho; o un poco de lodo que se vuelve de pronto en 'pastelito'; la arena de la playa de la que surge un castillo; un 'edificio' hecho de cartas de una baraja, las fichas de domino, que, dispuestas en hilera forman una 'muralla china'; o los 'paisajes' en las paredes de la casa...

Obras que hechas con arte, reflejan y representan, 'orgullosas', la huella de la presencia lúdica, y que de ser destruidas, surge un enojo como si se tratara de la Joconda de Da Vinci o la tumba de Palenque; y es que, durante esos instantes, implicaron lo único importante.

B) **La exhibición.** Otra es la vivencia cuando existe el propósito de realizar obras de arte, destinadas a la exhibición, a la exposición o a la venta, y de las que se espera, resulten llamativas, admiradas, complacientes o valoradas; la sensación es de incertidumbre ante la aceptación. Y entonces sí, importa la presentación, los arreglos, la calidad del material utilizado, los estudios de mercado.

Así, las grecas, los rayones y los dibujos se convierten en pinturas, cuadros, litografías; los aviones, barcos, ranas y sombreros de hoja de papel, en figuras de papel

maché; la flor de servilleta de papel, en flores de papel de colores y adornadas con varillas de alambre, forradas de papel verde para simular los tallos; los 'pastelitos' de todo, en sofisticada pastelería o en figuras de cerámica; los 'edificios' de cartas de baraja, en maquetas; la 'muralla china' de fichas de dominó en papel de china y cartón dispuestos en forma de muralla; el 'paisaje' en la pared se reemplaza por otro paisaje, y la pared, por el retablo en el caballete. Obras de arte estilizadas surgidas del hacer arte con algún fin.

2.4.4. EN EL SER ATLETA

A) **La expresión.** Si al pasar cerca de un árbol surge el deseo de subirse y se sube, o al caminar por el parque se topa con un arbusto y surge el deseo de brincar, o al encontrarse 'una piedra en el camino', llama la atención, se recoge, y después de un tiempo de observarla y tocarla, nace la ocurrencia de lanzarla hacia algún 'blanco' y se lanza, o al caminar por la banqueta llena de pequeñas divisiones surge la idea de brincar al estilo del juego del 'avión' se brinca, o al ir al parque de juegos, se corre hacia el columpio y se balancea, se corre hacia la resbaladilla y se resbala, se corre hacia los 'pasamanos' y se cuelga, lo que acontece es la manifestación de la presencia lúdica que incita al movimiento grácil, libre, espontáneo, ocasional e inútil -i.e. estético- del cuerpo, mismo que apela a la ejercitación física, a la flexibilidad, a la coordinación y al equilibrio de todas las partes del cuerpo, así como a un mayor esfuerzo "sin sentirse esforzado" (Cfr. Huizinga, 1938). En suma, lo que se manifiesta es el ser atleta con arte.

B) **La exhibición.** Otra es la evocación cuando se requiere hacer de estos malabares con tal de lograr algo, aun cuando lo realizado provoque gozo y satisfacción; por ejemplo, el subirse al árbol para alcanzar una pelota atorada, el entrenar para alguna meta deportiva -dos o tres veces al día, con sesiones exhaustivas de ejercitación con pesas, campamentos de altura y una alimentación específica, como es el caso de los atletas de alto rendimiento- o el columpiarse para sentir el vértigo, el resbalarse para divertirse, entre otros.

A) Hablar de estética en la presencia lúdica es redundar, dado que ésta última por sí sola lo es. Así, en las manifestaciones humanas, las arriba mencionadas y tantas otras, la belleza inherente e intrínseca a éstas, en una palabra, la expresión, se encuentra en todo cuanto se hace, se dice, se siente, se mira y se vive, simbolizado por lo que la estética representa e implica; así nos encontramos con expresiones tales como ¡qué vida

tan padre!, ¡forman una linda pareja!, ¡el día estuvo precioso!, ¡hizo un trabajo muy padre!, ¡es una linda persona!, expresiones que apelan a lo estético y que adornan la existencia humana, en un espacio público como la ciudad o en uno privado como el taller rudimentario de la casa.

B) El poder -por antonomasia, discapacitado para la estética-, sobra decirlo, puede resultar estilizado, llamativo, toda una obra de arte, digno de una exhibición de las habilidades individuales como cuando se está en, por ejemplo, una sala de exposición o en el estudio de arte.

Las manifestaciones y los espacios de las presencias lúdica y no - lúdica -o del poder- en la vida cotidiana quedan concentrados en la siguiente tabla:

		LÚDICA	PODER
SAGRADO	M	CELEBRACIÓN	CEREMONIA
	E. PU	Comedor	Salón de eventos
	E. PR.	Cocina	Sala
ENIGMÁTICO	M	INTERPRETACIÓN	EXPLICACIÓN
	E. PU	Café	Templete
	E. PR	Recámara	Estudio
EPISTÉMICO	M	DESCUBRIMIENTO	APRENDIZAJE
	E. PU	Calle	Institución Académica
	E. PR	Toda la Casa	Escritorio
ESTÉTICO	M	EXPRESIÓN	EXHIBICIÓN
	E. PU	Ciudad	Sala de Exposición
	E. PR	Taller	Estudio de Arte

En donde M significa Manifestación

E.PU significa Espacio público

E.PR significa Espacio privado

CONCLUSIONES

Se proponen así como **manifestaciones lúdicas** de los espíritus que conforman la Cotidianidad, a **la celebración** de lo sagrado, **la interpretación** de lo filosófico, **el descubrimiento** de la sabiduría y **la expresión** de la belleza.

Estas manifestaciones hablan de una sensibilidad a flor de piel y una disposición de apertura y bienvenida a la sorpresa y al asombro, i.e. a la visita traviesa del juego, bienvenida que se facilita cuando existe una atmósfera de holgura, libertad y permisividad.

Así, todo lugar o espacio físico en el que reine ésta atmósfera se despoja de la importancia de su función y acoge la no importancia o inutilidad, estética por excelencia, de las manifestaciones lúdicas: el comedor ya no es para comer ni la cocina para cocinar sino que se convierten en espacios de convivencia llena de comunicación o celebración por el encuentro; el café ya no es para tomar café ni la recámara para descansar sino que se vuelven espacios de diálogo polémico acerca de los enigmas de la vida o interpretación; la calle -una de tantas Facultades de la Universidad de la vida- ya no es para transitar ni la casa para estar sino que se convierten en mundos de asombro que abren sus puertas para que en el andar a lo largo de los años se descubran a sus habitantes, a su naturaleza y a sus fenómenos; la ciudad ya no es para vivir junto con otros ni el taller rudimentario de la casa para trabajar sino que se vuelven espacios que se visten de expresión.

De este modo, **el comedor, el café, la calle, y la ciudad**, surgen como ejemplos de **correlatos públicos o colectivos del espacio lúdico**; y **en lo privado o íntimo**, surgen como ejemplos, **la cocina, la recámara, la casa y el taller**.

Pero cuando persisten la importancia y el dominio de la función y la utilidad de los espacios, la estética se ve reemplazada por la táctica y la técnica, i.e. la lógica sin lúdica o poder, que es "empíricamente real [con el que] no se juega porque no es simbólico" (Fernández Christlieb (a), 1992, p 289).

Estos espacios dejan trasminar de sus paredes un aire saturado de horarios, citas, propósitos y compromisos, i.e. de subjetividades individuales o de varios, en lugar de símbolos, sentido y significados.

En lo numeroso o **público** de la vida cotidiana, **el salón de eventos** es el marco de acontecimientos a los que hay o no que asistir, dependiendo del grado de compromiso; **el templete** de la institución filosófica o el politizado tienen la 'verdad' en la boca, frecuentemente verdad a medias o lo que es lo mismo, mentira a medias; **la Institución académica** se preocupa por garantizar que se conozcan ciertas cosas, y **la sala de exposiciones** presenta las obras de arte.

En lo aislado o privado, la sala acoge la estancia o la visita propia y pertinente; el estudio de la casa se empeña en encontrar la razón de las cosas; el escritorio espera adquirir el conocimiento y el estudio de arte, expone lo que espera resulte original, llamativo, único.

Surgen como ejemplos de **correlatos físicos de los espacios públicos** -o de muchos- **ocupados por el poder, el salón de eventos, el templete, la institución académica y la sala de exposición; la sala, el estudio, el escritorio y el estudio de arte**, surgen como ejemplos de los **correlatos privados** o individuales.

Por otra parte, las manifestaciones del poder en la vida cotidiana obedecen a tácticas y estrategias, por lo que la celebración se torna en una **ceremonia** (poder - sagrado); la interpretación recurrente y espontánea en una **explicación** acartonada (poder - enigmático); el descubrimiento en un **aprendizaje** que obedece a algún propósito; y la expresión bella, única y verdadera, se ve reemplazada por **la exhibición** trabajada, estilizada (poder - estético).

Esto habla de una esencia subjetiva, la del deseo individual de muchos, de pocos o de uno solo, por alcanzar la meta; subjetividad que **requiere** entonces de la capacidad de adaptación y de la tolerancia frente a situaciones previstas y propuestas que llaman a actuar con control, anulando así la posibilidad de sorpresa o imponderados, sustituyendo el azar de la creatividad por la certeza de la táctica y la planeación, i.e. la estrategia, y reemplazando el 'alejarse del dueño de sí mismo' por el autocontrol. La evocación de esta presencia es de pesada imposición y/u obligatoriedad, y es que

"el poder es capaz de muchas cosas, pero no de la sutileza, y por eso, toma demasiado en serio el juego, y cree que se trata de ganar y no de que salga bien, por lo que considera al contrincante como enemigo en vez de como intersujeto de la colectividad, y así, lo desconoce como instancia de una misma realidad, y lo

separa de sí mismo (...). [Éste], al ser desconocido como participante, deja también de interesar como conocimiento; lo que el adversario piense o sienta es indiferente: lo que importa es controlar y saber cómo hacerlo, pero no comprender ni pertenecer al mundo de lo controlado" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 289-290);

de ahí la importancia del encuadre planeado, calculado y controlado, a la medida del propósito en cuestión, encuadre cuya evocación nos transporta a lugares o situaciones de la vida cotidiana, como por ejemplo, los antes mencionados, adecuados y propicios para la manifestación del poder.

Así, en tanto que la presencia 'como salida del alma' del juego se da en cualquier lugar, **siempre y cuando** sea en el espacio lúdico, y a cualquier hora, **a condición de que se dé el tiempo lúdico**, la presencia del poder, presencia 'como salida de la reflexión', se da en el lugar y a la hora estipulados, acordes con la estrategia a seguir para lograr el objetivo planteado.

Se concluye acerca de este punto particular que:

- los conceptos de **espacio y tiempo son privativos de la presencia lúdica**, en tanto que evocan referencias holgadas, tácitas e imaginarias o abstractas, susceptibles sin embargo, de ser expresas y materiales, de tal suerte que el lugar y la hora exactos resultan ser inclusivos.

- en tanto que **en la presencia del poder, son el lugar y la hora precisos, las referencias que la estructuran y soportan**. En cuanto al espacio y el tiempo, el hablar de ellos en una situación de poder, 'les va pero no les queda', por incompatibilidad de evocaciones.

Los correlatos lúdicos son entonces espacios y los correlatos no lúdicos o del poder, lugares.

Cuando lo que existe es un lugar hermético lleno de horarios, propósitos, fechas y compromisos, la tolerancia y la adaptación permean el acontecer diario de las personas, privándolas parcialmente o en forma importante, del mundo de la sensibilidad, de la

estética o inutilidad, de los símbolos, de los significados, es decir, del sentido. La época actual es un ejemplo de ello.

Diversos autores señalan la época actual como época que ha perdido mucho sentido y se habla de enfermedad de la gente normal (Cfr. Fromm, 1956), de pérdida de sentido o vacío existencial (Cfr. Frankl, 1977) que podría simbolizarse como desencanto y decepción, como cuando la rutina ahoga a la sorpresa y a la creatividad en sociedades de millones, de miles, de muchos o de dos (Cfr. Fernández Christlieb (b), 1994); rutina que fastidia en el trabajo pero que fastidia aun más cuando se sale de él pero no de ella, porque se carga sobre las espaldas hasta los dominios personales y entonces, se manifiesta en

"la mecanización o ritualización de las relaciones amorosas, amistosas, con uno mismo, etcétera, [que] surge como una manera de permanecer y mantener ciertos estados, como si la rutina fuera el único sostén a la vida y a los otros(...) Así, con la rutina se sorprende a la sorpresa y a la magia de la convivencia con el otro, se extingue la frescura del atrevimiento y de la búsqueda, se achatan las emociones, se desgasta uno de día para ni siquiera disfrutar de la noche, se convierten pecados las travesuras con las que se 'pierde el tiempo', se acaba el 'más de dos' de Benedetti; y entonces lo viscoso y aplanado de la convivencia salta para cobrar fuerza e imponer lo trivial sin contenido, la decencia obligada junto con la cita en el lugar de siempre" (Pantoja, 1994, p. 72).

El hecho de que el poder permee estos momentos no laborales, 'destinados' supuestamente al 'poder hacer lo que se quiera' obliga a pensar que la debilidad de la presencia del juego en la vida cotidiana de la época actual no proviene del juego mismo sino más bien de una incapacidad.

Y es que la saturación de horarios, compromisos, deberes, objetivos, competencias para obtener puestos laborales, políticos, o un 'mayor' status, etc., enrarecen el aire de la sensibilidad, de la espontaneidad, de la capacidad de asombro y de la disposición para dejarse alejar del 'dueño de sí mismo'. El hombre sufre, de forma quizás no consciente, una incapacidad incipiente para darse la oportunidad de jugar.

Por otra parte, no resulta grato el percatarse, ante la dureza y lo difícil de la vida real y preocupada que demanda de parte del individuo, tanto tolerancia como adaptación

y autocontrol, de que existe algo despreocupado, espontáneo, sutil y ligero y sin objetivos a alcanzar; se prefiere entonces ver al juego como una actividad útil que sirve para algo; esa es una de las concepciones más socorridas del fenómeno lúdico.

"(...) tal parece que los productos y las actividades del juego sirven para algo, pero se trata de algo que está dentro del juego enorme de la colectividad, de la misma manera que los puntos ya ganados dentro de un partido sirven en miras del resultado final, pero después ya no. Las verdades, certezas, logros, 'puntajes' con que se cuenta de diario son válidos, ciertos y verdaderos dentro del juego de la colectividad o de la cultura; sin embargo, todos los autores coinciden en que hay en alguna parte del Espíritu la sapiencia de que se trata de un juego: de que hay simulación y artificialidad, de que si se rompe el encanto del juego de todos modos uno sigue sobreviviendo; que uno no se acaba con el juego. Para las verdades y certezas serias de las que uno depende en el juego de la vida colectiva, la intuición ultimada está presente: hay algo que no embona en todas las aspiraciones, status, triunfos, éxitos, conocimientos, posesiones, poderes, etc; y además, siempre llega un momento, por ejemplo el último, en que todo lo que parecía serio, importante, real y grave, no era a la postre, más que un juego; los valores, sacrificios y fracasos no son, al cabo, sino un puñadito de puerilidad que muy bien cabe en la hoquedad de la calavera de las vanidades que los doctos del medioevo ponían en su escritorio para recordarse que no había que fiar de los bienes terrenos. Inmediatamente después de cada verdad absoluta hay un brevísimo silencio que la falsea, que no logra completar el circuito de veracidad. Todo resulta una delusión, y pierde su validez, pero no pierde su sentido, simplemente por que fue bello, porque jugar es bello. En efecto, cuando todos los razonamientos fallan, la última razón que queda es la estética. Vale la pena haber jugado" (Fernández Christlieb (a), 1992, p 286).

Y la humanidad lo sabe. Por ello existen indicios de búsqueda, de lucha por recobrar esos espacios y tiempos holgados y despreocupados que acogen a la creatividad, como "la 'cultura jugada' [plasmada] en la magnificencia del Renacimiento [que] es una mascarada alegre y solemne con el aparato de un pasado fantástico e idealizado" (Huizinga, 1938, p. 213), y el Barroco, con su idea de "algo conscientemente exagerado, intencionadamente imponente, [y] reconocidamente irreal [que] dejan entrever el contenido lúdico de un impulso creador, plasmado en los vestidos y en las pelucas" (Ibid, p. 215), búsquedas que aparentemente recobran el aspecto sagrado del

juego y su función cultural creadora que se perdieron o debilitaron en el medioevo (Cfr. Huizinga, 1938);

como en "el humor del siglo presente, con el florecimiento de las modas, del cine, del arte desacademizado, con el 'des-cubrimiento' de la sexualidad, con la obtención del tiempo libre, etc.(paradójicamente, gracias al éxito de la aplicación tecnológica de las ciencias) [ejemplo de poder en su sesgo positivo] [que] empieza a encontrar en la vida consuetudinaria una esfera de sentido" (Fernández Christlieb, 1992, p. 305);

como la búsqueda de espacios y tiempos, logrados en el surgimiento de grupos 'tribales' como que dan vida a la ciudad, los corredores 'mañaneros', los punk, los animadores públicos (Cfr. Maffesoli, s/f) como los mimos de Coyoacan;

como la búsqueda de jugar con la vida real a través de juegos de sociedad como el Monopolio (Cfr. Jaulin, 1981) o el Turista;

como la búsqueda de lo colectivo dentro de lo individual en el juego de roles sabiendo que se hace como si se fuera, y que el reto consiste entonces en jugar bien la broma;

como la búsqueda de recobrar espacios de confianza y credibilidad política a través de un **juego limpio** electoral.

Así, la humanidad busca la verdad y sabe que tiene a su lado un incondicional: el "Espíritu del juego", omnipresente, volátil, escurridizo, que encuentra siempre el espacio y el tiempo en los recovecos dentro del lugar y la hora por más herméticos que se encuentren; brinda humor dentro de la seriedad más solemne, cual 'instinto' de sobrevivencia pues precisamente, "lo que mata es la agonía del humor" (Huizinga, 1938, p 245).

El juego reaviva la vida a la que el hombre se aferra, el juego se aferra a sí mismo porque "el juego es [eso,] la vida" (Fernández Christlieb (a), 1992, p. 279) y esta vida, propuesta y puesta a merced del hombre garantiza el sentido, que se refleja en una armónica coexistencia y en bienestar; en otras palabras, si hay juego hay vida, y si hay vida hay salud, porque la vida nada tiene que ver con la 'muerte en vida' tan presente en nuestra época, esa vida vacía de sentido que encuentra sin embargo en la tríada de lo

cotidiano, lo público y lo privado (Cfr. Fernández Christlieb (a), 1992) la esperanza de verse arrebatado y 'despertado' por la esencia lúdica, el "Espíritu de juego".

La presencia lúdica se instala en la vida cotidiana; es una presencia repentina e intrusiva, retadora, inmaterial, que arrebatada con una intensidad particular que 'hace perder la cabeza'; provoca placer, gozo y un gusto enorme cuando sale bien, ese es su sentido; y nos lo brinda a la par de su belleza inútil que se traduce en la más pura verdad, porque su carácter desinteresado no da cabida ni a la razón ni al motivo, simplemente, a la estética.

Es una presencia que ofrece en su arrebatado la vivencia más plena, pues está impregnada de sacralidad, de enigma, de conocimiento y de belleza, y colma a su 'presa' con todo ello en todo instante, mientras la tiene, porque es a través de ella que "accede a su manifestación" (Cfr. Gadamer, 1961).

Es una presencia que irrumpe y colma los espacios cerrados, abiertos, físicos o imaginarios. Está siempre ahí, a las puertas del comedor y de la cocina, del café y de la recámara, de la calle o de la casa, de la ciudad y del taller; pero también, cerca del salón de fiestas y de la sala, del templo y del estudio de la casa, de la institución académica y del escritorio, de la sala de exposición, y del estudio de arte; Sólo espera, para arrebatarnos que el hombre, aunque enfrascado en la rutina en la que imperan la adaptación y la tolerancia con miras al logro de objetivos, propósitos, éxitos, etc., permita que su alma sensible y dispuesta a buscar se deje sorprender y asombrar.

La pregunta se impone: ¿será capaz ésta búsqueda de frenar la tendencia expansiva del poder y evitar un empobrecimiento mayor de la sensibilidad y la disposición humanas?

BIBLIOGRAFÍA

- Aberastury, A. (1968). El niño y sus juegos. Paidós. Buenos Aires. 1987.
- Axline, V. (1975). Terapia de juego. Diana. México. 1988.
- Bally, G. (1945). El juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México. 1986.
- Caillois, R. (1958). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica. México. 1986.
- Campo, A. (1972). El juego, los niños y el diagnóstico: la hora de juego. Paidós. Barcelona. 1989.
- Corominas, J. (1976). Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Gredos. Madrid. 1976.
- Duvignaud, J. (1980). El juego del juego. Fondo de Cultura Económica. México. 1982.
- Fernández Christlieb, P. (a) (1992). En prensa. La psicología colectiva un fin de siglo más tarde.
- Fernández Christlieb, P. (b) (1994). La melancolía. En: La Jornada Semanal. Núm. 254. 24 de abril. México. 1994.
- Ferrater, J. (1971). Diccionario de Filosofía. Tomo II, de la L a la Z. Sudamericana. Buenos Aires. 1971.
- Frankl, V. (1977). Ante el vacío existencial. Hacia una humanización de la psicoterapia. Herder. Barcelona. 1984.
- Fromm, E. (1956). Psicoanálisis de la sociedad contemporánea. Fondo de Cultura Económica. México. 1976.

- Gadamer, H (1961). Verdad y método. Sígueme. Salamanca, 1976.
- Garvey, C. (1977). El juego infantil. Morata. Madrid. 1978.
- Huizinga, J (1938). Homo Ludens. Alianza Editorial. Madrid, 1984.
- Jaulin, R (1981). Juegos y juguetes. Siglo XXI. México, 1981.
- Larousse, P. (1964). Diccionario Pequeño Larousse Ilustrado. Larousse. México. 1975.
- Linaza, J. Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Anthropos. Barcelona. 1987.
- Maffesoli, M. Jeux de masques. C.E.A.Q. Sorbonne. Paris. (s/f).
- Mead, G. H. (1927). (Póstumo). Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social. Paidós. Buenos Aires. 1972.
- Millar, S. (1968). Psicología del juego infantil. Fontaella. Barcelona. 1972.
- Monsiváis, C. (1990). Rostros del cine mexicano. Americo Arte. México, 1990.
- Moor, P. (1972). El juego en la educación. Herder. Barcelona. 1981.
- November, J. (1980). Experiencias de juego con preescolares. Morata. Madrid. 1983.

Pantoja, J.C. (1994). La construcción social de la soledad. Una experiencia intersubjetiva. Tesis de licenciatura. Facultad de Psicología. UNAM. México. 1994.

Rigo, M.A. (1992). Programa general del seminario de tesis de investigación documental. Mecnograma. División de Educación Continua. Facultad de Psicología. UNAM. México.

Sennett, R. (1974). El declive del hombre público. Península. Barcelona.1978.

Torbert, M. (1980). Juegos para el desarrollo motor. Pax. México. 1985.

Weisz, G. (1986). El juego viviente. Siglo XXI. México, 1986.

MEDIOS NO IMPRESOS
AUDIOCINTAS

Arjona, R. (1992). Libre. En: Animal Nocturno. México. Sony Music.

Aute, L. A. (s/f). Pasaba por aquí. En: 10 grandes de la nueva canción. México. Discos Pueblo.

Flores, S. (s/f). La tertulia. En: Rico Vacilón. México. Peerless.

Rodríguez, S. (1986). Te conozco. En Causas y Azares. México. Polygram.

Sabina, J. (a) (1987). Oiga doctor. En: Hotel Dulce Hotel. México. Ariola Eurodisc, S. A.

Sabina, J. (b) (1988). Una de romanos. En: El Hombre del Traje Gris. México. Ariola Eurodisc, S.A.

Sabina, J. (c) (1985). Quédate a dormir. En: Juez y Parte. México. Ariola Eurodisc, S. A.

Tuchman, D (s/f). Hace como un año. En: 10 grandes de la nueva canción.
Palomares, G. México. Discos Pueblo.