EL JUEGO DEL JUEGO

Por: **JEAN DUVIGNAUD**

Traducción de: **JORGE FERREIRO SANTANA**

FONDO DE CULTURA ECONOMICA
MÉXICO

Breviarios del:
FONDO DE CULTURA ECONÓMICA No. 328

EL JUEGO POR EL JUEGO

Primera edición en francés, 1980
Primera edición en español, 1982

Título original:
Le jeu du jeu
© 1980, Editions Balland, Paris
ISBN 2-7158-0235-8

D. R. © 1982, **FONDO DE CULTURA ECONÓMICA**
Av. de la Universidad, 975; 03100 México, D. F.

ISBN 968-16-1133-0
Impreso en México

Este libro Se terminó de imprimir el día 28 de julio de 1982 en los talleres de Editorial Andrómeda, S. A., Avenida Año de Juárez Núm. 226, local C, Granjas San Antonio, 09070 México, D. F. Se tiraron 5 000 ejemplares y en su composición fueron empleados tipos Baskerville de 8:9, 9:11, 10:12 y 11 puntos. La edición estuvo al cuidado de *Pedro Torres Aguilar.*

A JEAN DANIEL,

por haber descubierto
juntos, y en los mismos lugares,
el vértigo del juego.

ÍNDICE

I. El precio de las cosas sin precio

II. El territorio del juego

III. Los flujos de juego

IV. Hoy, el juego

I. EL PRECIO DE LAS COSAS SIN PRECIO

> Al borde de los mundos infinitos, se reúnen los niños. La tempestad vaga por el cielo sin caminos, las naves se hunden en el mar sin estelas, la muerte ronda, y los niños juegan...
>
> R. **TAGORE,** *Gitanjali.*

TIEMPO, he pasado mucho mirando las nubes y las combinaciones que sugieren: tendidos sobre una playa o sobre el techo de una casa, por un momento parece que el paso del tiempo se interrumpe. Cuando no son las nubes, podemos quedarnos horas ante las formas o las desconchaduras que una leve lasitud del cristalino ayuda al ojo a suscitar...

De niño, se me arrancaba de esas divagaciones. Me irritaban los regresos a la vida acostumbrada que se me imponían: estaba en camino de un descubrimiento y se me distraía. Desde entonces, siempre he creído que había algo que comprender en las formas que no reproducen el orden tranquilizante de las cosas. Algo que escapaba sin cesar.

Sin embargo, no he curado de aquellas fugas fuera de la vida común e incluso en los periodos agitados, en pie me he visto envuelto a mí pesar, he encontrado un placer infinito en esas lagunas pasajeras. ¿Qué habría explicado a mis compañeros cuando nos solicitaban urgencias más graves? Por lo demás, envidiaba a quienes se deslizaban como patinadores sobre la superficie helada de la vida. Ellos no conocían esas ausencias.

Así, con mayor o menor frecuencia, me he retirado a esos nichos mentales donde todavía encuentro una voluptuosidad cuya naturaleza no puedo explicar. Solo sé que por un momento me separo del enredo confuso en que se enfrentan nuestros actos, de la competencia y de la preocupación por la eficacia de que se compone nuestra existencia. En esas hendeduras respiro un aire más ligero y saco una fuerza que difícilmente se encuentra en la vida cotidiana.

Sin decirlo a nadie, incluso llego a recurrir a esos estados de disponibilidad que escapan a toda intención utilitaria y cuya vivacidad me quema hasta las células más recónditas del cuerpo. Entonces, tomo lo que llamamos decisiones. Pero todos son juegos de azar: el resultado de esa contemplación, durante la cual todo es posible, es el éxito o el fracaso...

He ahí una de las razones por las que nunca me sentí arraigado a una causa, a una doctrina, a una carrera, a un destino. ¿Desconfié más de lo necesario de las Instituciones o del reconocimiento social? Es posible. En cualquier caso, buscando aclimatar en mi ese azar y esa disponibilidad, he alimentado una especie de incertidumbre o de inseguridad en mi vida.

Recuerdo el terror de uno de mis maestros de filosofía cuando le dije que aquel juego del retiro no era sino el demonio de Sócrates, la libertad de Descartes o de Kant. Y que aquellos instantes de vacilación pura —en cierto momento incluso la llamé "gracia"— recusaban toda visión lógica de la historia. Ante su indignación, me juré no volver a hablar más del asunto. Y nunca he vuelto a hablar de ello, hasta ahora. Pero sé muy bien que no me habría ligado al teatro, a la creación artística, a la fiesta, a los sueños, a lo imaginario, si no hubiese tratado de elucidar cierta experiencia del ser, cuya raíz está en la libertad del juego.

Sin duda, no soy el único en embriagarme con la disposición de espíritu capaz de jugarse a todo o nada su propia existencia, por el solo pero indecible placer de jugar. Y fuera de Europa, en sociedades que aparentemente no se nos parecen en nada, he descubierto la importancia que los hombres daban a esas actividades delirantes. Por risibles que sean. Por desdeñadas que fueren por los "instruidos".

Lo que llamamos "estética" aparece entonces como actividad sin objeto, desprovista de toda eficacia, sin duda coloreada por el "espíritu del tiempo" o por los hábitos de la civilización, pero siempre abierta a todas las combinaciones posibles. Los cuestionamientos, los "nuevos repartos de juego", las renovaciones, los trastrocamientos de la imagen del hombre, los cambios del saber, la variación de las utopías que ponen en tela de juicio las tradiciones legadas por las generaciones anteriores, aquellos latigazos violentos de que habla

Artaud a propósito de Van Gogh: sin duda todo ello es resultado de esos estados de extravió o de disponibilidad.

En ese estado de ruptura del ser individual o social, lo único que no se cuestiona es el arte. La imagen del mundo, la mitología que la acompaña, la creencia religiosa o politica, la propia economía (que jamás se reduce a un simple cálculo en abstracto) si se ven afectadas por esos surgimientos inopinados y molestos para el orden establecido.

¿Habrá que admitir que junto a las decisiones o las determinaciones positivistas que garantizan la reproducción de las sociedades existe una especie de experiencia errante —"histérica" para quienes respetan los "códigos establecidos"— pero capaz de trastornar la condición de los hombres? ¿No podría llamarse imaginario a ese juego que dispone libremente del espacio, del tiempo y de las formas, de la materia y de los dioses? ¿A esa insurrección permanente contra el adormecimiento de los hombres y del mundo, que en la individual divagación encuentra su analogía correspondiente?

La lengua francesa solo dispone de una palabra para designar aquello que el inglés separa: *game,* juego cuya verificación organizan las reglas, y *play,* el juego libre. Evidentemente, a lo que aquí nos referirnos es al play, al juego libre y sin regla...

Siendo así, es fácil comprobar que la parte lúdicra de la experiencia humana nos ha sido ocultada por los historiadores, los sociólogos, los antropólogos, o que, al menos, ha pasado inadvertida para ellos. Ni siquiera la propia filosofía le da importancia.[1] Y si los psicólogos o los psicoanalistas se interesan en ella, solo es por su relación exclusiva con la infancia. Muy recientemente, Huizinga o Caillois han tratado de elucidar su sentido. Fuera de eso, el silencio...

El pensamiento de nuestro siglo rehúye lo lúdicro: se empeña en establecer una construcción coherente donde se integren todas las formas de la experiencia reconstituidas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un inmenso esfuerzo para escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología solo tratan de eliminar lo que les aterra.

Son muchas las razones de ese ocultamiento. En primer lugar, las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada, que dejan poco lugar para el terreno baldío de la ensoñación, aparentemente fácil: de cualquier latitud que sean, a los planificadores les repugna tomar en cuenta, en el balance de los recursos humanos, el "precio de las cosas sin precio" es decir, de las actividades que no justifica en absoluto la redituabilidad. El positivismo ha logrado eliminar lo que estorbaba a su visión "plana" del universo.

Cierto es que, repetidas veces en el transcurso de este siglo y de manera siempre inesperada, ci sistema de pensamiento serio fue agredido y trastornado por estallidos lúdicros: el dadaísmo, el surrealismo, el freudismo, la exasperación cultural que acompaña a la Revolución de 1917 en Rusia, el movimiento *hippie* en los Estados Unidos, el 68 en Francia, fueron otras tantas pruebas para una cómoda racionalidad...

Pero también es cierto que, cada vez, el torrente de lodo de la historia y la lógica utilitaria recubre con bastante rapidez esos braseros de efervescencia lúdicra. Por lo demás, la costumbre ha existido por generaciones: ¿no establece la historia del arte —para solo hablar de ella— un nexo con frecuencia místico entre las erupciones creadoras pero diseminadas y no impone una relación de sucesión allí donde solo aparecen rupturas?

¿Son esas explosiones más violentas en nuestro siglo de lo que fueron con anterioridad? Es posible, si se tienen en cuenta los múltiples obstáculos a que se enfrentan las tentativas de cuestionamiento de las ideas recibidas: el hombre es más frágil ante la racionalidad tecnológica o administrativa de lo que nunca fue ante las instituciones tradicionales.

---

[1] Apenas unas líneas en el *Vocabulaire philosophique* de Lalande: visiblemente, el tema no es "serio".

En la marea del crecimiento y del delirio organizativo o planificador, aumenta el prestigio que se concede a las actividades útiles. El trabajo invade la totalidad del campo de la experiencia del hombre y los comportamientos cuya redituabilidad no es evidente se debilitan o desaparecen.

El pensamiento institucional nunca ha sido tan fecundante y tan integrista. El hombre nunca ha tratado, con tanta obstinación, de borrar de su horizonte la parte de utopía, de azar y de imprevisto sin la cual su vida no seria distinta de la vida de las abejas o las hormigas. La cultura es un instrumento de gobierno y de dominio de las almas, que integra alegremente oposiciones a las que hacen sus cómplices.

Para apreciar el juego, el juego sin regla, para comprender sus formas y sus figuras, sin duda es conveniente poner entre paréntesis por uno mismo la seguridad vinculada a la búsqueda de relaciones fijas o de configuraciones estables: es necesario haber preferido por sí y en sí lo efímero y lo perecedero.

El contenido de nuestro pensamiento no es inocente. Si se abandona a la fascinación del curso lógico del mundo o de las formas inmóviles que desearíamos universales, la orientación intencional de nuestra conciencia no puede sino alcanzar esa región de los actos inútiles en que se sitúa el juego. Ya Bachelard sugería la idea de una epistemología que se desligara de las prescripciones de una lógica cartesiana o euclidiana. Porque la epistemología nos hace cómplices de aquello mismo que examinamos. Si buscamos la perennidad de las formas, nos inmovilizamos.

Cierto, en verdad existe un discurso del cambio, e incluso del azar. Tratamos de reintegrar en un texto una sintaxis o tal o cual ecuación, que entraña el surgimiento de actividades inútiles, inopinadas y sin objeto explicito. La mutación o el juego se ordenan entonces en las categorías mentales que garantizan la conservación de las sociedades... y de la institución intelectual que nos garantiza el derecho a de "simulaciones" que los ayudan a construir un la palabra. Tecnócratas y administradores se valen porvenir dominado y tranquilizante, incluso en la catástrofe. Los suyos son esfuerzos para borrar la experiencia, aunque se crea haberla reducido o suprimido nombrándola.

Probablemente se necesite otro paso distinto, otra epistemología para hacer frente a esas manifestaciones irrepetibles e inopinadas que son la fiesta, la creación artística, los sueños, la práctica de lo imaginario que es el juego. Que nuestra conciencia trate de abrirse a *eso* que no dura, que no se basa ni en el concepto, ni en la historia, ni en el ser pensante, que admita esa "nada intencional", y entonces veremos surgir la actividad lúdicra y cobrar todas las formas, adoptar todas las tretas que le impone la densa estabilidad del "consenso" establecido.

Plantearemos la pregunta de otro modo: ¿existen creencias, actos, tramas psicológicas o sociales que en la vida común o individual no dependan de ninguno de los dos grandes sistemas de explicación que definen la epistemología: la función o la estructura? ¿Podemos dar cabida a fenómenos que no se reducen ni a la posición que ocupan en un sistema o un conjunto, ni al ejercicio de un papel que ayude al funcionamiento de una sociedad?

Resulta sorprendente que, en el estudio de las sociedades distintas de las nuestras, los observadores se hayan limitado a la búsqueda de modos permanentes y universales de la vida colectiva, a la elaboración de conjuntos coherentes que remitan a la vida total de un grupo (o de la "humanidad"), sea para ayudar a su mecanismo, sea por correlación metafórica con otros elementos situados en ese conjunto.[2] Así, la investigación de la exogamia, del totemismo, de los sistemas familiares, de las estructuras de parentesco, de las formas de intercambio, de las relaciones políticas o económicas, de las figuras de lo sagrado, de las formas iconológicas y de las instituciones ha ayudado a las ciencias del hombre a definir un saber, evidentemente rico y diverso. No se trata de discutir las bases ni los resultados de esa poderosa corriente del pensamiento europeo.

Simplemente nos preguntamos si esa inmensa investigación no ha pasado por alto actividades, hechos, manifestaciones irreductibles a la explicación mediante la función a la estructura. Y ello, incluso cuando uno

---

[2] Siempre dan ganas de preguntar a las "ciencias del hombre" (historia, filosofía, psicología, sociología) ¿de qué hambre hablan ustedes? Y, si no hablan de ninguno, entonces, ¿en nombre de quién hablan?

u otro “intento” de la epistemología a veces logra arrastrar en su acción fenómenos que no puede absorber por completo pero que sin embargo envuelve en sus redes...

Aquí y allá, en ocasiones se reconoce de grado que el discurso epistemológico funcional a estructural no cubre la totalidad de la experiencia humana, como tampoco la existencia en su diversidad infinita es reductible al lenguaje humano. Pero es para hablar al punto de manifestaciones residuales o marginales cuya importancia seria inferior al establecimiento de relaciones permanentes. Incluso es frecuente excluir de lo “serio” a del saber hechos cuya finalidad a cuyo lugar no se perciben en un sistema de metáforas convertibles entre se dentro de un conjunto lingüístico o cultural.

De ese modo, habría que descifrar a desentrañar los textos de los antropólogos, de los historiadores o de los sociólogos para reencontrar, por medio de su discurso, el estrato de hechos que se han integrado a él indebidamente, un poco como esos minerales arrastrados por los ríos, que se han solidificado en sedimentos arenosos. Tarea inmensa acerca de la cual no se darán aquí sino indicaciones fragmentarias.

Así, en la actualidad, para no tomar sino el discurso de los antropólogos, cierto es que controvertido con frecuencia, pero sobre todo por razones ideológicas, y para no apuntar sino algunos ejemplos, se descubre sin embargo lo cerca de la actividad sin objeto ni estructura a que se aproximan los observadores, a reserva de huir luego de aquello que significan los fenómenos que perciben, pero que ellos no admiten sino al término de una reconstrucción mediante sus propias categorías.

Pensemos en esas “casas para jóvenes” que ha estudiado Verrier Elwin en la población muria del antiguo Estado de Bastar, en la India:[3] que exista un lugar así, donde adolescentes de uno u otro sexo vayan en busca de relaciones sexuales libres antes de entrar en la vida común y al margen de la reproducción biológica y de la reglamentación matrimonial que le es inseparable, es lo que constituye no una “institución”, no una “permisibilidad” concedida a los jóvenes por quienes la son menos, sino probablemente un área de experiencia común donde el eros, la ternura, el amor y el placer —en pocas palabras, el juego con el cuerpo— prolongan la vida psíquica y mental del grupo.

Ese tipo de situaciones no sólo existe entre los murias: al hojear *L’Année sociologique*, se comprueba que manifestaciones comparables han sido vistas, aunque la mayoría de las veces confundidas con casas de prostitución por los primeros observadores (misioneros o militares). Así, las Ulad Nail, las mozas de la dulzura” de que habla E. Dermenghem, las muchachas de Sidi Raddal o las ‘Amriyyât de Kabylia, aquéllas de las hermandades disidentes de Tidjaniya en el África Oriental no (o no solo) son “prostitutas sagradas”; lo que en la actualidad subsiste de esas prácticas, codificado por el Islam, la colonización o la *elite* politica de las “jóvenes naciones”, remite a una actividad lúdicra que se ha tenido cuidado en confinar a una “institución”.[4] Sin embargo, basta leer los poemas de Abú-Nuwas, que vivió allá por el siglo VIII, para comprender que el Islam no ha pasado por alto el erotismo lúdicro.[5] Sin hablar de los poetas persas...

En la antigua China, la parte lúdrica del amor en dos ocasiones abarca un inmenso campo de la experiencia, antes de la ocupación mongol del siglo XIII que impone una hipócrita pudicia y, posteriormente, bajo los Ming, hasta la usurpación manchú del siglo XVII:[6] por vinculado que esté ese erotismo a los principios místicos, se puede pensar que las representaciones religiosas han servido más de coartada que de incitación y que al hombre chino se le ofreció un vasto campo lúdicro.

Pues verdaderamente se trata de hechos de juego, puesto que solo es cuestión de placer, con exclusión de cualquier actividad reproductiva controlada, como en todas partes, por la sociedad, es decir, por la gente de edad madura. Hechos de juego que la mayoría de las veces revisten el aspecto de la transgresión, pero sobre todo de la astucia. Esa astucia que, en todo conglomerado humano de cierta importancia, permite a los individuos “invertir” para su propia conveniencia el carácter imprescriptible de las reglas.

---

3 *Maisons de jeunes chez les Muria*, traducción francesa de Gallimard.
4 Le culte des saints dans I’Islam Maghrebin, Gallimard.
5 Cuya traducción de V. Monteil acaba de aparecer en las ediciones Sindbad.
6 R. Van Gulik, La vie sexuelle dans la Chine ancienne, tr., Gallirnard.

Cierto, ese tipo de juegos puede acabar mal, como en el caso del "bello Tieng" de una aldea Mnong Gar de Indochina, relatado por G. Condoininas.[7] Por haber hecho el amor durante una fiesta con una de sus primas, cuyo trato le prohíbe la regla, y por haber sido vista la pareja en sus retozos, la "mirada del prójimo" conduce lentamente a Tieng al suicidio, victima de una trasgresión que no logran borrar diversos procedimientos rituales o sagrados. Sabido es que Marcel Mauss da otros ejemplos de esa sugerencia de la idea de la muerte por parte de la colectividad, ejemplos trágicos o casos extremos en los que no ha triunfado en absoluto la astucia.[8]

Por lo general, la violación de la regla en aras del placer individual o de la realización de un acto lúdicro, sobre todo en el terreno de la erótica, se ha probado debidamente tanto entre los esquimales estudiados por J. Malaurie coma entre los indios de América del Norte: la lectura de la extraordinaria "confesión" de un anciano hopi, Don Talayesva, no deja la menor duda sobre la parte de juego que éste experimenta y que, por lo demás, encuentra infinitamente mayor en su reservación que en el mundo blanco de los Estados Unidos puritanos.[9] La astucia cuando menos le permite, como permite a los practicantes del candomble o del vudú, dominar por un momento un área de sensibilidad gratuita e inútil en medio de un mundo organizado.

La lectura de las relaciones antropológicas, sociológicas, históricas a incluso psicológicas probablemente revelaría que, en todas las sociedades en cualquier nivel cronológico y en cualquier lugar en que se sitúen, existe una vida más compleja, menos reglamentada y, ocioso es decirlo, no solamente erótica. Así se trate de la crítica de documentos, del estudio de actos reales a de relaciones médicas. Por ejemplo, una nueva lectura de las notas de Chariot, en la Salpétrière y sobre casos de histeria, aportaría tantas indicaciones preciosas como ci análisis del juego de las sustancias aromáticas y los perfumes en la antigua Grecia.[10] Con solo que se desee desentrañarla, la propia mitología revela a numerosos personajes a situaciones insertos eh la trama mística, que corresponden a la proyección de actividades lúdicras. ¿No se ha personalizado la *Metis* de los griegos,[11] la astucia, coma para hacer contrapeso a los dioses de la regla y la justicia eternas y, quién puede saberlo, al oponer Ulises a Sócrates, no figura acaso una racionalidad gratuita y sin finalidad ante la racionalidad debidamente establecida mediante codificaciones permanentes?

¿No habría la posibilidad de que en todas las civilizaciones exista un campo de experiencia desligado de toda función o de toda finalidad en el sistema social de que se trate? ¿Un campo en que la gratuidad, el azar y el juego no se confundan con las reglas que definen una cultura establecida y reproducida regularmente?

De ese modo se podría medir el monto de actividad lúdicra que cada tipo de sociedad se concede a sí misma y concede a sus miembros. Saber si las creencias religiosas o mágicas concuerdan o no con ese campo libre de la vida común. Describir cómo las grandes instancias de la vida —la muerte, el eros, el hambre, la polémica guerrera— pueden intervenir en ese territorio. Y, probablemente, limitar el ejercicio de las funciones o de las estructuras para hacer lugar a las actividades "inútiles" y libres de toda finalidad.

Por otra parte, en las civilizaciones, hay correlación entre las diversas formas del juego que no se parecen entre sí. Pero esas correlaciones sugieren un isomorfismo de las figuras lúdicras: isomorfismo que hace pensar que, fuera de todo arraigo en una historia o una cultura, surge un campo existencial análogo, transversal, podría decirse, más allá de toda cronología o de toda situación en el espacio dcl mundo. Y que puede sugerir experiencias con figuras disparatadas, que aquí adoptan el cuerpo, allá la piedra, el libro, los colores o los sonidos para manifestarse.

Sin duda, el área que delimitan las actividades lúdicras es más vasta y en todo caso más especifica de la que les conceden Huizinga y Caillois; sin embargo, los aspectos que adopta esa experiencia sin duda son más diversos de lo que se cree. Así, en nuestra historia europea, el flujo barroco, la corriente libertina del siglo XVII, la moda de las máscaras y las metamorfosis sugieren comportamientos de juego (juego con las formas

---

7 Nous avons mangé la forét", publicado en el periódico. *Meycure de Fiance.*

8 "Efecto físico en el individuo de la idea de la muerte sugerida por la colectividad."

9 *Soleil Hopi*, "Terre humaine", Plon.

10 Michel Détienne, *Les jardins d'Adonis,* Gallimard.

11 J.-P. Vernant y M. Détienne, *La "Metis" des Grecs,* Flammarion.

o con el cuerpo) que en si mismos no son distintos de las libres actividades de placer que los murias conceden a sus adolescentes o que la civilización china concedía a algunos de sus miembros.

Lo que sin duda se impone es medir la importancia de esos *flujos* que atraviesan en determinada época la experiencia colectiva e individual; comprender la visión del hombre que implican esas formas o esos comportamientos y reconstituir los ademanes o las creencias, las prácticas o las actitudes que caracterizan la "intencionalidad cero" que sugieren unos y otros.

Cuando menos, lo importante es reconocer, en toda vida humana colectiva, esa región lúdicra que invade la existencia, empezando por la divagación, el sueño o la ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario. Ese campo del juego debo haberlo descubierto en gente de un lugar perdido del sur del Magreb, en Chebika. En el transcurso de los pocos años durante los cuales trataba yo de comprender la vida común de la aldea, afanándome primero por encontrar en ella las formas cuyo modelo me había dado el saber europeo.

Era menester despojarse de las costumbres de la escuela, ser humilde ante aquel lenguaje nunca antes escuchado. Presentí que más allá de las reglas con que, no sin candidez, se contentan los antropólogos. se extendía una zona vaga, que algunos llamaban residual, y cuya importancia no cesaba de crecer. Región intermedia entre las creencias y las prácticas, y que poco a poco me apareció como campo de las actividades inútiles y del juego.[12] —¿Qué hacemos ahora que no hacemos nada? ¿En qué pensamos cuando no pensamos en nada? Aquellas preguntas me las hizo gente de la aldea. Me era difícil responder: aún no había repudiado al intelectual que dormitaba en ml. En resumen, preguntas metafísicas, puesto que la respuesta que se les puede dar siempre está más acá de la interrogación que sugieren.

En torno a la clepsidra (el *gaddus),* los hombres aguardan que el correr del agua que destila un odre en un estanque les permita medir su distribución en los campos del oasis. Sistema común en toda el área, pero cuya invención se atribuye en Chebika al morabito, a sidi Soltán. Mientras el agua corre gota a gota, empieza la palabrería. Una palabrería hecha de charla, de indiscreciones, de comadreos, de la exploración de obsesiones o de recuerdos.

La práctica de la actividad útil trae consigo la de un juego con las palabras de la lengua común, con las reglas de las relaciones de parentesco, con los desplazamientos o los lugares de la estepa desértica que empieza al pie de la aldea. Aparece el tiempo del condicional o del optativo, si no en forma sintáctica o gramatical, cuando menos en la intención de lo que se dice.

Por medio de esa palabra errante se mezclan los temas de la memoria colectiva remota o cercana, los lugares comunes transmitidos por la radio, las leyendas oídas, el arreglo caprichoso de una geografía del espacio conocido porque en el se caza al musmón o porque se le atraviesa para llevar a Tozeur la cosecha de dátiles. De aquella charla surgen la broma y la burla. Los hombres reunidos en torno al *gaddus* no están allí para vigilar la distribución del agua. Algunos llegan simplemente para hablar, para jugar con las palabras, burlarse de este o de aquel, relatar viejas querellas, evocar aventuras reales o ficticias. Todo el día transcurre en aquel estado de semi-ficción, de divagación mental, de *bricolage* imaginario.

Entretanto, en las casas altas de la aldea, las mujeres y las mozas *tocan* aquel pequeño tambor de arcilla con piel de cabrito o de pescado al que llaman *tarbuka*. Entre ellas, se dejan arrastrar a una libre gesticulación, al margen de los hombres, salvo de los ancianos o los niños. ¿Simulación erótica? Tal vez. Pero también un juego con actitudes o ademanes obligatorios, determinados por una tradición. Sin embargo, poco a poco la ficción triunfa con el batir de pies descalzos contra el suelo endurecido.

Ademanes que son los del amor, de la cocina o del trabajo que, desviado por un momento de su sentido y su finalidad, sugiere la distensión libre, la actividad inútil. Cuando en el curso de aquellas largas tardes, sucede que, merced al ritmo del tambor y del golpeteo de sus pies contra el suelo, una u otra de las mujeres o las muchachas cae en un estado de trance, entramos entonces en la actividad lúdicra: el trance no sirve para nada, distrae momentáneamente al cuerpo de su "utilidad" y su función.

---

[12] *Chebika.* Hay tres ediciones: Austin Press, Pantheon Books y Gallimard.

En el mismo momento, un momento que dura hasta la última oración del crepúsculo, alrededor de la mezquita destechada, los ancianos se dejan invadir por una contemplación vaga, sin contenido preciso, creando el vacío a su alrededor y en misinos. Ensoñación —*tawakkul*— que propone una especie de descomposición del ser fuera de la duración y del espacio. Entonces, de la palabrería que sostienen aparee un juego con las limitaciones v las obligaciones que les ha impuesto la vida cotidiana.

Más intensa quizás, por limitarse al espacio, así es la parte lúdicra de la vida de los nómadas instalados en la parte baja de la aldea, en la estepa, en los confines del desierto. La propia tienda y su construcción de tela que atraviesan el viento y todos los ruidos de la llanura predispone a la divagación lúdicra de que, noche y día, se yen invadidas la ensoñación, las conversaciones errantes (en que se toman las decisiones trascendentales) y a fin de cuentas, la inteligencia humana.

Sentado o acostado sobre alfombras, dentro del área de la tienda, entre los sacos de cereales o los rollos de telas, atraviesa al hombre la palpitación interminable del viento que, por la noche, confusamente trae el cacareo de las gallinas cercanas y los aullidos de los perros o los chacales. Un flujo de olores, de sonoridades en movimiento, de gritos, de rozamientos diseminados en un espacio sin lindes se concentra aquí, mientras las mujeres descascarillan granos o trenzan hilos en telares bajos. Una muchacha salmodia un episodio de uno de esos relatos que llevan, al azar de los campamentos, los cantores de la estepa, y cuyo conjunto nunca se da, salvo en ocasión de las fiestas que durante algunos días reúnen a las familias y a los decidores en torno a las carnes asadas.

Los días pasan, las estaciones cambian: como la gente de Chebika, los hombres y las mujeres de las tiendas escardan, rastrillan, siembran, cortan los dátiles, cuidan el ganado, llevan a pastar los camellos: desde luego, el trabajo. Pero el propio centro de su ser está allí, en aquel núcleo transparente que es la tienda, donde brotan la divagación, la palabrería, la somnolencia o la contemplación.

Lugar apropiado para el juego con las imágenes y las palabras, las formas y los sonidos. Cuando un hombre salmodia acompañándose con la *ghaita,* que es una especie de oboe o de instrumento de dos cuerdas, con frecuencia fijo a una rama de palmera, ¿quién puede decir si la mujer que en aquel momento elige en su telar el color del hilo y el dibujo que figura de la trama que teje cede al mandato sonoro o es al contrario? ¿Quién puede decir si la palabra que juega con la cronología o las palabras escritas, pese a toda verosimilitud, y suscita emociones que ignoran la realidad de las relaciones comunes, saca de la situación privilegiada de la tienda el poder de vagar fuera del circulo de las cosas conocidas? Sin duda, no es en absoluto el estado de *wajd,* el éxtasis de los místicos en que subsiste, algún recuerdo del sufismo, pero, son estados del todo alejados de él? Aquí, el juego ocupa el ser, su noche y su vigilia, mezcla lo onírico y lo real, disuelve las formas a la manera de la luz que borra la línea de las rocas...

Cierto día, un imbécil se indigna ante mí por la “pereza de aquella gente”. ¿Sabe acaso que la práctica de la economía no ocupa en la vida humana la parte exclusiva que le conceden nuestras ideologías y el prestigio de nuestra tecnología? ¿Sabe que, en la actualidad, en la mayoría de los países del mundo, la región lúdicra o de lo imaginario sin duda es mucho mayor que aquella que se concede a la eficacia?

Una tarde, dos expertos —uno soviético, el otro norteamericano— abandonan en los suburbios de Rió de Janeiro la morada de un amigo e, internándose en el bosque de Tijuca hasta las proximidades de una de esas cascadas ante las cuales, en ciertas temporadas, los africanos del Brasil celebran el culto de Yemanja con altarcillos hechos de paquetes de cigarrillos, de velas, o se entregan a figuras de danza que lindan muy cercanamente con el trance, se detienen sorprendidos y, a una sola voz, preguntan: “¿Eso para qué sirve?”

Eso, desde luego, no sirve para nada: lo sagrado no sirve para nada, el amor y el placer no sirven para nada, lo imaginario no sirve para nada! E incluso en las sociedades cuyos representantes son aquellos “expertos” se abre una inmensa región de actos lúdicros que ellos no pueden conocer, región sin duda en parte clandestina, pero más desbordante de lo que piensan. No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos raciónales de Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo del juego...

II. EL TERRITORIO DEL JUEGO

¿QUE ES entonces jugar? ¿Qué región olvidada de la experiencia surge así, que contradice algunas de nuestras "ideas recibidas" y desmiente la epistemología tradicional? Sin duda, antes que nada se necesita proponer una especie de inventario...

He aquí unos amantes: *hacen* el amor. Apartan por un breve instante el peligro de la transmisión del germen. De lo único de que se trata es del placer que obtienen uno del otro. Las religiones monoteístas no aprecian en absoluto esa desviación lúdicra de las funciones natura]es sine que recuerdan, a menudo con violencia, que la simiente está hecha para engendrar, no para desperdiciarse en vano. Por eso condenan el placer de los cuerpos, a Sodoma y Gomorra. Sin embargo, la voluptuosidad y el ciclo de los sentimientos vinculados a ella solo existen al precio del juego...

Aquí y allá, en la antigua Grecia, en Japón, los luchadores se enfrentan sin violencia, desvían los golpes en una especie de danza metafórica: no corre la sangre y la competencia no es en absoluto una lucha de vida o muerte. No se trata de destruir al rival ni de imponer por la fuerza un reconocimiento, sine de equilibrar los movimientos de los dos adversarios que se respetan el uno al otro. La agresividad guerrera se ha desviado, borrado. Sabemos que L. Burckhardt consideraba la invención de los grandes juegos mediante los cuales los griegos sustituían las guerras interminables come uno de los momentos cumbres de la cultura...

Unos niños juegan con sonidos, con palabras, burdas o rebuscadas, solitariamente o entre sí. De ese modo rompen el ordenamiento del código o las leyes del discurso social. Esas "glosolalias" entre los muy jóvenes, esas "groserías" entre quienes lo son menos probablemente constituyan la primera intervención lúdicra del hombre.

¿Qué otra cosa hacen los poetas sino prolongar más allá de la infancia el poder de cambiar el orden de las palabras y alterar la sintaxis? ¿No consideramos locos a quienes se entregan a esa actividad, fuera de las reglas impuestas por el estatuto literario? El torrente de imágenes, el descortezamiento del sistema lingüístico son un juego y, sin duda, para aclarar ciertas regiones poco accesibles del ser. es imprescindible que la palabra común resulte violada...

Ved a ese hombre, a esa mujer, en medio de un grupo: hacen ademanes que aparecen fuera del "consenso" medio. Sus ademanes simulan situaciones que no son, relaciones que podrían ser, pero cuyo uso cotidiano impiden la regla de una moral, de una religión, de un poder. Los griegos llamaban "Hipócrita" al actor, es decir, a "aquel que está tras la mascara": la mascara que designa y connota infinitas armonías y emociones virtuales.

Tampoco allí se admite el juego. Largo tiempo malditos en Europa, los comediantes ejercen esa "profesión delirante" de que habla Valery, y ya sabemos el trato que se da al delirio. La propia teología interviene y, en su respuesta al padre Caffaro, culpable a sus ojos de haber defendido a Molíere, Bossuet recuerda que toda tentativa, así sea imaginaria, de arrancar al hombre del estado en que lo ha puesto la Providencia es un pecado y, corno tal, merece condena. Simular, figurar lo que no es huele a azufre cuando se sabe hasta qué punto el espectador se identifica con complacencia o voluptuosidad con la imagen que se le muestra de aquello que él podría ser...[1]

Por eso, al bufón, al mimo, al actor se les coloca en una situación escandalosa, relegados, desprovistos de estatuto y cementerio. Esos "fósforos de impudicia", como los llama un pastor protestante del siglo XVII, pervierten el reflejo de Dios que es el rostro del hombre, dándole los medios imaginarios de ser, por un momento, lo que no debería ser. Ya Platón, en sus textos utópicos, echaba de la "ciudad" a los hombres que alteraban los acuerdos fundamentales e inmutables de la lira o de sus ritos.

Y, por vía de consecuencia, a todos aquellos que mutilan la sintaxis o la lengua: a los poetas. Para quien altera impunemente la configuración establecida de las cosas y los valores, solo un lugar es conveniente el exilio.

---

[1] Ch. Urhain *y* E. Levesque, *L'Eglise et te théatre*, Grasset.

Esa corrupción de las formas establecidas por las obras que una sociedad produce y reproduce a lo largo de las generaciones sucesivas, ese juego con las representaciones comunes legadas por la tradición oral **o** escrita ponen a quien se entrega a ellos en una situación criminal. Lo "nuevo" se estanca en el olvido, el silencio o la execración.

Sin el apoyo de los príncipes, sin la complicidad del poder, ¿cómo habría podido imponerse el juego de los artistas con los lugares comunes? Sin los cursos y las "academias" protegidas por el poder, ¿cómo habría podido en Italia el arte de pintar desligarse de la repetición codificada de los iconos? ¿Es acaso imaginable que la deformación, mediante la perspectiva en profundidad, de la figuración jerárquica admitida por la Edad Media, esa "ilusión realista" de que habla P. Francastel,[2] hubiese tenido la menor posibilidad de imponerse sin el apoyo del poder? Entre otras, las cortes de los Ming en China, de los Tanaka en Japón, de los Médicis, de los Valois, protegen el cuestionamiento que implica el juego del artista. ¿No fue uno de los dramas de la creación en el siglo XIX europeo que ya no encontrara protección la especulación lúdicra de los pintores o los poetas?

Otros hombres juegan, juegan con los valores sagrados o las representaciones teológicas: ¿habrá que recordar las múltiples polémicas que oponen la jerarquía o la teología a los místicos, a Teresa de Ávila, Juan de la Cruz y Ruysbroek? A la alegría con que unos manejan libremente la palabra y el espíritu, replican la institución y una razón que desean un nuevo principio tranquilizante. Pese a los historiadores que quieren que todo sea resultado de una decisión "seria", tampoco dejan de jugar otros más, que disponen del poder: las diversas correrías de los reyes de Francia en Italia, la mayoría de las empresas de los conquistadores difícilmente obedecen a la concertación racional. Por lo demás, debería escribirse un libro sobre las decisiones insensatas o simplemente lúdicras dispersas en eso que llaman historia. A la lógica interna que Hegel quería encontrar en esa historia habría que oponerle las múltiples irrupciones del juego.

Existe otra región del ser que abre a todo hombre el terreno baldío de las especulaciones lúdicras. Y que da fe dcl isomorfismo del juego en la mayoría de las civilizaciones o de las sociedades, sea cual fuere el lugar que éstas ocupan en el tiempo o en el espacio: la *plauderei*, la charla, la convivialidad de la palabra intercambiada al margen del trabajo, de la politica o la religión.

Palabrería que mueve y manipula todos los elementos fijos sobre los cuales se apoyan una lengua y una cultura. Al hablar de la "opinión pública", se olvida que no es sino la costra momentáneamente endurecida de un alud de imágenes, de palabras intercambiadas y, por decirlo así, trituradas por ese movimiento que no se detiene jamás. Charla interior, conversación con nosotros mismos que constituye una parte de nuestra "subjetividad", de la que, en ocasiones, se ha apoderado la literatura (Joyce). Flujo de charla que proseguimos en la soledad y que con frecuencia alimenta nuestras conversaciones errantes.

Jóvenes, viejos, sobre todo, prosiguen esa discusión interminable, cuyo pretexto o cuyo apoyo son los sucesos, los encuentros, las emociones. Sin embargo, lo que llaman "población activa" incluye, también, el trabajo de la fábrica, de la oficina o de los campos de esa "palabrería" y busca lugares apropiados para su realización momentánea: los cafés, los restaurantes, los bares, las plazas, los lavaderos, los pasillos.

¿Acaso esa charla interminable no ha ayudado, en el campo de la filosofía o de la teología, a la aparición de eso que llamamos la "persona", el "alma" e incluso el "yo", ese ser, interior por ser secreto, que solo se manifiesta mediante el alud de la palabra errante? Es posible que, abandonada a la divagación lingüística, esa región del ser sea, para cada individuo y en cada grupo, la parte inalterable de un juego con las cosas, la propia existencia...

Esa palabrería supone una manipulación continua, un *bricolage* permanente de los puntos fijos en que se apoyan una cultura, sus valores, sus mitos y sus símbolos. Por encima de toda semiológica, encontramos en ella una evaluación cada vez nueva de la visión organizada del mundo y de la jerarquía en que cada quien encuentra un lugar propio. De ese juego con las representaciones colectivas, cierto es, confuso y vago, pero al menos universal, surgen alteraciones, cambios que afectan el sistema mítico o ético de una sociedad. No

---

[2] Peinture et sociêté, Gallimard.

resultan acaso los cuentos, las leyendas, las obsesiones más o menos intelectualizadas, de esa manipulación divagante?

Y en muchos casos, el sueño también sigue ese camino de la palabra interior o común. El soñador Inventa el escenario onírico de sus noches mediante la palabrería de su vigilia y, sin duda porque la lógica que preside esa palabrería es distinta en sí de aquella que rige la vida práctica, el sueño sigue el mismo camino.[3]

Esa palabrería que, desde nuestra primera infancia hasta la muerte, no se interrumpe nunca aparece como una libre manipulación, un movimiento sin control de las representaciones y las imágenes de la vida común, un *bricolage* desordenado de los elementos que componen los "sistemas de las clasificaciones". Charla interior, diálogo con nosotros mismos. Palabrería que es una espera —espera de que, en lo sucesivo, allí, todo sea posible—, un cuestionamiento de las "ideas recibidas". De la ensoñación al sueño y de la vigilia a las conversaciones confusas una parte del juego se mantiene así en el ser...

El campo lúdicro es tan vasto que nos asombra la poca atención que se le ha dado. ¿Habrá que pensar que sufrimos el peso de la rigurosa separación cartesiana del pensamiento y de la extensión? ¿Habrá que admitir que existe una región en que el hombre dispone libremente de sí mismo, en que se anticipa por amplio margen a lo que aún no es? ¿O, como pensaba Ernst Bloch, que existe un ser utópico injertado al ser real?

Pese al ocultamiento de que han sido victimas la actividad lúdicra y eso que llamamos fenómenos "a-estructurales", no penetramos sin embargo en un terreno virgen: a partir de estudios diversos y diversamente profundos es posible llegar a obtener algunos enunciados.

El primero de ellos: "el juego es el origen de la cultura" corresponde al libro tan conocido de Huizinga, *Homo ludens.*[4] El historiador, que aquí rebasa su disciplina, tiene el talento para considerar la actividad lúdicra en la totalidad de su efusión e incluso de atribuirle una categoría aparte, al lado del *homo faber* y del *homo sapiens.*

Huizinga demuestra que el juego es una actividad que se despliega de acuerdo con un libreto, un "drama", una acción cuyo sentido, por distinto que sea del sentido de la actividad política o de la actividad económica, exige un análisis particular. Ampliando la noción de juego más allá de la niñez, en que hasta entonces se encontraba confinada, hasta el conjunto de las manifestaciones humanas, ese autor tiene el inmenso mérito de ver en él las relaciones con la mascara, las competencias, los mitos, los intercambios y el "don".

Y, sobre todo, señala con lucidez hasta qué punto el juego y lo posible están inextricablemente vinculados entre sí. "El linde entre lo que es tan conveniente como posible y lo que no lo es solo fue definido por el espíritu humano a medida que se desarrollaba la civilización." Tanto el mito como la actividad técnica deben al ludismo esa capacidad de anticiparse al porvenir y arrancar al hombre a la esfera de las tradiciones inmóviles. Por ese camino, Huizinga establece una relación igualmente profunda con la estética, el arte barroco, la "fantasía" romántica y lo que podría llamarse la ruptura del ser *fuera* de su arraigo natural o social.

Sin embargo, aquel grandioso pensamiento no podía —como en la actualidad no puede el nuestro— desligarse de las figuras del pensamiento comunes por entonces. Pero al punto Huizinga limita el alcance de su análisis, cuando afirma que "todo juego tiene reglas". De ese modo, esa "acción libre" se impondrá a sí misma exactamente aquello que el juego parece contradecir.

Por otra parte, haciendo del juego una actividad sobre todo competitiva y "agonal" —lo que en parte se justifica—, el autor limita su alcance, aun cuando, oponiéndose a la afirmación conocida de Burckhardt que solo a los griegos atribuía el espíritu de competencia ("fuerza motriz desconocida de cualquier otro pueblo"), amplíe su campo a todas las civilizaciones. Lo que equivale a decir que limita el terreno del juego para dar

---

[3] Ese sueño, que indigna a que insulta al soñador parque no sirve para nada y no se integra a las representaciones comunes de la vida cotidiana, lo hemos encontrado entre nuestros contemporáneos: *El banco de los sueños,* por F. Duvignaud, J.-P. Corbeau y J. Duvignaud, México, FCE.

[4] *Homo ludens*, trad., Gallimard.

mayor cabida a las formas culturales y que, incluso cuando habla del barroco o de las "formas lúdicras del arte", trata de situar el juego dentro de una jerarquía o una clasificación establecidas.

Sobre todo, esa idea parece poner en tela de juicio que la cultura sea la cristalización de la actividad lúdicra, si nos inclinamos a admitir que, en el sentido antropológico de la palabra, la cultura designa el conjunto de las prescripciones, los valores y las obligaciones de una sociedad, y que el juego —el *play*— parece rebasar y cuestionar en su propio principio esas estructuras establecidas.

Caillois percibió efectivamente esa ambigüedad. Lo que éi intenta examinar mediante sus manifestaciones es el carácter especifico de ese fenómeno global, porque piensa que "el fin del juego es el juego mismo" y porque se trata de "una actividad propia, paralela, independiente, que se opone a los actos y a las decisiones de la vida ordinaria mediante características que le son propias y que hacen que sea juego".[5]

De donde se desprende este segundo enunciado: "el juego tiene una estructura propia". Estructura que, en el libro que Caillois dedica a la actividad lúdicra, se presenta en cuatro formas que cubren todo su sentido: el combate o la competencia que hace intervenir la voluntad individual *(agon),* la decisión dejada al azar en que renuncia esa misma voluntad *(alea),* el mimetismo *(mimicry)* y el vértigo o el trance *(iliax).* Así se revela una actividad que incluye las civilizaciones, pero también los insectos, los animales, toda la naturaleza. Actividad global que, en suma, solo es humana por los juguetes o las reglas, aunque esas reglas sean aquellas mismas que se encuentran en el universo.

Por profunda que sea la metafísica oculta tras ese análisis de Caillois, encontramos sin embargo la misma obsesión de la regla que hay en la obra de Huizinga, pero, es cierto, interpretada de otra manera. Si todos los juegos tienen una regla, esa regla responde a una organización lógica casi universal y cósmica, cuyo principio se encuentra en *Pierres* [Piedras] o *Méduse et Cie.* [Medusa y Cia.]. Del trabajo que se efectúa, fuera de toda conciencia particular y todo humanismo, a través del universo, el juego seria como la expresión inversa, de la que solo conoceríamos el reflejo.

Cierto es que existen otros libros sobre el juego, como los de Karl Groos, que ve en él la manifestación de una libre espontaneidad y la expansión de una actividad en expansión,[6] o los de Jean Château. En el tropel de las reflexiones de Piaget y gracias a una larga enumeración de los juegos de niños, con Château el autor muestra como la actividad lúdicra contribuye a la *paideia* —la educación— y proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad.[7] Placer activo, prueba más que ejercicio, el juego prepara la "entrada en la vida" y el surgimiento de la personalidad.

Por válido que sea, ese tercer enunciado exige una ampliación. Creemos que el juego no solo concierne al niño ni a la formación de un aprendizaje cultural, aunque sus caracteres se muestren con simplicidad durante ese periodo. Nos parece que el juego rebasa la breve época en que con frecuencia lo han encerrado o confinado los psicólogos.

En cuanto a los trabajos de los matemáticos sobre el juego, el "clásico" *Theory of Games and Economics Behavior* [Teoría de los juegos y comportamiento económico] de Neumann y Morgenstern, parte de una ficción o una opción, casi de un postulado: a los participantes en el juego sí les asimila a personajes conscientes y preocupados exclusivamente por defenderse y ganar. Aquí, la estrategia de la astucia y del *bluff* se torna en cuenta para la evaluación de las posibilidades. aunque, ¿sigue siendo juego ese juego? ¿Es *el* juego? ¿No reducirá la simulación que implica la teoría el conjunto de la actividad lúdicra a un cálculo de probabilidades que tendría como base el béisbol] o el críquet?

Como sugiere Caillois a ese respecto, ante el doble postulado que implica esa formulación nos asalta una duda: ¿existe una información completa "que agote los datos útiles" y absorba al azar en un cálculo? ¿Es posible concebir que aparezca una "competencia de adversarios cuyas iniciativas siempre se tomen con conocimiento de causa, en espera de un resultado preciso, y acerca de los cuales se supone que siempre

---

5 *Les Jeux et les Hommes,* Gallimard y "Unité du jeu, diversité des jeux", en *Diogéne,* 1957.
6 Die Spiete der Tiere, Jena, 1896, y Die Spiele der Menschen, 1899.
7 Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant , y Le jeu de l'enfant, 1955.

escogen lo mejor"? La infinita diversidad de la experiencia posible aparentemente limita esos postulados a algunas situaciones abstractas.

Más recientemente, una obra colectiva conduce a un resultado negativo, por examinar el universo de los juguetes.[8] Cuando se han recorrido los análisis que en ella se reúnen, se llega a la conclusión de que el juguete no se reduce al juego: trátese de las "ludotecas" o de esos objetos concebidos por psicólogos o psicoanalistas a partir de la observación del comportamiento de los niños o de las obsesiones de la primera edad —"Lego" o juguetes Ficher Price—, acaso no se ve que se trata de una proyección de la conciencia de los adultos sobre la imaginación pueril y de una especie de utopía paterna cristalizada en una niñez perdida' R. Jaulin lo dice con toda razón: "El juguete es antes que nada, un regalo. Mediante ese regalo, el adulto trata de penetrar en el mundo perdido de su propia niñez, que provecta sobre el joven. El adulto se ofrece a sí mismo una distracción mediante una especie de operación mágica. Incluso se hace perdonar su edad, su incomprensión, y hasta una culpabilidad cuyas razones pueden ser diversas."

El enunciado negativo —el juguete no es el juego— debería enseñarnos a enfrentar la actividad lúdicra: el juguete es un don y, por parte de quien lo recibe sin poder corresponder a él, el don implica un reconocimiento o, cuando menos, una sumisión pasajera. Que los objetos lúdicros sean producidos por una economía de mercado, que entren dentro del sistema del consumo no cambia en nada la intención disfrazada que implica el regalo: La dominación del niño por el adulto.

Y la critica del juguete es la manipulación destructora que le impone el niño. Las cosas ocurren como si debajo de los símbolos de la economía y del sentimiento se jugara una partida eterna y oculta: el adulto da para recuperar su infancia y dominar al niño, el niño destruye el juguete porque de tal suerte restaura la libertad del juego dentro del sistema de los objetos fabricados. Destruyéndolos, los aparta de su función —la grúa se hace auto, el tren proyectil— y los restituye a la indeterminación de las cosas inútiles. Así, los aparta del mundo adulto y los reduce al desperdicio. Sin duda, no logrará saquear el inmenso consumo que se ofrece, pero tratará de hacerlo hasta el limite de sus fuerzas. Esa destrucción es la parte del juego que, mediante el juguete destruido, restaura la libre actividad donde se dispone impunemente de las cosas...

Una última proposición y seguramente una de las más ricas es la que formula D. W. Winnicott.[9] Poniendo entre paréntesis el carácter clínico y terapéutico de su análisis, en esas indicaciones con frecuencia fulgurantes se encuentra la intuición más fecunda del juego.

En primer lugar, porque Winnicott se despoja del prejuicio psicoanalítico un tanto sumario que identifica juego con masturbación, luego porque sitúa el juego en la intersección del mundo exterior con el mundo interior, en esa *no man's land* en que confluyen las preocupaciones subjetivas y la vida común, y abre así un campo inmenso a la especulación.

Sin duda hay que admitir que, originalmente, existe un "área intermedia" entre la madre y el niño, "que se sitúa entre la creatividad primaria y la percepción objetiva basada en la prueba de la realidad", y que en ese lugar surge una "cosa", un "fetiche" que Winnicott llama un "objeto transicional", a medio camino entre la ilusión y la realidad. Pero "los objetos transicionales y los fenómenos transicionales forman parte del reino de la ilusión que es la base de la iniciación a la experiencia".

Así, mediante el juego con las cosas *comunes* con frecuencia investidas de un poder mágico, el niño se abre a la experiencia de la vida: Suponernos aquí que la aceptación de la realidad es una tarea sin fin y que ningún ser humano llega a librarse de la tensión provocada por la relación entre la realidad de dentro y la realidad de fuera: suponemos que esa tensión puede aliviarse mediante la existencia de un área intermedia de experiencia que no se cuestiona (artes, religiones, etc.). Esa área intermedia está en continuidad directa con el área de juego del pequeño perdido en su juego...

De ese modo se desarrolla, a partir de la niñez y sin que la actividad lúdicra se encierre en ese campo exclusivo, una capacidad infinita de juego cuyos únicos poseedores son, en la edad adulta, aquellos a los que

---

[8] Jeux et Jouets, Aubier.
[9] *Jeu et réalité,* trad., Gallimard.

Valery llamaba adeptos de las "profesiones delirantes": los hombres y las mujeres que se entregan a la práctica de lo imaginario. "La creatividad que me interesa aquí es algo universal", continua Winnicott, "es inherente al hecho de vivir." Y agrega: "la creatividad que tenemos ante nosotros es la que permite al individuo acercarse a la realidad exterior...

Winnicott terminó su vida sin terminar su obra. Esas escasas indicaciones, inseparables de un análisis terapéutico, al menos tienen algo de fulgurante: el juego aparece aquí inseparable de lo imaginario y de toda creación de formas e inseparable también del ser mismo del hombre, puesto que insalvable es la distancia que separa a éste de un universo que no alcanzará jamás. Las ficciones que el juego suscita llenan esa "área intermedia" que se extiende entre nosotros y las cosas y, fuera de toda utilidad o eficacia, parecen otros tantos esfuerzos por conquistar una realidad que siempre escapa...

Se entra en el territorio del juego por diversas vías paralelas o divergentes entre sí, aunque todas permitan situar la actividad lúdicra y precisar sus puntos de arraigo en la existencia colectiva. Y ello, desde luego, sin olvidar que diversas civilizaciones tratan el juego de una manera cada vez distinta, porque el juego jamás ocupa el mismo lugar en la vida común...

El terreno baldío y las actividades infantiles

Es posible hacer un balance de los actos, de los gestos, de los comportamientos, de las ideas *que no sirven para nada*, quiero decir, cuya finalidad objetiva no define y no justifica su manifestación. Y ello, aunque ésta se base en los útiles, en los instrumentos o en los procedimientos que "sirven para algo" en la vida cotidiana.

Para penetrar en esa región de las actividades inútiles, sin duda hay que despojarse de ciertos hábitos intelectuales y, mediante un esfuerzo mental, lograr aprehender esos fenómenos *dentro de la perspectiva de la nada*. Ahora bien, la tradición filosófica se orienta en otro sentido: postula que la conciencia tiene "horror del vació" y la vincula a un objeto, venga éste del cuerpo o del espíritu. Si optamos por la definición de una conciencia que solo cobra significado por el contenido de su orientación, el interrogante ya no es insoluble sino que se plantea de otro modo: ¿puede concebirse una "*intencionalidad cero*"? ¿Puede haber estados psíquicos o psicológicos, actos y actitudes que no acaben en ninguna representación a que acaben en alguna que no sea integrable al sistema de la vida social o del "espíritu de la época"?

En su *Esquisse d'une théorie des émotions* [Esbozo de una teoría de las emociones], Sartre está al borde de esa interrogación. Si la emoción es una "conducta mágica", mediante la que, en la perturbación o el aniquilamiento momentáneo del cuerpo, el espíritu huye de un obstáculo insalvable en la vida real, es posible admitir que esa "huida" seria una forma de esa aprehensión del vació a de la "intencionalidad cero": una apertura en el flujo de la duración, una ruptura en la continuidad de los comportamientos verosímiles y conformes a los modelos de una cultura y una época.

Cierto es que la filosofía acostumbra más buscar el origen y los supuestos intelectuales del pensamiento que tratar de captar lo que pasa cuando la conciencia se proyecta delante de sí misma. Durante el análisis que emprendimos de los sueños de algunos franceses contemporáneos, descubrimos que la intencionalidad de la vida onírica podía ser radicalmente distinta de la intencionalidad funcional de la vida de vigilia. Y que tanto el lenguaje coma el sentido común interpretaban coma una premención o una predicción aquello que era una percepción a, antes bien, la apercepción de un territorio desconocido, aterrador como puede ser él vació.

Aquí, en esta región de los pensamientos y los actos inútiles, la orientación de la conciencia, como en el sueño, con frecuencia capta, no sin terror, una apertura en la trama organizada de los pensamientos y las acciones "autorizadas" que componen el tejido de una civilización, de una sociedad, de un grupo. A esa apertura hacia la nada, incluso puede llamársele "dios", "idea absoluta" o simplemente "absoluto", pues la costumbre exige que llenemos los hoyos y él vació con imágenes a conceptos conocidos y tranquilizantes.

Queda sin embargo ese *hoyo*, esa intuición que durante un instante infinitesimal nos arroja fuera de toda certidumbre, de toda tradición y toda coherencia. Si la conciencia se proyecta fuera del sistema en que toma forma, las figuras que entonces suscita, los ademanes que implica se abren hacia la descomposición brutal y

fugaz de todo aquello que debemos considerar nuestro "ser", tal y como lo impone una estructura establecida...

¿Qué buscamos cuando no buscamos nada? Sucesión de ademanes, de movimientos, de emociones cuyo único fin es el propio juego. El conjunto de las representaciones colectivas, de las creencias, de las mentalidades que constituyen la mezcla existencial de una sociedad, en determinado periodo, tienden a la reproducción de esa sociedad o a la regeneración de la cultura. Marcel Mauss, Dumézil han dado ejemplos de esas fiestas que para nosotros no son fiestas sino intentos por regenerar la vida común, devolviéndola a sus orígenes. Caillois y Eliade han escrito hermosas páginas sobre ese esfuerzo colectivo de restauración del presente mediante la representación de un pasado mítico. Mas la región de los actos inútiles no remite en absoluto a una regeneración del pasado, como tampoco a una degradación de las instituciones existentes. Está vacía de todo contenido y por ello se abre una "brecha" en la vida colectiva.

Esa brecha, he creído encontrarla en el trance y la fiesta. En el trance, tal como se practica en los barrios suburbanos de los países del Tercer Mundo y en ciertas regiones del continente hacia las que se deportaron esclavos africanos: la macumba en Rió, el xangó en Recife, a veces incluso el vudú en Haití, pero también las celebraciones semejantes en Dahomey, el Congo, Turquía, Irán. El trance y no la posesión que supone el "panteón organizado" mediante el que una cultura retoma el "delirio", apresurándose a vestir de un disfraz mítico o estereotipado a quien se extravía momentáneamente fuera del orden común.[10]

Al parecer, es posible considerar el trance uno de esos actos sin finalidad mediante los que el individuo o el grupo se libran, por un instante, del "sí mismo" social que les impone el apremio socioeconómico. En el curso de esa experiencia, la conciencia se proyecta adelante y como fuera de toda situación concreta, flota por decirlo así a la deriva. Durante esos estados de "preposición" de que hablaba Mauss, las cosas, el mundo o los demás hombres ya no constituyen un objeto para quien entra en ellos: esa apertura efectuada en el tejido compacto de la existencia común pone en peligro la organización de un mundo "normal", porque juega libremente con los elementos que la componen.

La amplitud de esos estados de intensidad y la diversidad de experiencias que provocan se ha examinado, es cierto, de una manera esporádica en la historia y en el espacio:[11] iniciación eleusiana, chamanismo, brujería duramente reprimida en Occidente, histeria tratada en el siglo XIX por Charcot, e incluso esos viajes místicos relatados por Juan de la Cruz, Teresa de Ávila o Ruysbroeck y —¿quién Se irritará por esta comparación?— las veladas de *pop music* que invaden los Estados Unidos y Europa en los años sesentas.

Ese trance —o los estados que pueden comparárseles— ocupan un lugar importante pero con frecuencia oculto tanto en las sociedades "salvajes" como en las nuestras: su forma varia, la calidad de quienes se entregan a ellos cambia, pero la experiencia es la misma e implica un enfrentamiento con lo invisible y, la mayoría de las veces, con la "nada".

En cuanto a la fiesta, ésta presenta caracteres análogos, aunque agrupe a un mayor número de participantes. No hablamos aquí de las fiestas de aniversario ni de las celebraciones rituales, sino de esas manifestaciones irrepetibles atravesadas por una iluminación que pone en tela de juicio la propia estructura de la sociedad en que se encuentra. Durante ese estallido súbito y momentáneo de las relaciones humanas establecidas, se rompe el consenso, se borran los modelos culturales transmitidos de generación en generación, no por una transgresión cualquiera, sino porque el ser descubre, a veces con violencia, una plenitud o una superabundancia prohibidas a la vida cotidiana.

Lo cual no equivale a decir que la fiesta solo sea desbordamiento, efervescencia, licencia, estallido de los deseos reprimidos. Hay más que eso y obedece a la propia naturaleza del fenómeno. En lo que hay que fijarse es en la intencionalidad, en la orientación colectiva y no en lo que condiciona esa exaltación, condenada generalmente. Ahora bien, durante esa explosión —debería decirse, en el sentido etimológico de la palabra: ese "éxtasis", un estallido del ser fuera del ser— el grupo alcanza ese estado de juego en el curso del cual puede hacerse toda clase de apuesta por la vida que vendrá. La fiesta no destruye tanto las antiguas

---

[10] Sobre todo, Roger Bastide, *Le Candornblé de Bahia,* Mouton, ed., y *Le Rêve, la transe, la folie,* Flammarion.

[11] El sacrificio inútil, México, FCE, y Fétes et civilisations, Weber.

instituciones como para no situarse adelante de ellas y en una posición en que se pueden inventar otras relaciones humanas o experimentar otros estados de conciencia.

Desde luego, la fiesta no dura. Es perecedera en su propio principio, puesto que se desprende en un segundo deslumbrante de la sucesión inevitable y biológica del tiempo. Se antoja como un momento a-histórico en la historia y a-estructural en las estructuras sociales. No desemboca en nada sino en sí misma. La extrema intensidad de las sensaciones, las emociones, los sentimientos o las ideas que suscita, la poderosa concentración de energía mental e intelectual que desprende son su propia justificación.

De que la fiesta es "devorada", "digerida" por las instituciones organizadas, no cabe la menor duda. El ritual de los aniversarios ya es un esfuerzo por reintegrar la explosión al curso tranquilizante de la historia. Pero ello no suprime el carácter inopinado, imprevisible de la fiesta, ni esa tentativa de subversión que ella hace de una manera efímera. Inútil en principio, exaltante en su realización, la fiesta cae dentro de la esfera de esa *intencionalidad cero* que solo se alcanza mediante el juego..

Con lo que E. M. Forster llama "las tierras esponjosas de la novela", la literatura no pasa por alto la riqueza de esas zonas grises y esos terrenos baldíos de las actividades inútiles. En uno de los textos más hermosos escritos por un autor acerca de su obra, Forster evoca el esquema que surge de la intriga y da al libro una "belleza que de ese modo a veces se confunde con sus contornos" y habla de esa elongación prosaica del discurso que no precisa nada y no trata de definir "estados" como lo hace con suma frecuencia la novela clásica francesa.[12] Forster piensa que es un estado que se prolonga en una duración que escapa al tiempo, una ensoñación como aquella que envuelve a la costa normanda, a las muchachas en bicicleta y a los propósitos de Elstir en la misma trama difusa de la obra de Proust o, en la propia obra de Forster, el incierto camino de lo verosímil y lo incierto que lleva a los protagonistas de *Passage des Indes* [Paso de las Indias]. Allí donde el pensamiento literario vulgar trata de definir hechos, acciones, causas y efectos, allí donde novelistas clásicos, por ejemplo Flaubert o Balzac, definen una acción en una intriga o fijan una situación, los momentos novelescos de que hablamos, mediante interminables conversaciones, mediante ensoñaciones o mediante la proyección de la luz sobre un entorno que recoge el reflejo de la realidad común, sugieren una fluidez que no se reduce a lo que de ellos decía Bergson.

Pensamos en las lentas diligencias de fantasmas que acompañan a la egotista Isabelle o al perverso Osmond en *Retrato de una dama* de Henry James, quien fue uno de los primeros en sondear esas regiones intermedias de la experiencia: la movilidad del discurso en ningún momento puede traducirse o representarse mediante una idea, una definición rígida de un contenido activo; pero hundiéndonos en esa trama o en esa nebulosa, presentimos un sentido que nunca se plantea de manera arbitraria.

En *Al faro* de Virginia Woolf, las cosas ocurren como si se echara a andar, algo inconcebible en aquella época, un magnetófono de doble pista, una de las cuales sigue el curso de una meditación basada en los personajes, mientras la otra sigue los meandros de una acción posible, nunca inevitable y cuyo fin nunca se da explícitamente. Menos Incida que Proust, quien en el curso de su acto cede a la inclinación moralista de la tradición literaria a la que pertenece y no resiste jamás el placer de concluir en unas pocas anotaciones fulgurantes, Virginia Woolf se pierde a sí misma y nos pierde en un laberinto —que no deja de evocar la "noche oscura" de los místicos— precisamente porque, en ella, la conciencia camina como un topo sin conocer el lugar dcl suelo en que aparecerá. Sin duda, pensando en el trabajo obstinado y ciego del espíritu perdido entre las cosas, despojado de toda intencionalidad práctica y entregado al puro juego del azar, dice de sí misma que "no es sino una sensibilidad". De ese modo busca excluir de aquello que escribe la conciencia que se atribuye al novelista, conciencia que sobre todo seria la del "hacedor".

El libro que probablemente manifieste de la manera más profunda esa "divagación" (en el sentido mallarmeano de la palabra), en el terreno baldío de los actos inútiles y la existencia que se hunde hasta la noche desconcertante del espíritu, sin duda es *Ulises:* el pretexto o el instrumento de investigación al que recurre Joyce, como a un "pez piloto", el personaje de Bloom, le permite empezar una deambulación infinita en que se mezclan los tiempos y los lugares a través de Dublín, hecho casi cósmico por la proliferación de

---

[12] El texto de Forster fue publicado coma traducción en la revista *Mesures*, en 1954.

detalles que parecen oponer a la conciencia una resistencia constante, y que no define ninguna finalidad. Vagancia nómada donde reaparece algo de las grandes ficciones orales, con frecuencia iniciadoras...

Evidentemente, la única comparación que puede establecer E. M. Forster cuando evoca "ese aspecto de la novela" la pide a la música y a lo que recurre es al término "expansión" (como se dice: una nebulosa en expansión) para caracterizar esa traslación novelesca: "Cuando la sinfonía termina, sentimos que las notas y los acordes que la componen han quedado libres; en el ritmo total del conjunto han encontrado su libertad individual." Lo cual no puede ser sino una metáfora. Desplegándose en el terreno baldío que se extiende entre los cortes que practica nuestra razón en el tejido de la vida —esa región "entre los actos" como dice profundamente V. Woolf— el ser se abandona al juego de la divagación y la ensoñación y ve descomponerse las figuras "utilitarias" de la realidad así experimenta una "nada" que excluye toda obsesión real, hace explosión en una región desconocida que arroja luz sobre lo que podemos ser cuando nos desligamos del "si mismo" fijo que nos impone nuestro lugar en *un* mundo determinado. Pero quizás definimos aquí la propia literatura.

La metáfora, el "como si"

No es completamente exacto decir que el pensamiento filosófico o la filosofía se hayan desentendido de esa región del juego. Mediante la estética, el pensamiento occidental cuando menos en una ocasión intentó dominar esa parte lúdicra y las actitudes desconcertantes que en ella se encuentran...

En este punto, llegamos a Kant y a esa *Critica del juicio,* libro que, desde 1790, no ha dejado de sorprender, porque da al juego con las formas, a la creación, un significado que ninguno de sus predecesores había presentido. Más allá de esa "imitación de la naturaleza", a la que, desde Aristóteles en Occidente, la filosofía ha reducido a lo imaginario, Kant entrevé que el juicio que hacemos sobre una obra inventada no se reduce a un concepto como tampoco a las leyes que rigen la lógica. ¿Qué decir de esos intermediarios entre lo sensible y lo inteligible que sugiere la metáfora?

No es poca cosa comprender, ya, que la definición del juicio (que, desde Platón, incluye lo particular en lo universal) no cubre toda nuestra experiencia. Pues, si suponemos que solo nos es dado lo particular y que lo universal no puede serlo, las cosas ocurren *como si* presintiéramos, sin poderlo demostrar nunca lógicamente, que ese particular depende de un universal siempre fugitivo.

El juicio que se hace, y que no puede hacerse, si se admite que nuestra propia percepción es un continuo juicio de apreciación de las cosas y de los hombres, es un juicio que no define un objeto de conocimiento, sino que solo nos aporta una regla formal para comprender lo que *aquí* nos es dado. A esa otra forma del juicio, Kant la llama "reflejante": por él sabemos que debería haber leyes que justificaran a todo hombre fascinado por un Picasso o por una frase de Mahler, pero sin poder enunciar nunca esa ley. Hasta el punto de que nos sentimos a la vez insultados e impotentes si la atracción que sobre nosotros ejerce tal o cual obra de arte o representación imaginaria encuentra, a nuestro alrededor, la risa o la indiferencia.

La "naturaleza" nos aparece entonces coma ejecución de un proyecto infinito aunque encerrado en la unidad de un concepto, es decir, definido por un "fin". Ese "fin" no es sino la definición de un efecto formal ejercido por la idea que nos hacemos de ese efecto. De esa unidad no podemos tener representación alguna y, en última instancia, de tenerla, el saber y el conocimiento no conocerían ningún desarrollo, como tampoco ningún "progreso". Felizmente, la conciencia y la existencia no quedan encerradas en el juicio determinante y nosotros disponemos de una capacidad de invención sin limite que nos abre una experiencia posible, nunca conceptualizada pero siempre inspirada por la forma hipotética de un concepto inencontrable.

Así, la creación (lo "Bello", como dice Kant) no se reduce ni al interés material, ni al placer, ni a la moralidad, ni a lo sagrado, ni tampoco a ninguna incitación económica. La voluptuosidad que resulta del juicio reflejante es como la aurora de una idea de la que nadie tendrá nunca una justificación. Cierto, en general, el placer es resultado del cumplimiento de una función "natural", pero, siguiendo ese camino, nos estancamos en lo que Lukács llamaba "el claroscuro de la vida cotidiana": el juego que constituye el núcleo de toda creación y de todo lo imaginario no representa ningún concepto y el placer que provoca no es

resultado de ningún sometimiento, de ninguna finalidad. Finalidad sin fin. Sentimiento de una realización posible a prometida, pero que nunca va más allá de la metáfora, del "como sí"...

El juego del arte a el juego de lo imaginario no poseen ninguna realidad objetiva. Sin embargo, al parecer son universales puesto que se vinculan a la relación general que existe entre los objetos y nuestra capacidad de conocer. ¿Formalismo? Sin duda. Pero formalismo que cuestiona ha voluptuosidad que sentimos al jugar con las formas, al aclimatar lo posible en lo real y la utopía en el ser. Las cosas ocurren come si *La critica del juicio* engendrara menos una definición de lo que "deben ser" el arte o el juego que una incitación infinita a la experiencia imaginaria.

Poderoso llamado que el romanticismo alemán oyó y repercutió en innumerables variaciones. Y que flota como un elemento del "Espíritu del tiempo", de suerte que aquellos que jamás han abierto la *Critica*, ni oído siquiera hablar de Kant, recíben el mensaje de esa idea-fuerza. Del flujo de pensamiento de ese libro genial resulta sin duda la idea propiamente occidental de la "muerte del arte" y ha disolución de lo "bello" que, no estando representado por ninguna esencia, ya no podría ser sino una vocación infinita no garantizada jamás por un concepto tranquilizante.

Europa es sin duda la única región del mundo donde la creación artística ha escapado a las imposiciones de un código y un "estilo". La única civilización en que, a partir de Kant, se haya arraigado el juego creador de las formas, lo imaginario, en la subjetividad de la existencia común: de ese modo se unen la estética y lo social, figurando mediante la especulación lúdicra la idea, nunca realizada pero siempre renovada, de una comunión que se apoya en ha fascinación colectiva ejercida por ha metáfora. Y ello, sea cual fuere el apoyo ideológico a político de esa extraña complicidad...

Como discípulo exacto de Kant y de Rousseau (quien había presentido, pero solo presentido esa concordancia), Schiller hace de ha estética el motor de la realización, el instrumento de una reconciliación del hombre con ha sustancia infinita de la que es portador inconsciente y cuya imagen cambiante da el arte.[13]

Luego de éi, nadie escapa a esa atracción: ni Goethe, ni Hölderlin, quien, por su parte, proyecta en la Grecia de Hiperión la nostalgia inconsolable de un "paraíso perdido", el fantasma de una comunidad lograda antaño por el libre juega de la imaginación; ni Marx, quien, en su juventud, da al arte el poder prometeico de una realización que, tras la desaparición de la división del trabajo, soldará la comunión de las conciencias y los cuerpos. Wagner sueña en reconciliar mediante la másica una cultura, cuya descomposición critica, con una mitología arcaica capaz de restaurar una unanimidad perdida. A partir de allí, Nietzsche elabora su teoría de una participación colectiva suscitada por la tragedia antigua, prolongando mediante la imagen de una helenidad "ucrónica" la idea de una sociabilidad estética llevada hasta la sinrazón. Sin hablar de Malraux y de aquellos que intentan basar al ser social en la libertad del juego imaginario.

Todas las demás civilizaciones se han encerrado en la definición de un "arte" que remite a un sistema de símbolos o a la explicación de mitos. De ese modo han enviado fuera de sí mismas a quienes se entregan a la libre especulación de lo imaginario y del juego con las formas. Encerradas en la representación de su "ideología" (en el sentido que da Dumézil a esa palabra), mediante estilos siempre distintos, han tratado de figurar un infinito igualmente distinto. Nunca han querido conciliar lo imaginario y la existencia colectiva a individual...

Si el genio de Kant radicó en presentir que una región del ser escapaba al determinismo, a la imitación a al cumplimiento de una función orgánica, bajo sus aspectos diversos, y en ocasiones incompatibles entre sí, el juego, al menos, ayuda al ser a arrancarse al "osario natal" y a hacer frente a emociones desconocidas...

La apuesta

El juego es mucho más que el juego. Y ahora hay que interrogarse sobre lo siguiente: en ciertos casos precisos, la actividad lúdicra está dominada por la exigencia del azar y de lo inopinado que no contiene

---

[13] En Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, tr., Aubier.

ninguna otra manifestación humana. El cuestionamiento de lo que se es mediante el “doble a nada” de una apuesta rebasa infinitamente las reglas y la elección que se hace entre “apuestas” distintas.

La profunda e incoercible atracción que arrastra a Dostoievski hacia la ruleta y los casinos da un viva ejemplo que hace explícito *EL jugador:* al escritor no le atraen la ganancia (aunque la espere) ni las combinaciones previsibles que se atribuyen a quienes frecuentan las mesas de los casinos. Una fuerza mayor lo atrae y lo desgarra: Dostoievski sabe que es causa de su propia desgracia y de la de su compañera, sabe que es absurdo jugar. Pero el juego le ofrece un estado de presuposición mágica que lo lleva a pensar que todo puede suceder, en cualquier momento, ¡y ello le fascina!

Qué importan la ganancia o la pérdida. Dostoievski sabe que no es el dinero, que lo mueve una espera más profunda, parecida a lo que Pascal llamaba la “apuesta”: el doble a nada contra lo absoluto. La imprevisible atrae y trastorna a quien le pide recordarle que todo puede cambiar en cualquier instante y que la configuración del mundo estable en que vive puede ser sacudida e incluso rota por el azar del que la ruleta no es sino un pretexto.

No estamos en el terreno de la psicología sino en el de la metafísica. La figura que Dostoievski da a sus personajes no es distinta de aquello que su propia existencia espera del juego: una sucesión de discontinuidades, sin duda incoherentes, diseminadas y sin ningún nexo lógico entre Si. El que “todo pueda suceder” mueve a los personajes del novelista, coma su conciencia personal espera de la ruleta un azar absoluto.

Esas irregularidades, esas rupturas en el comportamiento “lógico” que por la general se encuentran difícilmente en los personajes de la novela francesa trastornaron a los primeros lectores del escritor y sin duda aseguraron su influencia sobre los espíritus. Discontinuidad en la experiencia existencial que obliga al lector a colmar con su propia subjetividad la brecha que esas irregularidades sugieren entre el acto que representan y la imagen que comúnmente nos hacemos del hombre. De ese modo, apuestas minúsculas se diseminan por la actitud de esos personajes acerca de los cuales nunca se sabe si al entrar en un salón van a lanzar el dinero que se les ha prestado a la cabeza de su bienhechor, a abrazar a éste o a suicidarse con un énfasis inquieto.

Tal vez Winnicott tenga razón al decir que el juego es la aurora de una comunión recuperada entre la madre y el hijo, que quizás genere en el novelista la nostalgia de una fusión fraterna, nunca alcanzada, de todos los seres en la misma convivialidad. Punto en el cual se llegaría a Schiller —leído una y otra vez por Dostoievski— y a su intuición del acto sin concepto, estético por sus principios v tendiente a la misma universal e inalcanzable fraternidad. Más que Schiller, Dostoievski identifica el juego con su propia existencia: el juego la desocializa en la medida en que la sociedad es un orden y el azar suscita un desorden histérico contra toda regularidad. La comunión de los vivos puede surgir a cada instante, a la vuelta de esas rupturas repentinas e imprevisibles (¿absurdas?) del comportamiento, cuyos “sentimientos” (conmiseración, lastima, amor), no son sino connotaciones secundarias, incluso ideológicas.

El hombre ante la ruleta es el mismo que el hombre que suscita esos personajes sin lógica. El crimen de Raskolnikof también es un acto de azar, un acto gratuito que no logra desprenderse de la sociedad ni de los sentimientos de “culpabilidad” que “normalmente” inspira el crimen. El suicidio de Kirilov se justifica mediante una ideología confusa de lo todopoderoso, pero de un poder que el azar ejerce contra la posible existencia de un Dios rector de nuestros actos. Si las novelas de Dostoievski están llenas de largas deliberaciones, de diálogos con frecuencia interminables y de digresiones es porque, entre las diversas apuestas a irrupciones del azar y del juego, constituyen el *continuum* que da la ilusión de lo durable.

No es sino un ejemplo. Pero la literatura no solo es un ejemplo; es la experimentación escrita de una investigación infinita. La apuesta de Dostoievski es menos elaborada que el “acto gratuito” de Gide, en quien encontramos la misma inquietud, evidentemente más intelectualizada. Del acto mediante el cual Lafcadio arroja por la ventanilla de un vagón de ferrocarril italiano a] pusilánime Fleurissoire se ha hecho una expresión de diletantismo, una paradoja, un efecto de la ironía. Gide no lo ha desmentido: en su época, sin duda no disponía de las palabras o de las ideas que le habrían permitido comprender la fuerza del acto lúdicro que describía. Al menos, fiel por ello al consenso de su época y a su lugar en la sociedad literaria, atenúa el

alcance de esa irrupción del juego en la vida cotidiana, dándole la forma de una moralidad a la inversa: la teoría del acto gratuito se degrada hasta el trivial capricho e incluso hasta la humorada.

Lo cual no impide que, a un nivel más profundo, Gide haya sentido, sin decirlo completamente (y sin duda bajo la influencia de Dostoievski), la importancia de un acto absolutamente libre y de puro juego que la libraría de la ganga de una cultura burguesa y protestante. Escapar a la moral tradicional fue una de las obsesiones de Gide, quien buscó los medios de lograrlo en los oasis del Magreb. Para ella sin duda era necesario que, en su lugar, algún personaje realizara, como a hurtadillas, la inútil consumación del juego.

¿Habrá que asombrarse de que, en Malraux, justificada sin duda por la imagen mítica, soreliana o nietzscheana que él tiene de la politica, la violencia también adopte esa forma inopinada? Desde luego, pensamos en la escena final de *La condición humana* donde el héroe, a punto de ser quemado vivo en la caldera de una locomotora, da a sus jóvenes compañeros las pastillas de cianuro que les permitirán evitar el dolor y que él reservaba para sí mismo. O incluso, en la misma novela, en el hombre que arroja la bomba a Chang Kai-shek y en las meditaciones que acompañan ese acto. Pensamos también en todos aquellos momentos de "compromiso" o de impulso, con frecuencia brutal, que en *La esperanza* o *Los conquistadores* lanzan a los individuos a la realización de un acto al parecer sin salida, pero que de momento ponen en tela de juicio la existencia del hombre entero y por consiguiente significan un absoluto. Reto a la muerte, piensa Mairaux, pero reto que es apuesta: si todo es posible porque Dios ha muerto, dice Dostoievski, se debe a que Dios representaba la lógica inevitable.

El propio arte es de naturaleza semejante y, en sus grandes libros sobre la pintura, la estética de Malraux se impregna de esa obsesión: el acto de crear, de cambiar las formas establecidas de una época y de un tiempo, aunque se tome prestado el modelo a la anécdota, es una apuesta, un reto a la muerte, un juego. En sus formas, la especulación plástica obedece sin duda a las configuraciones estéticas que sugieren Elie Faure *o* Focillon, pero, par sus principios, reitera la violencia pura del cuestionamiento del hombre mediante lo inopinado, la apuesta y el azar.

Y quizás porque nunca nada cambió mediante la muerte, sea cual fuere su justificación ideológica a religiosa, porque en todas las causas hay compromiso, la vida se hace entonces absurda para quien ha tratado de jugar a doble a nada con el ser mismo del hombre. Pero ese absurdo no es sino una excusa, un "fervor recaído"...

Es posible que —salvo quizás, muy recientemente, la del Japón y sin duda, en diversas épocas, el Islam— ninguna otra civilización haya recurrido con tanta fuerza a lo inopinado, al azar y al juego que, mediante su sola irrupción, pueden poner en tela de juicio una existencia confinada en las regias a fin de cuentas, una cultura.

Ninguna otra sociedad habilitó nunca en si misma, y a escala de los individuos y las colectividades, un *nihilismo lúdicro* comparable al nuestro, que no se justifica por ninguna consideración teológica. El brahmanismo y el jainismo solo destruyen al hombre para hacer surgir un dios, el jaggernat. Los indios tupinambas solo peleaban y se devoraban entre sí para hacer aparecer, en un momento único y fulgurante, un dios de la guerra surgido de su enfrentamiento fraterno.[14] Los sacrificios de las civilizaciones teocráticas *a* faraónicas —Egipto, Sumer, Caldea, los aztecas— se justificaban por la necesidad de alimentar con la muerte de hombres, por lo demás a menudo condescendientes, al Sol o a algún monstruo sobrenatural.

Sin duda se tenia que haber rebasado el cristianismo asumiendo hasta el fin los valores que implica, partir de ese acto inopinado que representa, de una vez par todas, el suplicio de Cristo, para que apareciera la idea de un juego y una apuesta en que se arriesga a todo o nada la vida del hombre sobre la tierra y otras partes. Era menester que el hombre adquiriera conciencia de lo inútil y de la nada, y que, en el transcurso una de esas rupturas que por lo demás sugiere la fiesta, de la brecha en la duración que ésta implica, descubriera cómo la conciencia y el ser entero pueden verse atravesados por una voluntad cuya fuerza se experimenta sin conocer su idea...

---

[14] F. Fernández evoca ese canibalismo en "La guerre et les sacrifices humains chez les Tupinamba", *Journal des américanistes*, 1952.

Supondremos que en el transcurso de esas brechas en la duración se efectúa una ecuación entre dos elementos, distintos aunque reunidos momentáneamente: una voluntad infinita y un llamado a la comunicación de las conciencias. Colectivamente, esa relación alcanza su mayor intensidad en la fiesta; individualmente, en la apuesta que escoge en la diversidad de los azares sin ninguna justificación.

Parecería que la ruptura que define la actividad lúdicra permitiera el surgimiento de un tiempo literalmente explosivo y que la instantaneidad perecedera hiciera añicos el transcurso del tiempo, mientras que una proyección hacia el futuro, una orientación utópica absorbe el presente y borra el pasado. La fuerza que así se revela aparece como una voluntad renovadora y creadora, un alud volcánico, incluso en sus formas más exiguas o más triviales, que empujara al individuo o al grupo a un enfrentamiento con una fuerza innombrada capaz de sugerir combinaciones nuevas y desconocidas y barajar las cartas de una manera que desafía las previsiones estadísticas.

Lejos de ser espontánea, esa voluntad creadora desligada de todo modelo ético, tanto como dci pretendido "libre albedrío", formaría el espectro visible de una acción victoriosa o intempestiva, capaz de trastornar las combinaciones fijas o estructuradas de las representaciones colectivas. De ese modo se puede jugar con los dioses de la ciudad, los mitos de una cultura, las prescripciones morales, tanto como con los mandatos políticos.

Mientras se ejerce, esa voluntad no se encierra en la celda de un *yo* aislado: por el contrario, parece buscar una comunicación, tratar de arrancar por un instante el individuo a las fronteras sociales o jurídicas que se le dan. Más que de un *yo*, se trataría de un *nosotros.* E igual que la masturbación real o simbólica es la búsqueda mágica de un entendimiento sensual con un otro ausente, la voluntad que atraviesa la actividad lúdicra sugiere la superación de los obstáculos que separan a las conciencias entre sí.

A ese respecto, la creación imaginaria seria esclarecedora: ¿suscitar formas con palabras, color, sonidos o piedra, incluso con el cuerpo, no es acaso tender un puente entre las conciencias, llamarlas a esa unanimidad de los vivos, una de cuyas connotaciones es el "juicio hipotético" de Kant? Que la encuentre o que la anhele, más allá de lo que llamamos "público" (y en la economía de mercado, "éxito"), el artista busca una situación en que las conciencias de los demás y la suya propia se abrirían recíprocamente a sí mismas. ¿No será la forma un llamamiento lanzado en favor de tal entendimiento utópico? Todo ello, fuera de las ideologías o de las doctrinas religiosas y políticas...

Como sabemos, ése fue el inmenso llamamiento de Rousseau, cuando rompió con la *intelligentsia* parisiense, a sus ojos demasiado encerrada en la "vanidad", para pedir solo a la literatura reconstituir espiritualmente otra sociedad en que las conciencias se hablaran directamente, sin emplear símbolos, e incluso sin lenguaje. Cuando en la *Carta* a *D'Alembert* opone la fiesta al teatro, no se contenta con distinguir un género artificial que prospera en el circulo estrecho de las vanidades urbanas y la efervescencia colectiva. Busca suscitar una manifestación física y espiritual a la vez, que tome el lugar de las artes; trata de restaurar una comunidad en que, reconciliándose, se realice la vocación oculta en toda creación imaginaria y la nostalgia de un alma orientada hacia la convivialidad amorosa. Sin duda, una utopía que nos sobrevivió a la traducción falaz que de ella hizo la Revolución...

Al parecer, a esa voluntad de creación o de comunicación que se encuentra mediante el juego, a esa apuesta a la eventualidad de una acción colectiva e innovadora, se les puede reconocer en todos los aspectos, por simples o aparentemente triviales que sean, de la actividad lúdicra: en la conversación errante, la charla de café, la ensoñación, el sueño, los estallidos de exuberancia, en ocasiones en cierta violencia, en todo caso, siempre en esos instantes en que todo a la vez parece posible.

La simulación

Mueca, simulación, "falsa apariencia", irrisión, algo que se encuentra en todas las civilizaciones. Antaño, entre nosotros, el hombre de la mascara era el Maligno. Satán. O el Diablo. Y "diablo" en griego, en la primera teología cristiana, designa el acto de cortar al hombre de Dios, de cortar el cordón umbilical con el Absoluto materno.

Tras los pasos de Durkheim, Caillois, Bataille, en ocasiones se evoca la trasgresión que implica ese acto de imitación "malevolente". Pero la distancia que entonces separa los modelos y la mueca corre el riesgo de no ser sino una variante estadística, un simple promedio: violar una ley solo tiene sentido si la mirada social está puesta en el culpable. "Faltar al respeto" no tiene sentido si no se oye ese llamado. La trasgresión tiene algo de soledad. O, mejor todavía, se parece a esas misas negras que solo se celebran si se cree en el valor de la misa. En ese término hay como un gusto secreto del pecado...

Ahora bien, la mueca, la parodia, la simulación son *actos públicos* efectuados ante un grupo y dirigidos evidentemente contra la representación real o simbólica de una autoridad o una limitación. Ya se trate de la mímica imitativa del niño, ya de la representación de una emoción, de una situación, de una pasión, al "público" se le arroja al universo de la ilusión a de la ficción. Se juega con las bases de la vida real, con un papel sagrado, con una jerarquía social. Pagándose a bufones encargados de llevarles la irrisión a domicilio, los príncipes establecen, así, sus "contrafuegos". Practican en si mismos una especie de homeopatía, conjurando en pequeñas dosis el peligro o la angustia de lo no serio.

Al menos en Francia, la historia de la literatura apenas conserva rastros de quienes fuera de las cortes, en la calle y los mercados, hicieron de la irrisión un oficio. Apenas se conoce a los "nugatores", histriones, *scurri, mimi,* "jaculatores", mucho antes que a los actores que solo muy tardíamente tendrán derecho de ciudadanía: apenas se registra a ese Vitalis, a ese "imitador" que Carlomagno y Carlos *el Bondadoso* a veces llaman a sus banquetes; a Faidit, a quien los hermanos Parfaict ponen entre los trovadores y, tardíamente, a Maître Mouche, primero de una dinastía de "comediantes de aperturas", de "farsas" y otras "cuchufletas". Los propios nombres con que se les atavía dan la medida del desdén con que se les trata.[15]

Sin embargo, la arqueología del teatro aparece en ese ejercicio de irrisión que simula ficticiamente un papel o un personaje. Por lo general, apartados de su función: el soldado que olvida sus enormes brazos para enamorarse, el sacerdote fornicador, el curial pervertido, el barbón lúbrico, etc. Aquí, los signos de prestigio social se apartan y se hace mofa de la clasificación a la jerarquía que los legitima.

No solo par una imitación trivial. De otro modo, habría que saber par qué razón con frecuencia es inquietante la reproducción desdoblada de un personaje; ¿imitar no es acaso tomar sobre si a un ser que no es el suyo, representar a quien no se es? La intencionalidad del acto lúdicro que rige esa repetición quizás sea la de acaparar el "numen" que se vincula al personaje mediante una especie de operación mágica, pero sin duda también la de demostrar y desmontar el sistema en que se basa el respeto o la seriedad de aquel a quien se simula. Fenómeno de anamorfosis que por la imagen deforma la figura estable y reconocida del hombre solidamente insertada en una jerarquía irreprimible.

Y ella, *ante* un grupo. Porque no se simula solo.

Se imita *para* un grupo. Ocurre como si los ademanes de la simulación sugirieran una analogía cuyo sentido debiese ser descifrado y tornado a cargo por otros. Los otros: los transeúntes. Pronto: el público. Y el actor, el "hipócrita", lleva la mascara y representa mediante sí mismo situaciones o emociones que el público presente todavía no ha sentido ni vivido, y que no experimentará jamás sin la intervención del simulador. Se trata menos de imitar *una* "naturaleza" que esperara, allí, pacientemente, que se deseara "traducirla" o "exprimirla" como el jugo de una naranja, que de componer una ficción que suscite, en los hombres y las mujeres ante los cuales se representa, sensaciones cuyo concepto todavía no se ha encontrado ni codificado.

Los historiadores de la literatura parecen decirnos sin excepción que los dramaturgos o los novelistas han hecho suyos los sentimientos que existían antes de ellos, como adormecidos en el alma común. En su mayor parte, las sociologías les han seguido los pasos y repetido ese lugar común, sin tomar en cuenta esa verdad casi evidente de que toda ficción, toda simulación sugiere, más allá de la vida cotidiana conocida y debidamente experimentada, perspectivas y combinaciones de sentimientos en las que nadie hasta entonces había soñado. Si el terreno del arte se diera por anticipado en quién sabe qué psiquismo colectivo o en

---

[15] A. Cohen ha dedicado algunos estudias a esos "Primeros comediantes franceses" en la *Revue d'Histoire du Téathre* del año de 1954.

alguna trama social que él "reflejara", seda como una ciencia que quisiera no verse sorprendida ni trastornada por ci descubrimiento progresivo de una realidad que afortunadamente no encierra ni reduce ninguna realidad.

Precisamente es lo que encontramos sospechoso en el concepto de "visión del mundo", al menos tal como lo utiliza G. Lukács (¡y como con frecuencia vemos en la actualidad que se retoma torpemente!): Lukács piensa que el "gran artista" o el "gran escritor" (para él siempre se trata de personalidades sublimes) expresan la conciencia posible de su época. Por ser "clásicos" (¿clásicos para quién?), Goethe o Shakespeare proponen, mediante el conjunto de sus obras de ficción, todas las emociones y todos los sentimientos que los hombres de su época hayan podido experimentar, así fuesen los más miserables y los más alejados de los centros de cultura. Y Lukács agrega que si, por ejemplo, *Romeo* y *Julieta* es un texto "clásico" y "universal", es porque pone en escena una pasión amorosa "normal", en tanto que los demás dramaturgos isabelinos contemporáneos no representan sino violaciones, incestos o adulterios innumerables y, de ese modo, no pueden aspirar al "realismo" del "gran artista".[16]

Es algo al borde del contrasentido: ¿en que sociedad humana, antes de la sociedad burguesa occidental, se concede a los jóvenes la libre elección del compañero para el matrimonio? ¿Habrá que admitir que las leyes de la exogamia o las "estructuras elementales del parentesco" aceptarían lo que constituye la sustancia de la pieza de Shakespeare o de *El Cid* de Corneille? Ahora bien, precisamente, la reivindicación de los amantes de salvar o rodear las leyes imprescriptibles que determinan el matrimonio es fascinante por la propia causa de la prohibición o del obstáculo al que se opone. Figurando poéticamente esa tentativa de derogación de la ley común, los autores se apartan de una realidad viva, la suya, donde las relaciones sexuales fuera del matrimonio estaban dominadas por la violencia o el incesto. El derecho que representan —el de la libre elección del amor en el matrimonio— contradice la regla universal, regla que solo será abolida por las constituciones norteamericana o francesa a fines del siglo XVIII. ¿Qué sentimientos comunes "reflejaría" entonces esa pasión?

Muy por el contrario, las cosas ocurren como si dramaturgos, escritores y poetas sugirieran una situación imaginaria, no experimentada aún, capaz de engendrar por si misma emociones y sensaciones que todavía no existen y que posteriormente harán que nos asombremos de que no hayan existido desde siempre. En toda manifestación artística hay un "supongamos...", un "si ocurriera que..." cuyo recuerdo ha conservado el cuento con su "había una vez": una hipótesis y una especie de puesta entre paréntesis del orden común y de lo conocido. Fingir lo que no es —lo que jamás será o aún no es— equivale a abrir el ser al juego.

La fascinación

El *tremendum* que Durkheim y Caillois dan como contenido y experiencia misma de las "sociedades efervescentes", es decir, de la fiesta, y que Otto evocaba come aproximación al "numen" y a lo sagrado, sin duda no es más que una palabra. Y, come todas las palabras, sugiere imperfectamente un conjunto de manifestaciones complejas, tal vez disparatadas, en ocasiones incompatibles. Ese "temblor sagrado" quizás solo sea la sombra de un acontecimiento capaz de alterar el orden común de las cosas, la imagen que nos hemos formado o que hemos recibido de los "otros" como iniciación, crianza o educación...

Ese *tremendum* parece caracterizar tanto los momentos de apertura o de ruptura en la sucesión continua de la vida cotidiana, generalmente coherente, como las representaciones colectivas que la definen. En la medida en que los ritos, los procedimientos, las propias creencias que se oponen a lo inopinado, a lo imprevisto como la muerte, la enfermedad, el deseo (mucho tiempo considerado una enfermedad fuera de toda causa y toda razón), tratan de eludir la irrupción de un cataclismo natural, ese conjunto de protecciones tranquilizantes constituye una especie de costra de imágenes, de sonidos, de ademanes convenidos y de razonamientos circulares, costra que recubre la superficie de la experiencia colectiva e individual. Pero si un acontecimiento imprevisto llega a atravesar, por un breve instante, esa costra de precauciones sociales y el encuentro del hombre con el azar que trae consigo el juego, provoca un vació y un vértigo que nosotros traducimos en seguida por el sentimiento de *tremendum.*

---

[16] *G.* Lukács, *Goethe et son temps,* Nagel trad., Nagel, ed., *L'Ame et les formes, trad.*, Payot y Gallirnard, y *La novela histórica,* trad., México, Era.

En su clasificación de los juegos, Caillois no atribuye el "vértigo" sino a una sola serie de juegos a los que éste ordena. Tal vez seria conveniente admitir esa nomenclatura invirtiéndola, o antes bien, desplazándola en una perspectiva vertical: las diversas formas de juego que sugiere Caillois se distribuirían como otros tantos niveles de profundidad, entre los cuales el más intenso y más concreto seria el "vértigo". Si el *tremendum* no define el juego, por lo menos indica su proximidad mediante la información perturbadora que de él da a nuestro espíritu.

Y casi se podría decir que todas las civilizaciones se protegen contra ese fascinante y temible enfrentamiento con el azar que pone en tela de juicio el ordenamiento del "consenso" y de las instituciones. Que todo grupo humano de cierta importancia se protege contra el desorden y la incertidumbre que introducen el azar como tal o el recurso individual al azar. El conjunto de los mitos, los ritos, y las creencias con frecuencia no es sino una defensa opuesta por la vida colectiva a la duración que roe, al espacio indomeñado, pero también a todo aquello que pone en tela de juicio la imagen que el hombre tiene de sí mismo de generación en generación y sin la cual ya no garantiza base alguna a su existencia.

Sin duda, la protección de los príncipes prohibía que se atacaran o se quemaran (¡aunque Savonarola lo hizo!) las obras surgidas de la nueva representación del hombre durante el Renacimiento, cuya impresión hubiera sido perturbadora para los hombres cautivos de una cultura codificada. Pero, tres siglos después, el odio, el horror y el rechazo en la miseria acompañaron a la destrucción pictórica de esa misma imagen del hombre, admitida y convencionalizada a su vez a partir del Renacimiento, y ello, de Cézanne hasta los cubistas.[17] Así, en la corte de Versalles, la etiqueta y el código severo que rige las relaciones sociales protegen a fin de cuentas al rey contra la sorpresa o la irrupción de acontecimientos imprevistos.

El "vértigo" o el *tremendum* sitúan la conciencia frente a frente con el inconcebible barullo provocado por la subversión momentánea de las estructuras. De la tensión que resulta de ese desgarramiento entre la figuración establecida y el vértigo de un vado provocado por la intuición de infinitas combinaciones posibles que implica el juego deriva probablemente la búsqueda de una forma. Forma que no existe sino por la deformación que hace sufrir a las formas admitidas o aceptadas con anterioridad.

En su prefacio a *Santuario* de Faulkner, Malraux presiente, pero sin explicárselo, que tal vez sea necesario evocar el papel de la fascinación en la estética. Esa fascinación es la propia estética, cuando se acepta no ver en ésta un trivial "estudio del arte". Fascinación que no procede del "contenido" de las obras, de la muerte, del eros, de la violencia, sino del efecto de descomposición de los conjuntos admitidos hasta entonces y mediante los cuales una sociedad o una cultura aclimatan a la muerte, al eros o a la violencia. Si en una lengua nueva, en una plástica inédita, en una trama sonora hasta entonces desconocida se sugieren combinaciones aún no imaginadas, la fascinación nos advierte de la proximidad de esa entrada en juego.

Pero esa propia fascinación no es sino la aproximación sentimental a una construcción lúdicra que, en el transcurso de su elaboración como forma o como acción, reúne, junta o zurce elementos disparatados de la vida común, las relaciones humanas y la coloración que le aporta una época: vale decir que está diversificada y que cada tipo de civilización da a esa fascinación y al juego que es su blanco una forma cada vez distinta. Al punto de que en ninguna parte parece el ejercicio de una "función" ni de una actividad única.

Si esa fascinación tiene un sentido, encuentra en cada conjunto humano un arraigo distinto y una especie de lugar de imputación que excluye toda denominación común: aquí, la actividad lúdicra reviste el aspecto de la magia o lo sagrado que aquella desvía de su objeto en manifestaciones parciales; allí, se identifica con ciertos actos igualmente desviados, como pueden serlo la guerra por el torneo, la reproducción biológica por el amor. En otras partes, encuentra el abrigo de una corte o la protección de un poder, de una riqueza. En otras más, ya no encuentra lugar para realizarse en plenitud y, difusa, vaga al azar por terrenos baldíos.[18]

---

[17] Los cambios de la imagen del hombre se sienten de manera más dolorosa que las mutaciones económicas, que no les son inseparables.

[18] El mercado de las artes *y* de las ideas no solamente significa el advenimiento de un nuevo poder —el del dinero—, sino que también es la redistribución de los "valores" baja el efecto de la especulación y según criterios que nada tienen que ver con la creación: la especulación es un *game* que hace juegos de manes con un *play*.

III. LOS FLUJOS DE JUEGO

EL JUEGO no se reduce a una actividad particular. Como tampoco se representa mediante una idea, mediante una esencia. Abre una brecha en la continuidad real de un mundo establecido y esa brecha desemboca en el campo vasto de las combinaciones posibles o en todo caso distinto de la configuración sugerida por el orden común...

Así, la actividad lúdicra en modo alguno termina con ciertos momentos privilegiados en cuyo transcurso se produjera esa "efervescencia" de que hablan los antropólogos clásicos a propósito de la fiesta: a la descripción por decirlo así vertical y discontinua que acabamos de proponer, hay que agregar las manifestaciones horizontales que obedecen al carácter colectivo de un estilo común que invade, durante un periodo más o menos largo, el campo de las conciencias individuales y los grupos, animando actitudes comunes y sugiriendo una complicidad entre "tendencias" comparables.

Entonces debería hablarse de *flujos de juego* que barren el territorio existencial de las sociedades y delimitan, en medio de los acontecimientos o de los hechos insertos en el determinismo, conjuntos de certidumbres globales, con frecuencia compartidas por individuos o grupos situados en niveles distintos de la jerarquía y fuera de toda distribución de castas o de clases, todos puestos en movimiento por la misma obsesión de una actividad cuya utilidad siempre es dudosa, la vinculación a una función reconocida, oscura. Es posible que esas actitudes comunes no unan entre sí ni una "visión del mundo" ni una abstracta "conciencia colectiva" y que, dentro de su trivialidad, solo la percepción mantenga un vínculo común entre todos aquellos que, más allá de la infancia, abrigan un interés análogo por experimentar la proximidad de una realidad exterior siempre fugaz (o en todo caso irreductible a aquello que el determinismo llama así) con ayuda de símbolos desprovistos de toda eficacia real.

Esos flujos de juego, que incluyen expresiones diversas y en ocasiones se cristalizan en ética, en metafísica, en estética, incluso en politica, pueden inscribirse entre las costumbres, los ademanes, las especulaciones de la inteligencia o del arte, las representaciones plásticas, las manipulaciones de la piedra o los sonidos. A través de los obstáculos que la realidad opone a ese despliegue, la expansión de la nebulosa lúdicra se materializa en formas de las cuales unas se borran con las generaciones vivientes y otras se conservan corno islotes rodeados por todas partes por las evidencias realistas del mundo "razonable" y "serio".

Proponemos aquí tres ejemplos de esos flujos de juego, a saber: el libertinaje, la metamorfosis y el barroco...

El libertinaje

El flujo del libertinaje invade el campo de las costumbres y la inteligencia en Francia desde el reinado de Enrique IV hasta mediados del de Luis XIV. Más allá de los individuos de los grupos que cubre, sugiere una misma actitud ante la vida, actitud que combaten, no sin violencia, quienes en unos cuantos años van a conformar, contra el juego de los libertinos, la imagen y la institución de una intelectualidad funcional, sólidamente anclada al orden que constituyen, conjunta a paralelamente, el poder monárquico y el poder de los notables...

El libertino cuestiona el mundo, juega con el orden, juega con las costumbres, juega con Dios. En ocasiones la hace todo al mismo tiempo. En cuanto al mundo, no eligió nacer en él, pero lo acepta coma lo que es, como "lo peor", donde en todo caso no desea ejercer ninguna función, ningún papel, aunque por nacimiento algunos hayan tenido que considerar un deber hacerlo.

Por la que toca a Dios, es decir, a la fe, ¿cómo tomarla en serio? Luego de las guerras de religión que vinieron tras la Reforma en toda Europa, se borra la idea de una creencia única y universal. ¿La verdad? ¿Para quién? Al hacerse cuestión de partidos, la religión *(cujus regio, ejus religio)* se debilitó en ideología. Como dirá Pascal, quien fue libertino, si se tuviera la verdadera fe, no habría necesidad de la fuerza. La fuerza priva a Dios de su evidencia común.

Ingenuamente se dice que los adelantos de la ciencia acrecentaron la indiferencia religiosa y engendraron el ateismo, pero es una ilusión: los grandes descubrimientos datan del siglo anterior y, como lo ha señalado

Lucien Febvre, el siglo XVI sigue siendo en su totalidad un siglo religioso. Por lo demás, ¿conoce todo el mundo esos descubrimientos? ¿Salen acaso de los círculos estrechos? Al parecer, la indiferencia o la irreligión que denuncia con vehemencia en 1623, en su *Doctrine curieuse*, el padre Garasse, es resultado del movimiento de los propios espíritus y de que ese movimiento se basa, no en las iluminaciones fragmentarias de la ciencia (al menos antes de Descartes), sino en las convulsiones políticas que trastornan la unidad de la fe... y de la vida cotidiana.

El hombre que surge de las guerras de religión baja el reinado de Enrique IV pone a lo sagrado "entre paréntesis". Ha leído a Montaigne, el *Traité de la sagesse* de Charron, su discípulo, y, posteriormente, la nueva edición de los *Ensayos* de su hija espiritual, Mademoiselle de Gournay. Edición dedicada a Richelieu, de quien se sabe que nunca persiguió a los libertinos, al lado de los cuales quizás él mismo había adquirido una especie de libertad intelectual que convirtió en realismo político.

¿Incredulidad? ¿Insolencia? ¿Indiferencia? ¿Revelación del placer de los cuerpos y de la vida? La cohorte de hombres de letras, de pequeños y grandes señores, más raramente de notables burgueses, de mujeres brillantes, recorre el siglo entero. Diversidad incomparable: el caballero de Roquelaure, hijo del mariscal que se encontraba al lado del rey Enrique cuando recibió la puñalada de Ravaillac y de quien Guy Patin, otro libertino, más tímido, dirá que hubiese podido "reclutar un ejército de diez mil ateos"; el abate Choisy, Rabutin, conde de Bussy (primo de la "linda pagana" que es entonces Madame de Sévigné), quien seduce y rapta a una devota, a Madame de Miramon, anticipándose considerablemente a Laclos; el conde de Guiche, de Nevers, el duque de Vivonne-Mortemart, el abate Le Camus, la Mothe Le Vayer, Vallée des Barreaux, Vauquelin, Guy de la Brosse, Ninon de Lenclos, Gabriel Naudé. Cito en desorden: grandes nombres de familias tradicionales, hijos de pequeños notables quienes, por su parte, llevan una vida de incertidumbre.

Sin hablar de poetas Sisogne, D'Alibray, Regnier, y el más grande de todos, Téophile de Viau, condenado a la hoguera a pesar de la clemencia de Luis XIII y prófugo. Como Saint-Evremond, quien acaba su larga vida en Londres, exiliado.[1]

Se les ha olvidado o simplemente borrado de las historias de La literatura porque la imagen del "siglo de Luis XIV", cuyo ideólogo fue Voltaire, dominó el espíritu de quienes establecieron hace más de cien años los programas escolares y esperaron largo tiempo su agradecimiento. Sainte-Beuve sintió su importancia, pero tiene tanta prisa por llegar a Port Royal, donde quiere encontrar el único punto fijo y resplandeciente del "espíritu de la época" que olvida la inmensa fecundidad del libertinaje.

Ese flujo de libertinaje avanza por oleadas sucesivas y se extiende por etapas que constituyen una historia subterránea bajo la historia oficial. Convulsiva, vehemente, impregnada de irreverencia italiana, acerba, provocadora, la primera oleada se acaba con la llama de la hoguera: en Italia Campanella, Giordano Bruno. En Francia J. C. Vanini, a quien el verdugo arranca la lengua antes de quemarlo vivo en Tolosa el año de 1616, y Fontanier, ejecutado en Paris. El movimiento sé soterra, diríase que se "privatiza".

Por su parte, una segunda oleada se matiza de politica. O, antes bien, de un juego con el orden. ¿Acaso no se sabe, a partir de La Boétie, que la tiranía sólo se apoya en el consenso que se le concede? ¿Qué ocurre sí falta ese consenso? Juego profundamente tentador ese que se inspira en el *Contr'Un* y que en la actualidad llamaríamos "libertador". Y si la fronda fue un juego, una especie de fiesta, es porque ella misma era resultado de una intención lúdicra.[2]

A su vez, la tercera oleada es contemporánea del poderoso movimiento de depuración y reglamentación nacido sin duda del temor al regreso de la Fronda. Aquí, el libertino ejerce su actividad lúdicra en si mismo, en sus costumbres y en su cuerpo. En cuanto a las costumbres y su libertad, la corte del joven rey da el

---

1 F.-T. Perrens, Les Libertins en France au XVIIe siécle, Chailley, ed., 1896.

2 Que, de creer a Retz y a sus contemporáneos, arrastró a una especie de fiesta a notables, hidalgos, oficiales, jóvenes guerreros. Que, rompió el consenso en que se apoyaba el poder centralizador. El 89, el 48, la Comuna, el 68 también fueron rupturas de ese tipo. Se puede decir que esa ruptura obsesiona a los espíritus y engendra un miedo confuso que adopta diversas formas, como la demuestra R. Albanese en su *Dynamisme de la peur chez Moliere*, Romance Monographs, Mississippi.

ejemplo. No sólo por las galanterías de Luis XIV sino también por la homosexualidad de los príncipes: Conde, *Monsieur* el duque de Lorena, hermano del rey, los grandes jefes del ejército. Algunos han jurado no tocar a mujer alguna. Y ello hasta el momento en que, con la edad, complicado en mojigaterías gazmoñas, el rey hará pagar a todo el país la redención de sus antiguos pecados.

Entonces, el libertinaje como tal ya no es sino un juego con el propio ser y con el cuerpo. Al libertino se le atribuyen la embriaguez, el desenfreno, los amores en familia, las prostitutas, las torpezas diversas. La realidad y la anécdota confluyen hacia la leyenda: la vida de Regnier, la de Téophile de Viau son notables y esos poetas se hunden en los bajos fondos, eternos refugios del cuestionamiento. La taberna, el burdel son los "nichos" de esos hombres que persisten en jugar con la sociedad, aunque a través de sí mismos, y no quieren ser nada, sino lo que son.

No garantizar ninguna función social, no entrar en ninguna carrera, no tornar ningún papel (en la actualidad los surrealistas harán lo mismo), tomar el dinero de donde viniere, endeudarse, hacer caso omiso de la regularidad moral, tal es la vocación de quien hace de su existencia un juego. V el gran señor que ya no quiere plegarse a las exigencias de su papel tradicional o de la nueva función que se le impone, que ora busca la compañía de los truhanes intelectuales y la provocación (como aquella que tuvo por lugar el castillo de Roissy y por fecha el Viernes Santo de 1659), ora pide a la homosexualidad alejarlo de las relaciones matrimoniales que no puede recusar, a riesgo de perder su estado, es decir su fortuna, ya no encaja dentro del sistema de la sociedad.

Los libertinos se agitan por todas partes: en las tabernas cuya lista es larga, en los sucesivos salones de Ninon de Lenclos, una de las mujeres más notables de un siglo que tuvo muchas, en fin, en el teatro. Y esta última actividad no se les perdonará en absoluto: ¿no difunden acaso sus "ideas execrables" en las plateas donde se reúnen jóvenes instruidos y jóvenes guerreros? Se les atribuye lo excrementicio —que proviene de Rabelais y la Edad Media—, pero lo excrementicio es una reivindicación, no del "pueblo", como dice Backhtine, sino de intelectuales que están en contra de un orden patriarcal.

Su propia expresión prolonga ese cuestionamiento y esa puesta en juego del cuerpo en el espacio social: lo grotesco en la plástica, lo satírico en la literatura. *Difficile est satiras non scribere,* repite Mathurin Régnier al principio de su obra; y todo un tropel de poetas se yerguen a la vez como para justificar el "antiguo gruñido". Gruñido que deriva de Horacio, con frecuencia plagiado, pero sobre todo de Rabelais: "sátira, hilarante hermana de Pantagruel que se modela muñecos a imagen de los gloriosos, los molestos, los cortesanos, los santurrones, los rufianes".[3]

La sátira brota del desdén por la cosa pública, por ese consenso que puede destruirse sin destruir las instituciones por completo, los papeles sociales, lo serlo, los intereses encontrados y conjugados. Es algo que implica una conciencia aguda de la hipocresía y permite medir con lucidez las divergencias que existen entre los valores que suscribimos y las prácticas efectivas. Y, mediante una inversión que conoció la Edad Media, esa sátira remite los personajes respetados a la gesticulación, a la marioneta, y desacredita en nombre de la simulación grotesca lo sagrado o el prestigio. Por medio del ejercicio de la sátira, los libertinos tuvieron así una intuición muy viva de la podredumbre de una sociedad y de la descomposición de un mundo, que durante algún tiempo iba a mantener ci orden monárquico.

El orden, la puesta en orden. Está en todas partes, entre los notables y dentro dcl poder. Puesta en orden del teatro que se arranca al pueblo para hacer de él un salón sumarnente regulado y reglamentado en sus formas. Puesta en orden de la lengua que se empobrece y en lo sucesivo hace ilegibles (aunque sin duda eso era lo que se buscaba oscuramente) a Rabelais y a Montaigne. Puesta en orden del estatuto del poeta y del creador hecho funcionario y embarcado al "servicio del rey". Puesta en orden de los actos y las relaciones humanas mediante esos "códigos del gentilhombre", más o menos inspirados en modelos españoles como el de Baltasar Gracián o en la imagen del *honnête homme,* suprema habilidad que asocia en un mismo ceremonial al hombre bien nacido y al burgués que desea ser gentil hombre.

---

[3] Fleuret y Perceau, Les Satires françaises du XVIIe siécle, Gamier.

El orden.. Las cosas no son tan sencillas como se cree: Los notables y los "burgueses" llevan su existencia social en un orden disperso. Como ya hemos dicho, algunos de ellos, al "servicio del rey" sin duda se deslizarán hacia el servicio de Dios y de Port-Royal.[4] Minoría ínfima. Otros se arraigan en una moral del orden en que no se pone en duda la fe. Y entre ellos se reclutan esos parlamentarios que arrojan a Vanini y Viau a la hoguera. Otros se hacen aventureros, viajeros. Otros más se entierran friolentamente en provincia, a igual distancia de la corte y del pueblo a Los que temen por igual.

Al menos, aquellos intelectuales que salen de allí y no se deslizan hacia el libertinaje o que, a la manera de la Fontaine, reniegan de él, practican un "oportunismo" social del que Racine es buen ejemplo. Si aplicamos las categorías que T. Zeltin utiliza para describir la historia de las pasiones francesas,[5] es decir, entre otras la ambición, motor de la transferencia de clase, se ve que la explotación literaria de algunas ideas y algunos sentimientos permite a esos "carreristas" lograr del poder y del "mundo" un pacto de seguridad, lograr beneficios. Quienes se dejan atraer de ese modo hacia el hogar radiante de la sociedad llegan por medio de un código intelectual y moral que sirve de pasaporte para la "buena compañía". Pero todos, exactamente todos, arrancarán a la efervescencia libertina algo de su inspiración: ¿qué serian sin esa matriz de ideas e intuiciones que utilizan en provecho propio y con frecuencia a contrasentido?

El juego libertino está en otra parte: juego con las costumbres, con el espíritu, el orden, con Dios, con los cuerpos. Sin duda, juego individual que exaspera la persecución real o simbólica. Todos animados por un júbilo intenso que los conduce a lo grotesco o a la sátira, a ese espíritu de irrisión que lo "cómico" de Moliere apenas traduce de manera imperfecta. La escritura se hunde con los libertinos en un juego con la existencia terrestre en el momento en que Port-Royal ya no contempla más que el cielo.

Esa corriente recorre el siglo como marea, sugiriendo actitudes comparables en hombres distintos, aunque todos exijan de sí mismos que la vida *no sirve para nada* y que la estética no sea una institución. Se comprende que la institución literaria los haya desdeñado...

La metamorfosis

Las *Metamorfosis* de Ovidio: uno de los libros antiguos más leídos en el siglo XVI. Sabemos de la extraordinaria influencia de Ovidio, de su *Arte de amar* que, en ocasiones, se confunde con el *Cantar de los cantares,* de sus *Heroidas* que en Alemania se leen desde el siglo XI y cuyas huellas se encuentran en Chaucer, en Dante, en Pope y los poetas de la Pléyade. Sin embargo, las *Metamorfosis* son un texto, para nosotros todavía de una juventud perturbadora y una insoportable escolástica: en ellas se mezclan la alegoría, el mito, el erotismo y la poesía en un discurso elíptico y pesado...

Sin embargo, texto leído una y otra vez... Evidentemente, por una reducida *élite* de poetas, eruditos, artistas y grandes señores o, sobre todo, por sus mujeres. En primer lugar, en todas las ciudades italianas. Luego, en Europa entera. Sin duda, una *elite:* ¿cómo podría ser de otro modo?

A partir del *Trecento* florentino se establece un pacto tácito entre el artista y el príncipe: el artista proporciona al príncipe una ilustración de su persona, una oportunidad de supervivencia: esa "gloria" que se envidia en los modelos antiguos. Como recompensa, al creador de ilusiones, el príncipe le concede la seguridad, una situación, dinero, la vida brillante y protegida de la corte y sus placeres. La libertad no está en el "alma" de un "pueblo" mítico de bondad ingenua o espontánea, sino en esos círculos reducidos, en esas *elites.*

En todo caso, el poder protege las formas de expresión más "escandalosas" contra la persecución de las morales y la Iglesia. ¿Habría podido revelarse el erotismo de Botticelli (las mujeres de la aristocracia florentina posan desnudas para la Venus o la Primavera) sin la protección de los Medicis? ¿Qué seria de los excesos heréticos de los poetas o los pintores en Italia, Francia o Gran Bretaña si las *elites* del poder no hubieran garantizado su seguridad?

---

4 L. Goldmann, *Le Dieu cache*, Gallimard.

5 En su admirable *Histoire des passions françaises,* trad., ed. Recherches.

Es de imaginar que no son el campesino, el soldado, la Iglesia, el "burgués" (a fin de cuentas habría que librarse de la tonta idea de que éste representó un "adelanto", incluso una reivindicación de la libertad) quienes son capaces de leer y meditar sobre la encarnación material de las *Metamorfosis.* Antes, en el transcurso y después de eso que llamamos "Renacimiento", recorre la Europa de los príncipes y los poetas un flujo que arroja al soñador en el laberinto interminable de una metempsicosis sin redención.

He allí el motor de una fascinación: la metamorfosis implica tanto el cambio de forma más allá de todo determinismo y toda racionalidad, como la fuerza de un deseo que modifica al mundo mágicamente, a voluntad. Que una doncella, perseguida, por un dios, se convierta en árbol, que un dios se transforme en animal para llegar a aquella que desea es alga que recurre a un mecanismo distinto de aquel que la ciencia, al mismo tiempo, trata de precisar. Si el cosmos es percibido por los sabios y los ingenieros como una máquina que únicamente combina fuerzas cuantitativas (movimiento que desde Brunelleschi, Galileo y Leonardo llega hasta Descartes), por su parte, la ensoñación de *elite* —y sin duda de todos aquellos que ven en esa *élite* un punto de atracción y un espejo— se saca con una visión mágica del cosmos de la que queda excluida la combinación de las fuerzas mecánicas.

Max Weber habló de esa "desacralización del mundo" que compañía al dominio de la tecnología europea sobre la naturaleza. ¿Pero quién admite esa reducción del universo a un equilibrio de movimientos inertes? ¿Quién la reconoce por sí misma? ¿Quién la acepta en sus ensoñaciones o simplemente en su vida psíquica? Las cosas ocurren como si la imagen del hombre y del mundo que implican al mismo tiempo la teoría mecánica de los ingenieros o los matemáticos y el principio de toda técnica no fuera admitida por aquellos mismos que disponen de ella: la *elite* de los príncipes y los poetas.

E incluso diríase que, si para sus actos de gobierno, el poder acepta la imagen necesaria que le propone la técnica en el terreno bélico o administrativo, por si misma y en la vida, esa misma *élite* juega contradictoriamente a inventar un mundo mágico, alegórico, mitológico: el mundo de una antigüedad reconstituida, de un disfraz simbólico.[6]

No hay más que consultar el catálogo de las fiestas, las manifestaciones diversas que celebran el nacimiento, las bodas, la muerte de los príncipes, cuyo desarrollo organizan los artistas y los poetas, para medir la diferencia que existe entre la representación del hombre en el mundo que implican la ciencia, la técnica y probablemente el capitalismo naciente, por una parte, y las figuraciones que al mismo tiempo ese hombre se da a si mismo de una vida dominada por el azar, la magia y el juego más libre y más fantástico con la naturaleza, por la otra. Las "entradas reales", las bodas, como la de Francesco Médicis con Bianca Capella en 1579, las manifestaciones en torno a Carlos V, Enrique VIII y Francisco I se orientan sin excepción en el sentido de esa metamorfosis, de la "apariencia" y del disfraz. Hasta fines del siglo XVIII e incluso durante la *Aufklärung,* esa imagen del hombre sigue dominando la ópera y las múltiples innumerables celebraciones "populares".[7]

Mundo en que el hombre ya no es lo que es, en que el disfraz le da una segunda naturaleza: él desea y el mundo cambia de forma según su deseo. La maleabilidad de la materia supone la interpenetración de las figuras y las fuerzas. Un rey *es* Jasón, o Hércules, o Teseo, y su ser disfrazado es un mutante, todo el tiempo que dura la experimentación lúdicra. Ningún soberano, ninguna corte, ninguna *élite* del poder escapan a ese frenesí de metamorfosis. Todos los personajes y todas las figuras alegóricas que participan en esas fiestas —que posteriormente entrarán en la caja de ilusión de la escena cúbica con perspectiva profunda— luchan con esas fuerzas místicas o mágicas.

Algunas manifiestan la voluntad prometeica del soberano de erigirse en dueño de la naturaleza, en Prometeo del reino. Otras son testimonio de una especie de treta: a falta de poder lograr que se admita crudamente la idea de un poder absoluto reivindicado entonces, oscuramente o no, por todos los príncipes contra las disparidades y las diversidades múltiples legadas por la Edad Media, mediante tretas del juego, se llega así a hacer aceptar a las "muchedumbres" urbanas, y sin duda también a imponerles, mediante la distracción, aquello que no se podría instituir directamente. En fin, otros juegos de metamorfosis entran dentro del

---

[6] Les Fétes de la Renaissance, **I** y II, C.N.R.S.
[7] *Ibíd.*

intercambio agnóstico y las rivalidades de prestigio, de ese *potlatch* que opone a los soberanos fuera de la guerra, como lo fue aquel campo del Patio de Oro en que se enfrentaron los reyes de Francia e Inglaterra.

Ese flujo de transformaciones lúdicras está al servicio del poder, de los poetas, las mujeres, los artistas. Es algo que no pertenece al "patrimonio universal de la humanidad", al menos en esa época: es un triunfo de la elite, pero esa elite fascina y atrae. Moviliza energías individuales, oportunismos: ¿cuántos hijos de pequeños o grandes notables (es el reclutamiento de la mayoría de los "intelectuales") resisten al deslumbramiento?

Otra de las consecuencias de esa proliferación de juegos, de metamorfosis, de mascaras y de magia demiúrgico se encuentra también en esa iluminación que tal vez no haya dejado de influir en el origen del arte de pintar. ¿Acaso no se puede vincular la voluntad de hacer permanente el inevitable aspecto perecedero de la fiesta a la lenta obstinación artesanal de reconstruir sobre la superficie tridimensional de un "casetón", de un fresco y posteriormente de un lienzo? Fiestas religiosas en que se dramatizan las escenas sagradas, las escenas mitológicas que encontramos, entre otros, en Piero della Francesca o Rubens, en fin, las fiestas reales. En ocasiones se ha hablado ya de la acción del teatro sobre la pintura. Pero no solo hay que pensar en el teatro, sino también en esa inmensa dramatización alegórica en el transcurso de la cual se mezclan los papeles sociales verdaderos y los papeles imaginarios dentro del mismo movimiento de trasmutación "mágica"[8].

Y hay más que eso: los poetas y los artistas que se apoderan de las alegorías y los mitos antiguos o caballerescos recurren de ese modo a héroes del campo. Quiero decir que difícilmente existen figuras de ese tipo que no dependen en cierto modo de sus connotaciones de vida rural, es decir, de la naturaleza. Jasón, Hércules, Teseo ejercen sus actividades en el mar, en los bosques o las montañas, no en las ciudades. Ninguno de esos personajes es citadino: ¿cómo hubieran podido serlo, cuando la imaginación que los modeló con anterioridad se arraigaba en la "naturaleza" mítica?

Los héroes de Homero, de los cuentos griegos o latinos, de las novelas de caballería o del Grial despliegan su vida de ficción en el campo, pero aquí se les transporta a la ciudad y a la corte. Henri Lefebvre tuvo la intuición de esa obsesión rural, pero habla de una invasión momentánea de la ciudad por el campo: ¿no se tratará, antes bien, de ir a buscar en una naturaleza todavía "salvaje" e "inocente" el símbolo de una metamorfosis que prohíbe el propio principio de la ciudad y del Estado, construido sobre la rigurosa organización de un espacio euclidiano?

Se juega con las fuentes, los bosques y las selvas. Se sigue el periplo lúdicro a través del campo, del mar, del espacio infinito. ¿Es nostalgia del nomadismo que precede a toda civilización establecida? ¿Nomadismo de Ulises o de los cuentos alejandrinos, nomadismo de los caballeros errantes o de los amantes fugitivos? ¿Acaso ese vagabundeo que la ciudad excluye por propio principio no trata de reconstituirse con esa ficción de un mundo fluido en donde todo estaría en todo?

Era preciso que el universo real pareciera inquietante para que el hombre lo afrontase tras la mascara de la metamorfosis! Los cambios que entonces se operan en las profundidades de la vida social difícilmente son perceptibles. Al parecer, el paisaje del cosmos siempre es el mismo, pero hasta aquellos a quienes su lugar en la jerarquía social advierte antes que a los demás llegan crujidos incomprensibles. Un poder mucho tiempo larvario y combatido busca el absoluto y el poder omnímodo. Pero ya no basta el poder de la fuerza y de los "grandes brazos": también hace falta el poder del dinero. Si ya no se es lo que se fue, al menos se puede llegar a ser lo que se quisiera ser: la metamorfosis brinda un refugio y un instrumento. Se avanza enmascarado.

Esos juegos cuestan caro. Como en la guerra, quienes pagan son los notables. Ellos son quienes financian la mayoría de las "entradas reales", los matrimonios o las ceremonias suntuosas. Sin duda es sabido, pero ocurre como si el milagro se realizara, como si las cosas y los hombres verdaderamente fueran arrastrados, el tiempo de la diversión, al círculo de las metamorfosis. Se dice que los príncipes gustaban de los disfraces y Los espectáculos al punto de actuar y aparecer constantemente en ellos. Pero mediante su implicación dan al disfraz o a la metamorfosis su verdadero sentido, el de una tentativa por reconciliar a un mundo exterior hostil

---

[8] Mario Appollonio, Storia del teatro italiano y mi Sociología del teatro, las sombras colectivas, México, FCE.

y a la seguridad matricial: cuando las hay, las máquinas hacedoras de guerra se convierten aquí en hacedoras de sueños. Un sueño material que se desvanece y que una nueva ocasión renueva.

Pues el mundo de la metamorfosis es el mundo onírico en que todo se funde y se transforma, el mundo que no tiene centro de gravedad ni punto fijo, un mundo sin trabas que disuelve a las jerarquías en la magia y a la necesidad en el azar. A Ovidio se le lee una y otra vez: él nos da esa visión que seria la de una metempsicosis (y que quizás lo haya sido en algunos círculos florentinos abiertos a influencias llegadas de Oriente) si la fe cristiana y sus instituciones no constituyeran la trama mental y cotidiana de la época. Se puede jugar al "como sí", ahogarse en la metáfora: sobre todo se teme el despertar.

El "delirio" barroco

En términos de estética clásica a tradicional, el barroco es inconcebible. Es un estilo y es más que un estilo. Es una ideología y mucho más que una ideología. Así se sintió cuando se quiso encontrar en él una metafísica o el reflejo de una época atormentada. Mas no reavivemos la "querella del barroco"...[9]

Tomemos el espacio del barroco en la extensión de su terreno momentáneo en Europa y en América: las formas se responden entre si en ese doble cuerno: el que va de Portugal a Italia y Europa Central, el de más allá de los mares que atraviesa México, Colombia, Perú, Brasil, desde Minas Gerais hasta Salvador de Bahía.

El cuestionamiento de la "jerarquización de las masas", tal como se admite en la escultura y la plástica, en la música y el teatro, la verosimilitud comúnmente aceptada nos arrojan fuera de las normas. A decir verdad, una práctica de lo imaginario que trastorna toda iconología está en acción a través de la madera, la piedra, del color o de los sonidos.

Por lo demás, es sorprendente que ni la estética ni la historia del arte se hayan preocupado de saber como un cambio en la representación del cosmos y de la imagen del hombre suscita una alteración de las formas y la comunicación, y como esas transformaciones de forma pueden alterar la idea que el hombre tiene de sí mismo y del mundo. Y poco es lo que sabemos sobre la que puede llevar a los creadores a pasar de una icnología hierofántica, que revela lo sagrado por medio de la materia trabajada, a una visión atormentada del hombre mismo, sobrecogido por la agresión de lo invisible y abandonado al juega histérico de un enfrentamiento con el absoluto. Visión sin duda catastrófica.

"Catastrófica" porque las figuraciones barrocas, sean las de Borromini, sean las de los hermanos Churriguera, de los artistas de Tepotzotlán o incluso del Bernini implican una alteración de espacio y dan al hombre un lugar distinto de aquel que ocupaba en la jerarquía de los seres.

Aquí, la manipulación de las formas es lúdicra porque no se remite a ningún modelo, a ningún código. Sugiere un mundo sin frontera que contradice la gravedad y, por consiguiente, la gravitación de los intercesores místicos. Un mundo que pone a las figuras cognoscibles al servicio de un impetuoso impulso hacia lo alto y parece responder a un irresistible llamado del aire hacia lo sublime y lo incognoscible, drenando a los seres y a las cosas en la misma fogosa ascensión.

Como decía Eugenio d'Ors, más que un estilo era un estado de ánimo. Más que un estado de ánimo, es una práctica de lo imaginario. Y P. Charpentrat tiene razón de ver en él "un medio denso, cómplice como el de un invernadero", y, más todavía, una "imploración inquieta", un espacio "que se define de manera natural en términos psicológicos". Cierto es que en él se puede seguir "en sus virajes una casuística infatigable", que, más o menos fácilmente, trata "de concordar con los matices de una psicología cristiana cada vez más indulgente con nuestras tretas".

Una treta mística, una treta médium-nímica. Así, el barroco se sitúa dentro de una relación aún mal explicada entre la ideología jesuítica, la Contrarreforma, el catolicismo romano y un universo que se trata de reaprender mediante formas que serian independientes de cualquier modelo. En el momento en que, como

---

[9] Francastel y Tapié se enfrentaron antaño acerca de ese tema en *Les Annales*, 1957, pero también están Allwyn, Rousset, Focillon, E. d'Ors y, sobre todo, P. Charpentrat: *Le Mirage Baroque.*

dice B. Groethuysen, el hombre trata de vivir "el mito de su alma", con la angustia y la voluptuosidad que ello implica, la figuración barroca no se reduce, como dicen los historiadores, a una simple deformación.

Aquí sucede algo —que ninguna otra civilización ha conocido— entre el hombre que anima un espacio con formas y un universo desconocido: el del salvajismo o el de Dios. Resta a la conciencia informar a ese espacio intermedio, a la vez ilusorio y material, el de la libre creatividad "que permite al individuo el enfoque de la realidad exterior".

Ahora bien, en el momento del Renacimiento y de la primera mitad del siglo XVII, ese enfoque está marcado por cambios tan profundos que cualquiera puede así percibir la diferencia entre el "antes" y el "después", entre lo antiguo y lo moderno. La idea de que la duración que está en nosotros y nos compone precipita su movimiento para arrancarnos a la cultura que hemos heredado o que nos fue transmitida nos descompone y nos aterroriza. Es lo que podríamos llamar el aire catastrófico de esta época: descubrimiento de civilizaciones distintas, surgimiento de una tecnología hasta entonces inconcebible, expulsión de la magia y la fuerza divina de la materia, desplazamiento del poder mediante la riqueza económica, revelación de la redituabilidad y del mercado.

Legítimos o no, los soberanos reivindican ese poder cuyos métodos define Maquiavelo. No sabemos si se trata de un último esfuerzo de mundo viejo o de una aspiración hacia el porvenir. Vigores desconocidos entran en acción en el subterráneo de la civilización, en tanto que aparecen nuevos notables, quienes, por su sola presencia, recusan la jerarquía establecida. Se producen mutaciones irresistibles, más profundas que todas aquellas que jamás hayan afectado a las civilizaciones anteriores. Pues si las sociedades fueron destruidas por el hambre o las guerras, nunca han sido, como la nuestra, engendradas desde el interior.

De ese modo, el hombre vive el "mito de su alma" y vive también el de una alteración irreversible. El flujo barroco es inseparable de esa ruptura entre dos sistemas de vida social que se suceden dentro de la misma duración cronológica. A la que muere se le conoce, aunque no se perciba su muerte. De la que surge no se sabe nada, solo que las nuevas prácticas llevan consigo justificaciones aún no nombradas.

Ruptura. Corte. Entre una y otra: el desconcierto, la inquietud, la voluntad aberrante y egotista de algunos, el flotamiento de otros. Estado de incertidumbre durante el cual el hombre queda reducido a sí mismo, a su individualidad torpe o violenta, destinada a la espontaneidad de acción que ya no encuentra garantía alguna en los "valores instituidos". En la actualidad, en retrospectiva, hablamos de esa situación como de una "crisis". puesto que conocernos el resultado. Los hombres de aquella época la ignoraban. Hay que saber que ése fue el presente de aquellos seres vivos, que ésas fueron las anticipaciones que figuraban y que, en su época, sugerían fulgurantes y heréticos paradigmas poéticos.

En la galería de criminales o asesinos que presentan el teatro español o el teatro isabelino pensé poder encontrar la manifestación literaria de aquella perturbación y de aquella ruptura ansiosa entre dos civilizaciones: escapando a las normas de una moral y una tradición, el dramaturgo se adentra en el laberinto de los actos dudosos. Y lo hace porque una profunda culpabilidad la ayuda a conducir a sus héroes a la muerte. Los hombres de esa época, que el azar ha colocado en una situación privilegiada —príncipes, artistas, amantes o místicos—, también se sintieron recorridos por ese "infinito sin limites" de que habla André Breton y buscaron mediante el "egotismo" una transgresión que en ocasiones lograron. ¿Qué fue el arte de aquella época sino una anticipación pecadora de un mundo por venir?

La libertad lúdicra de las formas barrocas parece encontrar su incitación en esa angustia histérica que es resultado de la ruptura entre dos mundos. Si estamos dispuestos a observar esas formas —en vez de mirarlas como figuras de museo— encontraremos en ellas la energía de esa voluntad de estar más allá de las situaciones establecidas: Cristos atormentados por una flama que los eleva quemándolos, hombres y mujeres cautivados por un fervor que evoca los estados de posesión de un "chamanismo" del que no se habla jamás, rostros deformados por una obsesión invisible, confusión de los seres en un impulso que los metamorfosea, espacios remendados que no van a ningún lado, como no sea hacia "un nicho que la imaginación desplaza a suprime a voluntad" (Charpentrat).

Si como dice Winnicott, es cierto que "para dominar lo que está fuera, se deben hacer cosas y no solo pensar o desear", la proliferación de las formas barrocas permite al hombre, perdido en un mundo que se ha hecho incognoscible, el enfoque de una realidad desconocida. Desconocida porque el entono humano se ha modificado, porque los "valores" se han alterado, porque aparecen nuevas civilizaciones. El flujo barroco propone una práctica de lo imaginario que es una tentativa por domeñar un universo fugitivo. ¿Acaso para afrontar una realidad innombrable no era necesario llevar hasta el delirio, hasta lo fantástico, hasta el fetichismo, una actividad lúdicra que molesta las formas tranquilas?

Universo cambiante y por ello mismo inaprehensible, tal como lo modifican la naciente economía de mercado, las nuevas técnicas de las "máquinas" cuya imagen fantasmal puede dar Piranesi sin agotar su sentido. Universo salvaje que se afronta en el momento de la conquista de las Indias, es decir, de América. Aquí se efectúa lo que F. Braudel llama "los juegos del intercambio", que son intercambio antes de ser juegos. Allá se extiende la inmensa superficie de una población que se domina, pero que no se comprende. Es conocida la inmensa labor realizada por los jesuitas en México, Paraguay y Perú. Es sabido que el terror anima formas "monstruosas" y prácticas inquietantes. La muerte no es una solución, como tampoco lo es el tribunal de la Inquisición que, sin embargo, se empeñó en destruir aquello que no comprendía. Pero, detrás de la hoguera, la indianidad prosigue su camino. Imagen de lo terrible y lo desconocido.

Ante las mutaciones europeas a ante la insondable "indianidad", aquí con compunción y dogmatismo, allá con mayor delirio y exuberancia, el barroco lanza formas que tratan de explorar metafóricamente, mediante la ficción de una psicología exaltada, una realidad que no capta. Ruptura de la verosimilitud que corrompe las evidencias y las representaciones convencionales o codificadas.

Cierto, también el arte románico conoció el terror, pero fue un terror común ante la muerte, el más allá, el hambre. Entonces, la icnología toma su fuerza de un orden admitido por todos los creyentes. Aquí, la forma se hace delirio porque materializa la convulsión psicológica del ser viviente ante el pecado, ante un querer que no lleva a nada.

Ahora bien, esa época es al mismo tiempo aquella en que la representación simbólica del pensamiento mediante la escritura se impone con la imprenta, el "universo del libro" o "Galaxia de Gutenberg". Vale decir que el hombre también franquea la frontera que lo lleva del mito en su visualización infinita a ha reflexión abstracta de una interioridad mantenida por la lectura. Como lo ha señalado Bernard Groethuysen, al "mito del alma" se agregará el "mito de una conciencia de sí mismo", de una *ratio* convertida en centro del mundo. Pero aún no llegamos a ese punto. En el momento en que el hombre va a echar raíces en la extrema abstracción del libro, la experiencia barroca se da a sí misma una especie de fiesta: el delirio barroco manipula, pega, pliega, desgarra, atormenta los cuerpos en un espacio que él mismo renueva y cuyo equivalente solo se encontrará en el universo del cine. Por sosegada que sea al parecer la planta de las iglesias construidas entonces, sin embargo se ve alterada por los calvarios en que la histeria del sufrimiento se mezcla con voluptuosidad.

El flujo barroco obligó al hombre a ponerse en tela de juicio mediante la simulación y mediante cierto mimetismo por el que era imposible que no se viera sacudido su ser interior. Aquello que era una idea o una representación intelectual se hace imagen y representación. En ese sentido, ha figuración barroca es ha aventura plástica vivida, material y emocional de la psicología cristiana. Nunca antes se habían materializado los meandros ni ha subjetividad en la infinidad de sus matices con tal fuerza. Nunca antes lo que pertenece a la ilusión de los sentidos o simplemente a la ensoñación, al sueño, y a lo fantasmal se había integrado con tanta fuerza a la forma visible. Aquí existe una relación poco estudiada entre ha fascinación psíquica y la creación en piedra, en sonidos o en colores.

Y esa exaltación es tirada hacia arriba, estirada, deformada a la manera de has llamas que suben hacia el cielo —como las llamas de has hogueras de ha Inquisición que roen la carne y dejan los huesos— mientras los rostros se alargan, los cuerpos se deforman en una verticalidad obsesiva o bien en los círculos laberínticos de una nebulosa prisionera del mundo. Los personajes del Greco se estiran, las formas del Tintoreto tienden al torbellino, las figuras abstractas del churriguerismo, la construcción en espiral de los personajes sobre los tableros de las capillas de Tepotzotlán aprehenden las formas y las arrastran más allá de sí mismas.

¿Hacia qué? Hacia lo invisible. Hacia esa nada que ya no encuentra su centro de gravedad en la figura estable del ser, sino que la descompone, la *desvía* histéricamente, fuera de todo código establecido, más allá de toda gravedad: la tierra ya no es el suelo común de los seres. La jerarquía convenida se trastorna. Situado en algún lugar fuera del mundo, un punto focal, inaprehensible, atrae las formas. Es una "nada" situada fuera de todo convencionalismo. De ese modo, las formas barrocas estiradas y aprehendidas por la elasticidad vertical o arremolinada son intencionales. Lo que buscan es el "infinite sin limites", esa "nada" que aparta al "todo" de su congruencia cerrada...

En el flujo barroco hay algo más, en el momento en que el hombre plantea la pregunta de *lo que hace* con su riqueza. Condenada o admitida hipócritamente, la usura siempre ha existido. Pero en lo sucesivo las cosas ya no son simples. A. Koyré observa que en los últimos años de la Edad Media hay cierta obsesión por la idea de la trasmutación de los metales en oro y a la vez por la imposibilidad de aumentar por medios distintos de la magia operatoria la cantidad de riqueza del mundo occidental.[10]

Pero, de pronto, a un mundo que vivía del paso de mane en mane de la misma cantidad de bienes o de "oro" le sucede un mundo que descubre la acumulación y el "plusvalor" o, simplemente, el aumento de valor que aporta el comercio con Oriente. Y, de manera más brutal (hasta el punto de que se derrumba el mito alquimista), el descubrimiento real o mítico de una inmensa fuente de nuevas riquezas en América.

Entonces empieza una nueva aventura que provocará la división de Europa en dos sistemas opuestos: aquel en que el hombre disfruta lúdicamente de la riqueza conquistada y aquel en que el hombre, por desdén del ore y de la tierra, acumula en cofres la riqueza, bajo la mirada de un Dios de ceño fruncido.

La distinción que a ese respecto hace Max Weber es a la vez sobrecogedora y demasiado simple: sobrecogedora porque es cierto que la práctica de la riqueza está dominada entonces por una visión metafísica del mundo que obliga a unos al gasto y a otros a la "economía" simple porque si todos los puritanos desdeñaron gozar de lo que se compra algunos católicos romanos hicieron lo mismo, como algunos protestantes también se dejaron arrastrar por la alucinación suntuaria.

Sin embargo, la ruptura está allí. En ese momento se abren dos caminos ante una Europa que descubre la fiebre del oro y la fascinación del plusvalor. Y lo que se hace con la riqueza divide el mundo de los hombres: en un desenfreno de consumo suntuario, unos lanzan a Dios una invocación de formas y de figuras o construyen una sociedad de voluptuosidad por encima de la sociedad real. Otros se exilian de la felicidad material para guardar en cajas un oro que no podría ser un instrumento de felicidad.

Venecia es el ejemplo de esa voluptuosidad desenfrenada. Ciudad de gasto de comercio y de placer. Ciudad-espejo en que el agua, la piedra y el traje se responden y se mezclan a la luz. La creación pictórica arrastra al hombre al dédalo infinito de una anamorfosis de su propia imagen. El color se apodera del espacio y pasa a ser el juego inagotable de una representación más verdadera que la propia ciudad.

Desde Carpaccio, en cuya visión surge una de las primeras veces la laguna, hasta Bellini y Giorgione, en quienes la ensoñación del icono bizantino se hace confusa como el reflejo de un rostro o una casa en un agua agitada por la caída de una piedra. Y desde Tiziano, para quien el cuerpo de la mujer o del hombre reviste un valor que confiere a su desnudez no solo el atractivo del deseo, sino también la inquietud perecedera del placer, hasta Tintoreto, quien estira las formas en la vasta espiral de una acción que incluye el fresco o el lienzo y responde al movimiento del arabesco (Oriente está cerca) que también se encuentra en los retablos españoles o mexicanos. Movimiento que prosigue con Veronese e incluso con Caravaggio. No ilusionismo, sino investimiento de la vida mediante una forma librada de la trivialidad por un juego sin limites.

La ciudad alucinada cubre a la ciudad del comercio y la oligarquía. Las iglesias —San Marcos, San Juan y San Pablo, los palacios, el Ca' d'Oro entre otros—, l as tapicerías, los frescos, las fiestas sobre el agua o en las plazas, la presentación de las mujeres y los hombres, galantes o no, la moda: todo ello materializa en la vida cotidiana las ganancias adquiridas más allá de los mares.

---

[10] A. Koyré, Mystiques, spirituels, alchimistes, A. Cohn.

Ciudad matriz que trasmuta la semilla venida de Oriente o sacada de la usura en una ficción colectiva, en una fiesta, es decir, en una exaltación de la vida que se fija en piedra, en color, o que se consume en un memento efímero, en un juego del hombre con lo que posee, que el hombre esparce en una apropiación vehemente y lúdicra.

Lo cual hace de la ciudad un inmenso presente ofrendado al mismo tiempo a Dios y a los hombres. ¿Qué son los ducados o las monedas de oro, las piedras o los tesoros? Signos muertos si no se convierten en juego de placer. ¿Qué es el valor de cambio si rió se explota en gozo? Sin duda, allí está Volpone, quien recurre a la astucia para acumular riqueza, pero Mosca lo funde todo en el brasero del placer.

Nosotros hemos perdido el gusto a la idea de esa voluptuosidad inútil que Stendhal buscará en vano, demasiado tarde en un mundo solidificado ya por el valor redituable. La ciudad de Venecia es el hogar de una trasmutación de la riqueza en felicidad, en felicidad perecedera. Gasto que no sacia el deseo, sino lo excita. La forma y el color constituyen un universo que, durante más de un siglo, será una sucesión de instantes de intensidad.

¿Puede Dios indignarse de ver a los hombres felices? Esa humanización de la fe que es la casuística jesuita pronto justificará las ambivalencias de un corazón, haciendo del más allá una dimensión del propio presente voluptuoso. La ciudad en cuestión reproduce los movimientos carnales y sensuales como el agua de los canales la reproduce en una incesante anamorfosis que, deformando la imagen de los hombres y de las cosas, suscita un juego de formas hasta entonces desconocidas.

Por el dédalo de las callejuelas o los canales, se siguen aquí los meandros de una psicología católica materializada por la arquitectura o la piedra, el color, los pintores, los estremecimientos de la fiesta: psicología intra-mundana que no toma nada de la visión abstracta de un Dios invisible, perpetuamente iracundo contra la criatura. Puesto que el propio Dios, como el pecado y el más allá, se ve arrastrado a la trama de la ciudad imaginaria y la vida que ésta implica.

Y en ese juego barroco en que la riqueza deviene materia o el mito deviene espectáculo y gozo se disuelve sin duda una economía: Venecia se ha gastado su capital en voluptuosidad. Europa abría podido emprender entonces el camino de un derroche voluptuoso, de un materialismo del placer.

Más allá de los mares, mediante sus conquistadores o sus administradoras, España y Portugal también van a emprender una inmensa inversión inútil de la riqueza en un don a lo invisible...

Las iglesias de Minas Gerais, de Colombia, de Salvador de Bahía y Mexico arrojan de ese modo el oro sacado de las minas o quitado a los indios a un fogoso *potlatch:* es una apuesta por la atención del creador a su criatura. ¿Quién entre los hombres resiste el don suntuario? ¿Será Dios insensible a él? Que la gracia a la mansedumbre repliquen como respuesta a quien lanza en profusión las formas atormentadas a una carne hasta entonces siempre magnificada, las formas humanas o las figuras abstractas enriquecidas o no por los tesoros arrancados a la tierra.

Una exuberancia de ademanes y simulaciones expresivas compone ese inmenso don hecho a lo invisible: en diferentes épocas y debido a que el barroco vivió allí más tiempo que en ninguna otra parte, el Cristo sangrante del Museo do Carmo de Salvador responde a la Santa Maria flagelada del claustro de São Francisco. El trance de San Francisco cuyo transporte histérico contiene un Jesús enternecido en el Museo de Arte Sagrado de São Paulo, las innumerables estatuas-maniquíes de Bahía o Minas Gerais, las estatuas policromas del Aleijadinho se responden porque unas y otras tratan de incluir en la representación carnal una elevación que jamás se desprende del juego inextricable de las formas humanas.

Y quien recorre las salas sucesivas del convento de Tepotzotlán, en México, se deja invadir por un movimiento de remolino cuyo soporte móvil es la mirada: seguir el andamiaje de las formas que se engendran unas a otras dentro del laberinto que forman es participar en esa metamorfosis exaltante de figuras que no deja de recordar el torbellino en que el Tintoreto arrastra a su *San Agustín apareciendo a los leprosos:* los ángeles y los santos se encadenan en un movimiento que nos arranca de pronto a la fijeza para hacernos seguir los vaivenes de una curiosa metempsicosis. No es indiferente que los jesuitas que participaron en la

construcción de ese convento hayan sido aquellos mismos que permanecieron en contacto con China o el Asia perdidas. Pero la "perspectiva" de la pequeña capilla de la Virgen, con su juego de cúpulas superpuestas que realiza exactamente el movimiento de la anamorfosis, nos devuelve a ese universo cerrado y cálido en que, mediante la representación plástica, el hombre encarnaba a Dios y lo retenía en sus redes.

Como en Salvador de Bahía, en Tepotzotlán el oro impregna la forma. Oro arrancado a la circulación de los valores, alejado del intercambio comercial y de la acumulación abstracta y cuantitativa. Oro que es inutilizable. Oro que derrama su valor en la iconología mística de una plegaria y de un don hecho a Dios. Histeria del don hecho a la nada y que entonces condena violentamente una Reforma que vuelve al vacío sagrado coránico o bíblico del enfrentamiento con un juez irrepresentable. Un Dios al que no doblegan ningún don, ninguna plegaria, Dios que ha fijado por anticipado el destino del hombre castigado por ser lo que es.

Bien distantes estamos aquí de esa visión del mundo. Lo que la Reforma y, posteriormente, también algunos católicos romanos ponen en tela de juicio es ese don inútil hecho a Dios, eso imaginario que manipula la materia con el fin de hundir en él a Dios con los hombres y a los hombres en el terror o el júbilo carnal de acercarse a una especie de absoluto o de trance. Posteriormente, muy posteriormente, esa vigorosa denegación de la imagen sin duda engendrará figuras estéticas aún imprevisibles.[11] Por el momento, la civilización se vuelve hacia el desdén severo de la riqueza inútil.

España, Portugal e Italia son barridas por los vaivenes de esa corriente de exaltación formal, por esa materialización de una psicología cristiana que humaniza a Dios mediante la representación, en la medida en que desgarra la forma humana merced al enfoque de un deseo infinito que se encarna en las formas. Forma que se disuelve en la metamorfosis, la proliferación iconológica a la que el oro, alejado del capital, da, en los espacios cerrados de los monasterios y las iglesias, la exaltante fascinación de un sacrificio inútil.

Pronto será ciego el espíritu. Poco a poco, Europa se aleja del juego. Emprende el camino de la redituabilidad y la eficacia. Vuelve la espalda al derroche de las formas, del oro y del color. Lo que trataron de encarnar el teatro, la música, la pintura, la escultura o la arquitectura ya no significará nada. Y es que se habrá elegido entre una civilización del juego y una civilización de la producción redituable.

Pronto, el delirio barroco pierde su sentido —en Europa más rápidamente que en América— o continúa animando sordamente todavía los espíritus. El "gongorismo", el "fuismo" y el "preciosismo" prolongarán sus irritaciones psicológicas. Para especialistas y privilegiados. El manierismo o el rococó serán sus abastardamientos insípidos.

Es posible que, por encima de tres siglos de producción y redituabilidad, el sueño lúdicro de un gasto inútil y un abrasamiento del ser por el juego de las formas reaparezca. La que hemos condenado sin duda tontamente con el nombre de "sociedad de consumo"...

Se indignarán quienes han prolongado el espíritu de la Reforma, del que se dice que revivía en Marx. Pero, ¿quién podrá indignarse de que el placer o el deseo se vinculen a objetos superfluos que engendra involuntariamente la intensidad de una producción? ¿Y de que los hombres prefieran el gozo sobre la reproducción del pecado original y del trabajo? En el espíritu de consumo se podrá descifrar la lejana venganza del espíritu barroco y del juego, escarnecidos en aquel momento...

Breves iluminaciones en la trama rigurosamente determinada del curso del mundo y de la historia: el flujo barroco, la corriente libertina, la moda de las metamorfosis casi son contemporáneos. No confluyen. Esos ejemplos sin duda no se han escogido inocentemente, puesto que esas tres explosiones lúdicras responden a un momento de ruptura en la civilización europea...

En esos periodos de ruptura, cuando un tipo de sociedad sucede a otro en el mismo tiempo cronológico, y ello sin que se pueda encontrar apoyo en los valores en putrefacción de una de ellas ni en un porvenir todavía no

---

[11] En el sentido moderno y tal como aparece en el siglo XVIII en Inglaterra (Daniel Defoe), ¿no debe nada la novela al examen interior y a la meditación solitaria del protestantismo?

definido, el hombre se entrega a esas actividades inútiles y sondea experiencias cuya única finalidad es la "nada".

La dislocación de la estructura tradicional, aquella en que nacimos y que la educación o la vida tratan de reproducir por nuestro conducto, ya no permite establecer los innumerables círculos viciosos en que se basa la existencia acostumbrada. Proyectados hacia un futuro que no podemos imaginar, nos dejarnos invadir por necesidades o por deseos hasta ahora desconocidos. Nos encontramos en la situación del niño que, con un pedazo de lana y con el fetichismo que éste implica, vuelve a encontrar la carne de su madre y al mismo tiempo se separa de ella, tratando de sondear ese mundo exterior que, por lo demás, siempre se le escapará.

Mediante la actividad lúdicra, los hombres tratan de realizar una tarea infinita cuya intencionalidad se halla vacía. Intencionalidad cero. Se entra como ciego en la irritante novedad de un universo transformado. Ningún concepto sancionará ni consolará esa espera. Sólo queda el presentimiento de una racionalidad fugitiva. De ese modo se juega con formas sin que esas formas alcancen jamás un contenido.

Esa apertura hacia la "nada" no es un llamamiento a la nada. Es un vació que colmamos con la manipulación lúdicra del espacio recibido en común o de figuras que deformamos. O desviamos.

Pasan los años y poco a poco se establecen las nuevas instituciones. La congruencia social replica a la ruptura mediante nuevas configuraciones y nuevas reglas. Estas no se parecen a aquellas que les precedieron en el "antiguo mundo", pero ahora son igualmente restrictivas. El flujo lúdicro que acompañó a ha ruptura se calma o se desvanece. Ignorado por unos, escarnecido o desdeñado por otros, acabará por debilitarse.

Así el juego de la metamorfosis se abriga friolentamente en el teatro de máquina y ha opera: los ademanes o el principio que lo animaban lo pervierten al hacerse objeto de espectáculo —y de mercado—, al alejarse. El libertinaje se debilita en la "libertad de espíritu" o bien, atrapado por las obligaciones sociales y morales del "nuevo mundo", se encierra como Sade en la prisión del fantasma obsesivo. Y el barroco ya no anima sino la ligera fiebre que hace rizos con las patas de los sillones...

Esos flujos de juego solo habrán sido nebulosas. De ellas jamás saldrá ningún sol, ningún astro. Seguirán siendo especulaciones inútiles sobre lo que el hombre hubiera podido ser, si no hubiese sido arrastrado por el curso de las cosas y la historia. Repudiados por un espíritu que identifica la razón y lo real, escaecidos por un conocimiento que trata de eliminar la inmensa incertidumbre de lo posible, remiten a una epistemología distinta de aquella que domina las ciencias del hombre. ¿A quién le importa la percepción de lo inútil?

IV. HOY, EL JUEGO

EN LA civilización tecnológica, el juego es la parte congruente. El sometimiento del hombre al trabajo productivo o a la eficacia ha tornado con la ideología del crecimiento un vigor al que las crisis no debilitan en absoluto.

Observando con mayor detenimiento, se comprueba que la parte lúdicra no es tan mezquina como lo haría creer la definición del *homo oeconomicus.* En la actualidad, es común decir que el sistema de la producción industrial no cubre por entero la experiencia de los hombres.[1] El planificador hace la nomenclatura de las necesidades y los recursos sociales (¡nomenclatura generalmente atrasada una generación!), pero esa clasificación solo es una proyección sobre la diversidad de las condiciones de una ideología productivista. Sea cual fuere, merced a los medios de información de que dispone, el poder político impregna las conciencias de esas incitaciones orientadas por la misma obsesión.

Si, a pesar de todo, no nos dejarnos cegar por los mitos del trabajo y de la producción, vemos surgir actitudes, comportamientos, prácticas de sentido opuesto que revisten las formas más diversas y en ocasiones más clandestinas. Actitudes reprimidas por la seriedad oficial, la candidez o la estupidez de quienes no conciben ninguna otra vida posible fuera del estrecho cantón en que ejercen su actividad profesional.

Es el difícil camino que se necesita seguir en el curso de encuestas o investigaciones que tratan de penetrar hasta esa palabra errante a la que nunca llegan ningún sondeo de opinión ni ninguna media estadística.[2] Con solo prestar oídos a esa palabra, se recogen las migajas de un discurso que no se nutre de las imágenes tradicionales recibidas en la escuela o la televisión. Se ve surgir un ser escondido bajo el ser aparente, una vida emboscada bajo la vida. Una vida que no es aquella que define el consenso político.

Palabra destellada por el tecnócrata, el administrador y el planificador. Palabra que no se entrega sino al término de largas escuchas y con frecuencia de interminables conversaciones. Entonces se borra la trivialidad del "sentido común", incluso la lógica en que se apoya oficialmente la vida cotidiana. Evidentemente, no se trata de oponer un país real al país aparente. Solo de hacer aparecer la diversidad de la experiencia colectiva e individual del hombre actual, diversidad que no excluye ninguna contradicción entre las prácticas y los valores, entre los propósitos superficiales de la charla cotidiana y el lenguaje profundo.

Que el hombre contemporáneo no es tan simple como piensan en ocasiones los sociólogos o los políticos: he allí lo que descubre una encuesta que trata de encontrar, detrás de los lugares comunes, la geografía oculta del ser viviente en el campo del presente. Luego de algunos años, mis colaboradores y yo, por medio de las investigaciones sobre la juventud, los sueños, los tabúes o las prácticas de los franceses actuales, hemos creído reaprehender un poco de ese lenguaje perdido.

De ese modo, a través de la costra endurecida de la vida acostumbrada, se ve surgir la corriente de actividades "inútiles" o lúdicras. Por las hendeduras de una sociedad sobredeterminada y sin duda "bloqueada" (¡aunque no baste con decirlo!) un flujo de experiencias y de aspiraciones se abre un difícil camino que, en los medios más diversos, se apoya en prácticas o actitudes cada vez distintas.

Diversos son los lugares en que echa anclas esa "vivencia social" olvidada o mal interpretada: el nomadismo de tierra o de mar, el aparato de alta fidelidad, la música *pop* y en menor grado la música disco, la convivialidad en todas sus formas, la búsqueda del sol, la moto, el vagabundeo demasiado frecuentemente llamado pereza. Región todavía incierta del juego que desde luego desafía la nauseabunda denominación de tiempo libre.

Si se desea entender algo de esas manifestaciones a veces intempestivas, pero qué importa, algo de ese discurso que las representa, no solo es menester apreciar en ellas una reacción (que también son) contra la sociedad actual, sino asimismo reaprehender el sentido que las anima: oculta detrás de esas prácticas se encuentra la idea más precisa de que existen experiencias que no se agotan en la racionalidad productiva.

---

1 Un economista, F. Perroux, l o ha demostrado solidamente.

2 Donde no se obtiene nada más de la que se ha proyectada con antelación.

Fragmentos de una duración arrancada al tiempo social medido en cantidad de trabajo y redituabilidad. Brecha que acompaña la irrupción del azar o de lo imprevisto...

Esas brechas, esos fondeaderos se hallan diseminados en el conjunto de la vida colectiva. Motociclistas, músicos, *bricoleurs*, vagos, gente que revela sin excepción que a la vida se le puede dar un sentido mediante una creatividad desprovista de toda preocupación funcional. Se diría que se trata de significados en busca de significantes: un significado que la sociedad no puede dar. Como el sentimiento estético de Kant remite a la intuición de una racionalidad inaprehensible, así esas actividades buscan una legitimidad que les es negada sin cesar.

Las encuestas nos han impuesto una comprobación: cuando esas actividades no terminan en violencia (violencia que frecuentemente trae consigo el choque de un flujo lúdicro y una morfología urbana o una reglamentación policíaca), conducen sin embargo a quienes las practican a buscar lugares propios para su experimentación, abrigos donde es posible realizarse, lejos de la mirada social.

Sin duda, esos nichos ecológicos[3] y son resultado de un movimiento comparable a aquel que, en las sociedades tecnológicas de cualquier régimen que sean, conduce a la proliferación de las "sectas" místicas, exóticas, deportivas, alucinatorias o políticas. Pero su voluntad es distinta: allí donde las primeras resultan de una resistencia a la uniformación demasiado fuerte de las conciencias o las condiciones, los "nichos" donde se abrigan el hedonismo y el juego no necesitan en absoluto de ninguna doctrina para justificarse, ni de reglas para perpetuarse: son efímeras por naturaleza.

Lugares cerrados de "convivialidad", para valernos del término de Illich. En ellos se intercambian alimentos, emociones, droga, sonidos, ademanes, placeres o imágenes. Así se constituye una solidaridad microscópica donde reina una intensa comunicación de los psiquismos y las conciencias.

El terreno baldío de las actividades hedonistas sin duda estaba reservado hasta entonces a algunos privilegiados, a una *élite* o a artistas dispersos. Comunión de esnobes en torno a un modelo de arte o de creación. Círculos acogedores pero reservados a los *happy few*. Por su parte, el pueblo de la *pop music* se reagrupa, ya en reuniones gigantescas, ya en la intimidad de un dormitorio. Durante algunas horas, el tiempo se detiene y, en el espacio calentado por el ritmo y los sonidos, los cuerpos ya no forman sino un solo cuerpo, arrastrado por el torbellino, en el propio flujo de una comunión. ¿Comunión trivial? ¿Trivial para quién? El vínculo que une a esos jóvenes sumergidos por la música sin duda es más burdo, pero de la misma naturaleza que el que une a los "aficionados" a un artista.

La voluptuosidad del nomadismo era la motivación de los personajes de las *Pléyades* de Gobineau o de aquéllos de Valery Larbaud y Roussel. Como Melville, Conrad o Cendrars, también quisieron que la traslación de su *yo* a través del espacio les aportara una sobreabundancia de emociones, cierto es, "narcisistas". Montherlant dirá que "el viajero solitario es un diablo". Esas actividades del diablo han dejado de ser reservadas: en moto, en barco, incluso a pie se pone en camino una población innumerable que espera del desplazamiento el placer de afrontar el azar o la gratuidad. Un nomadismo poco conocido arrastra a dos generaciones sucesivas al viaje o a la carrera hacia el sol. Y no tiene por únicas motivaciones "el horror del suelo en que está atrapado el cuerpo".

El flujo lúdicro que implican esas actividades, a las que con demasiada precipitación se ha llamado "marginales", diseminadas por todo el territorio de las civilizaciones industriales y que con frecuencia sirven de motivación oscura o inconsciente a la elección de algunas profesiones cuya función económica ciertamente se espera apartar de ese modo, es un flujo que probablemente provoque una reevaluación de las relaciones entre el hombre y el trabajo.

En la actualidad, sin duda seria difícil llevar a los hombres y a las mujeres a aniquilarse en el trabajo productivo. La mayoría de las naciones occidentales lo lograron el siglo pasado, sacrificando el ser viviente al crecimiento, a la redituabilidad o la guerra. También el Japón y luego Rusia emprendieron con éxito esa ciega inversión de la sustancia humana en una mística del trabajo, que Marx comparte con sus adversarios.

---

[3] J.-P. Corbeau y J. Duvignaud, *La Planête des jeunes*, Stock.

Al parecer, desde hace unos veinte años, y ello fuera de toda teoría o toda ideología, la finalidad de la "cantidad de trabajo abstracto" invertida en la producción de una nación se antoja desprovista de sentido. Una dialéctica actúa en la conciencia colectiva de las sociedades industriales, para las cuales el término "sociedades de consume" es tan solo un episodio. Porque la idea de Marcuse, de acuerdo con la cual la frustración obrera se agota en la posesión de bienes derivados de la producción a escala, quizás no sea sino la forma de la redistribución de las ganancias obtenidas durante un siglo por un trabajo sin compensación. Lo cual es olvidar que existen estrategias de posesión que apartan a las "cosas" de su propia redituabilidad para hacer de ellas un procedimiento de placer.

Pues poseer un aparato de alta fidelidad, una moto, un auto de segunda mano, tomar el avión o el barco, no sólo es "consumir" ni hundirse en la satisfacción que aumenta la somnolencia de la "clase media". Es precisamente, por un tiempo muy breve, arrancar a la sociedad económica, mediante el objeto comprado a crédito o adquirido por medios menos confesables, un poco de ese tiempo lúdicro sin el cual no seria soportable la existencia. Aquí, el instrumental tecnológico y el producto son menos importantes que la región de la experiencia que permiten descubrir.

Los intelectuales siempre creen que el mundo debe parecerse a lo que ellos piensan. Los técnicos del poder no tienen una opción distinta. De ese modo, se es proclive a sacrificar la vida presente de los hombres o de las mujeres a la idea que nos hacemos de los modelos de organización o de desarrollo. Aquello que la redituabilidad impone en el sistema de economía de mercado liberal, la planeación autoritaria lo logra en sus propios sistemas. Ahora bien, precisamente, eso que al parecer se asoma y que nos entrega el lenguaje olvidado de la vida colectiva desde hace algunos años quizás sea el cuestionamiento del valor de ese sacrificio: ¿por qué perder la vida por una utilidad común de la que nunca se disfrutará?

Esas diversas actitudes o esos múltiples comportamientos, para algunos invisibles, revelan la amplitud de un abandono del funcionamiento productivo de la sociedad industrial. El gusano está en el fruto. Los termes pican la madera de un edificio construido al mismo tiempo sobre la idea de un pecado original que identifica al trabajo y al ser del hombre, y sobre la idea de la eficiencia racional. Lo importante es que la espera ya no es infinita —pospuesta como desean las ideologías a un porvenir siempre fugitivo— sino que busca *aquí y ahora*, en la posesión presente, lo que generaciones anteriores aceptaron proyectar hacia el futuro...

Otra idea se pone en tela de juicio: la idea de la conservación de las sociedades, o si se quiere de la integración, en ocasiones llamada "recuperación".

Pues admitir el papel fecundo de una oposición dentro de un sistema global es una hipótesis por demostrar que corre el riesgo de no serlo nunca. Vale decir que todo cuestionamiento, toda critica, incluso toda revolución solo puede servir a la sociedad entera ayudando a ésta a regenerarse. Idea que, en politica, se remonta a Tocqueville: ¿acaso no vio él en la Revolución una "crisis del Antiguo Régimen" propia para transformar a la sociedad francesa incapaz de organizar, mediante sus *elites* tradicionales, una mutación necesaria?

Ideología que debería ser destalonada, y no lo es. ¿Cuántos *putschs* o agresiones militares se han cometido desde hace cien años en nombre de la "salvación de la sociedad"? ¿Cuántas oposiciones, en nombre de la alternancia, se dieron como un medio de conservación de la nación?

Quienes piensan así hacen entonces el balance entre la subversión que castigan y el espíritu del cuestionamiento al que a veces dan satisfacción. Admiten que todos los elementos que integran una sociedad, así sean los más negativos, colaboran o participan en la vida y la supervivencia de la totalidad. De ese modo identifican la vida colectiva con un organismo biológico, como se hacia de buena gana durante el siglo pasado.

Lo que equivale a olvidar que una sociedad no solo está constituida por segmentos que participan en la regeneración del todo y que el monotéismo sociopolítico es una ideología arraigada en el autoritarismo de las monarquías o las dictaduras. Ese monoteísmo es un esfuerzo y un ejercicio del poder que trata de borrar o de eliminar toda catástrofe o toda ruptura. A fin de cuentas, de sustituir un "orden" antiguo por un "orden" nuevo. ¡Siempre un orden!

La integración —que es el cimiento de la ideología liberal— se encuentra en el movimiento de la conservación social que, en otras civilizaciones distintas de la nuestra, trata de suprimir todos los hechos de ruptura o de destrucción subversiva mediante una estrategia que toma su fuerza de la continuidad del tiempo. La sociedad se venga de aquello que la amenaza, ritualizándolo.

Así ocurre con la fiesta de la que hemos hablado en otro libro. Aquello que la fiesta muestra de violento y destructor en un orden del presente, la explosión que provoca, se puede debilitar e incluso desvanecer mediante la institución de una regulación: ¿acaso no se busca suprimir el corte o la ruptura que es el principio de la fiesta, haciéndola periódica, estableciendo celebraciones regulares? Todas las sociedades conocen ese sutil mecanismo: que la celebración anual se vincule a alguna figura del cosmos, que se le distribuya en un calendario.

En línea directa de Durkheim, que veía en la fiesta una simple efervescencia de la vida colectiva, R. Caillois y M. Eliade piensan que la conmemoración ritualizada regenera la vida común mediante la evocación de una crisis fundadora situada muy lejos en el tiempo, "ucrónica" dice incluso Eliade, y por ello inaccesible. El poder encuentra así una garantía y una legitimidad, los hombres la ilusión de un nuevo principio. Evidentemente, ni unos ni otros imaginan que, en ocasión de una de esas celebraciones, pueda estallar de nuevo la fuerza subversiva de la fiesta...[4]

La conmemoración es a la fiesta lo que la regla es al juego: una tentativa del establecimiento social para absorber, digerir o apropiarse debilitándolo, aquello que lo uno y lo otro tienen de inaceptable para el orden establecido. Y la regularidad de un tiempo continuo es la mejor arma contra el azar, lo imprevisible o el "desorden". Demasiado se ha visto ya en las tristes mascaradas o los desfiles con que las naciones celebran en fecha fija sus aniversarios: el del 14 de julio, el de octubre de 1917.

Por lo demás, seria interesante señalar que si el poder pretende disponer del tiempo para ejercer la continuidad social y mantener una imagen del orden que pueda reproducir cada generación, el hombre del juego o el hombre de la fiesta buscan por su parte, no sin cierta torpeza, disponer del espacio: la fiesta arraiga, la actividad lúdicra se despliega en un lugar con frecuencia escogido arbitrariamente.

Detenerse, acampar, ocupar un lugar en el espacio —simbólico o no— permanecer en un mismo sitio, es un acto de subversión que ningún Estado puede admitir. De ese modo, como se ha dicho hace ya mucho tiempo, arrojado por la urbanización de Haussmann hacia los suburbios, el pueblo de París reconquista el centro de la ciudad en el momento de la Comuna. La represión siempre consiste en obligar al grupo a desplazarse, a estirarse en un espacio medido por el tiempo. Los desfiles políticos siempre demuestran una capitulación ante el orden: el desfile es la ilusión de la revuelta.

La fuerza de la integración social es grande. Su potencia tiende a apaciguar o a desviar la fuerza inquietante que surge de toda actividad que escapa a la coherencia de los elementos que constituyen un todo. Ahora bien, nada nos permite afirmar —salvo el deseo secreto que tenemos de evitar todo cambio— que la vida colectiva está formada de elementos distintos pero solidarios entre sí. Solidaridad en la que, a partir de Rousseau y Durkheim, se ha querido ver el principio de la sociedad. Solidaridad que al menos para Francia corre el riesgo de no ser sino el reflejo del esfuerzo tenaz de todos los poderes centralizadores —monárquico, jacobino, bonapartista, o republicano— por imponer una unidad que borre todo tipo de disparidad.

En este país, la integración centralizadora actúa tratando de absorber y disolver todos los comportamientos y todas las actitudes que puedan ponerla en tela de juicio. Se canalizan el juego, los peligrosos cuestionamientos del trabajo o del funcionamiento social. En ocasiones, se les absorbe. Surgen nuevas fuentes. Y siempre es posible incluir a Artaud en los programas de los liceos o las universidades, aunque, por su parte, la fuerza corrosiva que él lleva consigo no se disipe.

Sin embargo, por poderosa que sea esa fuerza de integración, por poderosos que sean los medios de que dispone, no puede impedir que a través del sistema organizado surjan las formas lúdicras, cuyos síntomas son esclarecedores. He aquí dos ejemplos: el recurso al azar y el *kitsch*...

---

[4] *Le mythe de l´éternel retour y Naissances mystiques*. Gallimard.

La quiniela, la lotería, las carreras, el *pari mutuel*, el *totocalcio* son juegos reglamentados y organizados. De esas reglas, el Estado obtiene utilidades nada despreciables. Sin embargo, esa reglamentación (con sus ardides) importa menos que la obsesión común que revela, que le da un sentido y rebasa con mucho el simple hecho de las "apuestas organizadas".

Porque esas actividades, populares sobre todo en las civilizaciones tecnológicas, están dominadas por eso que R. Caillois llama el *alea* y ese recurso al azar sugiere una inversión más vasta que el trivial *atractivo* de la ganancia. Bajo el *game*, encontraríamos el *play*.

Hay cierta hipocresía en quienes atacan esos "juegos", en nombre de la moral pública o de la moral privada. A decir verdad, la única critica justificada seria la de los creyentes que consideran a la Providencia incompatible con el azar. No vemos bien qué ganaría una sociedad que hubiese encerrado a sus ciudadanos en el estricto cumplimiento de su función, pero sospechamos el empobrecimiento a que ello conduciría.

Pues indignarse por la "popularidad" de esos juegos y por las múltiples formas que adoptan es olvidar que remiten a una espera discreta y vaga, pero intensa. La psicología colectiva revela aquí la aparición de un sentimiento difuso que contradice la seguridad de la vida cotidiana. Cierto, en muchos jugadores, la idea de una ganancia adquirida sin trabajar, y que permitiría un rápido "cambio de clase" o la adquisición de objetos deseados, es más clara que la motivación que la explica.

Esos "golpes de suerte" forman parte de un sueño común: pese a las reglamentaciones, los ardides, las prescripciones, se abre camino una especie de deseo de lo inopinado y del azar. Sin duda, actitud mágica que el mercantilismo utiliza astutamente. Pero la magia no es una huida —o no solo una huida—, es una aurora de incertidumbre que podría autorizar la elección entre las diversas posibilidades.

Las condenas virulentas recuerdan la indignación de aquellos que se irritan por ver a los campesinos y a los obreros preferir el espectáculo de un encuentro a una obra de Racine y negar una cultura que intelectuales privilegiados quisieran universal. ¿Hay acaso que desdeñar lo que representa la espera de la libertad, así fuese un fantasma?

Espera del azar más que juega del azar. Síntoma común a todas las sociedades tecnológicas y sobre todo a las grandes aglomeraciones urbanas: ¿no se trata entonces de poner en duda el determinismo que pesa sobre la vida cotidiana, mediante un acto cuya forma, cualquiera que sea, está reglamentada por el Estado? Una vasta expresión "Literaria" acompaña a esa espera o a esa utopía de un mundo en que la mujer y el hombre, dueños de su vida, gozarían de su ser fuera de toda regulación y toda Providencia: como los juegos, los horóscopos, las fotonovelas, los dibujos animados remiten a un discreto cuestionamiento del orden industrial. Y serian como la "visión de los vencidos" de los individuos sometidos a la religión del trabajo o a la racionalidad.

Tomo el otro ejemplo de esa forma de expresión tan desacreditada que llaman *kitsch* y que sumerge a lo imaginario contemporáneo.

Como es sabido, la palabra aparece en Europa Central a fines del siglo pasado, para designar al "mal gusto" de las clases sociales que hasta entonces permanecían ajenas a la estética de las *elites*. Clases que por entonces ingresan, de manera más o menos fácil, en el mercado de la creación. ¿No designaba el "estilo Biddermayer" alemán al mobiliario y a los enseres domésticos que atraen a una clase obrera obligada a disfrutar modestamente de productos industriales que había hecho accesibles su trabajo?

Cierto, con el tiempo, el término se llena de connotaciones diversas y confusas. Lo estudian escrito*res*, desde Walter Benjamin y Hermann Broch hasta Harold Rosenberg o Gillo Dorfles.[5] Alrededor de los años cincuenta se suscita un debate que opone a D. MacDonald y a D. W. Brogan, en el momento en que la televisión acentúa la proliferación del *kitsch* y lleva a algunos intelectuales a oponer una "baja cultura" a una "alta cultura": la suya.

---

[5] Le kitsch, un catalogue raisonné du mauvais gout, trad., Complexe, ed.

El debate entre MacDonald y Brogan, reproducido por la revista *Diogéne,*[6] es significativo; pero esa oposición es más aparente que real, dado que ambos postulan la existencia de un valor del "arte en si" y de una "cultura" inseparable de la "noble creación". Uno muestra con mayor vehemencia que la tecnología más avanzada —norteamericana o soviética— es generadora de una "homogenización" de los productos culturales, acentuada por la televisión. El otro insiste en situar entre la "alta" y la "baja" culturas una región intermedia, si no es que de mediocridad, de formas vagas y secundarias. Pero uno y otro están de acuerdo en condenar esa creatividad imitativa o primitiva de la que en ocasiones se apodera el mercantilismo ("arte primitivo", "arte en bruto", etc.), además de exaltar los valores del arte, sin llegar a pesar de todo a concebir una idea de su propio "museo imaginario". De ese modo, Brogan se contenta con atacar un "esnobismo a la inversa que nos lleva a percibir en las formas inferiores de la literatura las fuentes jóvenes de una nueva cultura que quizás no sean sino las heces de la antigua".

Debate significativo que se sitúa entre las intuiciones "populistas" de Malraux, que datan de la época del Frente Popular, las sugerencias de W. Benjamin respecto de la reproducción mecánica de las obras de arte, la especulación de Broch, que ve en el *kitsch* un desplome del romanticismo alemán dentro de la cultura de la Europa Central y, sobre todo, los primeros ensayos de M. McLuhan sobre el universo de la televisión y la "aldea mundial"[7]. Ahora bien, en todos los casos, al *kitsch* se le trata como a una expresión aberrante, una degradación, una cultura barata.

Cierto es que no se coloca a los platos pintados con una cabeza de Kennedy o a los tinteros de torre Eiffel al nivel de la especulación artística de Manet o de Renoir. Ni las tiras cómicas en la categoría de Proust o de Musil. Pero un alud de creatividad sigue a la "muerte del arte" y al descubrimiento de los medios mecánicos de reproducción: en esa corriente imaginaria (¿a nombre de qué?) imposible separar un arte respetable y un arte que no podría serlo.

Los cartelones derivan del *kitsch,* pero Toulouse-Lautrec o Picasso descubren la rapidez mediante el cartelón. La nota roja también alimenta a los periódicos, los *comics* y las novelas. Las anécdotas, los crímenes que toman Stendhal, Flaubert, Zola o Faulkner no son distintos de aquellos que invaden la literatura policíaca. El arte de los arreglos florales es una de las manifestaciones más elevadas de la cultura japonesa, pero, ¿qué diríamos de esos jardines de suburbio parisiense que modela una ensoñación cuyo motor es el mismo que el de los artistas?[8]. Se coleccionan cigarreras y *el Aduanero* Rousseau toma las tarjetas postales como base de su imaginación pictórica.

Las cosas son más complejas de lo que piensan los críticos. En el siglo pasado, la cultura hace explosión y a partir de entonces sigue haciéndola a través de la televisión, los libros de bolsillo y las reproducciones de todo tipo. Una cultura que, al menos en Francia, había eliminado las formas de expresión campesinas desde el siglo XVII y las formas de expresión obreras a partir de la segunda mitad del siglo XIX. La creatividad en todas sus formas, así sea la más trivial, sustituye al arte que Flaubert, por irrisión, ya no podía escribir sino con una "H". El "arte por todos y para todos", mito surrealista abortado, tiene allí su origen.

Kant sin duda se habría sentido perplejo, pero de su inspiración proceden ese trastorno y el surgimiento de una creatividad: separando la estética del concepto de lo Bello para abrirla a la subjetividad, relegaba la creación a la fantasía, a lo fantasmal, a lo errante. H. Rosenberg si lo sentía al escribir: "El *kitsch* es el arte que sigue reglas establecidas en una época en que precisamente todo artista pone en duda las reglas artísticas.[9]

Pero Rosenberg no llega hasta el fin de su idea: ve surgir el *kitsch* del derrumbe de las reglas y de la muerte del "gusto", en vez de comprobar que, al disolverse, el "arte" da paso a lo imaginario. Imaginario confuso sin duda, vago y extravagante, pero imaginario que deriva del libre ejercicio de la invención y del juego.

---

6 D. MacDonald, "Culture de masse", en *Diogéne,* 1953, y D. W. Brogan, "Haute culture et culture de masse", en *Diogéne,* 1954.

7 La Galaxie Gutenberg, trad., Gallimard.

8 B. Lassus, *Les jardins imaginaires.* Paul Virlio ha estudiado el sistema de las formas militares de los *blockhaus* del Muro del Atlántico: *L'Art des bunker,* ed. de Minuit.

9 *La Tradition du nouveau,* trad., ed. de Minuit.

Si en la actualidad la creación se apodera, por todos los medios y en todas direcciones, de todos los objetos de la vida común pasada y presente, es porque lo imaginario se instala en la vida cotidiana y ocupa el terreno de la trivialidad. En la actualidad, ¡ todo puede ser el "domingo de la vida"!

Los zapatos viejos de los principios de Van Gogh, los bufones y las prostitutas de Toulouse-Lautrec o de Picasso, los funámbulos enmascarados de Ensor o las figuras ansiosas e irrisorias de Kokoschka abren una región hasta entonces desdeñada o simplemente desconocida. Y ello en la propia época en que, mediante el juego de las formas que inventa, la industria ofrece un nuevo instrumental a la reflexión imaginaria: la torre Eiffel es el signo de esa actividad funcional que engendra cosas inútiles.

Nadie mejor que Rimbaud evocó ese trastorno. Pensamos aquí en el texto tan conocido de las *Iluminaciones* que desde 1873 anuncia el gran juego de lo imaginario con todas las formas de la vida: "Me gustaban las pinturas idiotas, la parte superior de una puerta, los lienzos de saltimbanquis, los anuncios, las ilustraciones populares, la literatura pasada de moda, el latín de iglesia, los libros eróticos sin ortografía, las novelas de nuestros abuelos, los cuentos de hadas, los libros infantiles, las Operas viejas, los estribillos bobos, los ritmos ingenuos..."

¿Quién puede hablar aquí de "alta" y "baja" culturas? ¿O del "esnobismo" que se vincularía a la "paradoja" de la expresión sórdida? Anticipándose a los dibujos animados, a las novelas policíacas e incluso a las producciones de televisión, Rimbaud continúa: "soñaba con cruzadas, con viajes de descubrimientos de los que no hay relación, con repúblicas sin historia, con guerras de religión ahogadas, con la revolución de las costumbres, el desplazamiento de las razas y los continentes: creía en todos los encantamientos..

Se puede hacer el catálogo, evidentemente incompleto, de esa estética sin regla ni modelo. En él encontraríamos *A una carroña* de Baudelaire, las estampas japonesas que cautivaban a Gauguin o a Van Gogh, las tarjetas postales, el material de los papeles pegados de Juan Gris, Braque o Picasso, los pequeños rabinos que aparecen con asnos volantes en los primeros lienzos de Chagall, las canciones de taberna que introduce Stravinski en su másica. Pondríamos entre ellos las actualidades de las novelas de Dos Passos, a los truhanes y los crímenes de los relatos de Faulkner, Gorki, Simenon, incluso de Green o de Bernanos, las larvas de Beckett. Seguiríamos a Apollinaire en el descubrimiento de las mascaras africanas del museo del Trocadero, "fetiches" dispuestos con desdén y que ellos proyectan en la claridad de la creación. Y las máquinas de Duchamp y los autos prensados de César... ¿Habría que dejar de lado la búsqueda de los surrealistas sobre los grandes bulevares y, más aún, la expresión más fecunda y más rica del *kitsch:* el cine en todas sus formas?...

Al parecer, el *kitsch* es la negación de la estética pero también es en sí una estética. Una estética sin "arte", una libre investigación de lo imaginarlo hundida en la trama de una vida que, por primera ocasión, se siente "moderna", es decir, contemporánea de sus propias ideas y necesariamente perecedera...

El cambio se opera a mediados del siglo pasado, en Europa, en el momento en que "despega" la sociedad tecnológica que invade la existencia cotidiana como no lo había hecho antes ningún otro modo de producción: así como los viajes por tren sugieren rápidas visiones, impresiones fugitivas del campo, del mar, momentos furtivos que fascinan a los pintores y los escritores, el arte estalla, se abre al terreno baldío de la creación errante y se vincula a todos los objetos de la vida cotidiana. No se trata de ningún "realismo" (el realismo es un código como los demás, una ideología entre otras), se trata de mucho más: toda forma, toda máquina, toda "cosa", toda la "maquinaria mental" y social cabe dentro del campo de la creatividad.

La Olimpia de Manet no es en absoluto una Venus de pies sucios, sino una muchacha común cuya mugre invade el campo de la sensibilidad imaginaria. Las "manos fuertes" de una obrera parisiense no son un objeto estético, pero Rimbaud abre a la poesía las "manos de Jeanne-Marie". Baudelaire no encuentra un cisne chapoteando en el agua lodosa de las obras del nuevo Louvre, lo que se hunde en la charca con el ave es la "noble poesía". Y Baudelaire percibirá con intensidad el enfrentamiento del fantasma del "Arte" antiguo y la diversidad de sugerencias fascinantes que incluye una vida que se llama "moderna" para calificarse en todas partes de presente a sí misma. Más generalizado de lo que dicen sus opositores, el *kitsch* consagra la irrupción de lo imaginario en las sociedades tecnológicas: en el determinismo de la productividad, él recurre al azar y al juego...

De ese modo, lo imaginario sopla donde puede y sin lugar especifico se instala en la vida. Lo que fue intuición de Breton en *Amour fou* a de las investigaciones de Marcel Duchamp pasa a ser la evidencia común: no un "arte medio" (que remite a un "arte" que no lo seria en absoluto) sino una práctica que evoca la del niño que hace de un trozo de madera un caballo o de un trapo una bandera: la denominación de las cosas, separadas de su eficacia funcional, se abre a todo aquello que le propone el azar y remite al dinamismo de la creatividad de la que ya no son únicos depositarios el arte y la cultura...

El juego es una especie de alarde de fuerza: en medio del "claroscuro" de la vida cotidiana, lanza un reto al sosegado estancamiento del mundo...

Pensamos en lo que dice Freud del placer que se obtiene de la representación dramática: debido a que el drama es un juego y a que nosotros lo sabemos, experimentamos una voluptuosidad ambigua siguiendo las convulsiones criminales. Placer que sin duda es resultado de que entonces hacemos la "economía" de una represión, que "deberíamos" ejercer sobre nosotros mismos si se nos ocurriera la fantasía de llevar nuestros deseos hasta el fin. Mirando esas ficciones que solo son un espectáculo, proyectamos tanto más calor sobre esas figuras cuanto que sabemos que son ilusorias.

Nosotros *sabemos* que eso no es "cierto". Es decir, conforme a las normas que nos imponen nuestra cultura y nuestra ética. Pero cierto solo por el presentimiento que inspira ese "monstruo interior" de que hablaba Malraux. El juego de lo imaginario y el juego en su conjunto —*play* más que *game*— no es ajeno a esa denegación, a esa *Verneinung* que nos ayuda a "poner entre paréntesis" los mandatos del orden establecido.

No solo es cuestión de "libido" —las instancias que pesan sobre el hombre también son las de la muerte, del hambre, del poder... — pues el acto de denegación permite suscitar la explosión de múltiples combinaciones, de situaciones diversas que, adoptando la mascara y el porte de los seres y las cosas en medio de los cuales vivimos, nos sugieren un "nuevo reparto de cartas", un cuestionamiento de los códigos establecidos. Las estructuras se abren en ese estallido.

Mediante esa "falsificación", como diría Jean Genet, recusamos por un momento el ordenamiento tranquilo y estable del mundo y de la reproducción social por el que trabajamos tenazmente, sin quererlo siquiera. Libres de la preocupación de demostrar la legitimidad de esas formas nacidas de un "como si" a de un cuestionamiento de las apariencias, aceptamos a suscitamos un juego de figuras y de formas que definen una vocación estética de nuestra existencia colectiva.

De ese modo, la fiesta, la creación artística, la imaginación errante, las obsesiones, los sueños, las "divagaciones", la holganza vagabunda serian, en medio de las restricciones insalvables a que estamos sometidos, el medio de evocar configuraciones pasibles que ya no reflejarían exactamente la estructura de las cosas establecidas. Anticipación del presente sobre lo no-vivido-aún, experiencia que abre la percepción a una experiencia indefinida. Experiencia del juego...

Era un *coup de force* transcribir el espectáculo de la vida sobre la superficie tridimensional de un lienzo. *Cosi mentale*, como decía Da Vinci: las leyes de la perspectiva llevaban en si la denegación lúdicra de la imagen teológica y jerarquizada de Dios y del mundo. Acto de fuerza opuesto, pero del mismo sentido que aquel que destruye esa misma imagen convencionalizada y admitida generalmente después del Renacimiento y que, de Cezanne a los cubistas y los abstractos, abre un nuevo campo de experiencia a la representación.

Alarde de fuerza de los dramaturgos ingleses a españoles que, recusando la alucinante liturgia sagrada, lanzan a escena a criminales, asesinos y pervertidos, suscitan un torrente de emociones desconocidas dando figura a la imagen de un *yo* detestable y fascinante. Acto de fuerza el de la imprenta, que hunde al hombre en el desciframiento abstracto de signos escritos y por ese camino opone una denegación ferviente al mito colocando el centro de gravedad del ser en una conciencia "literaria": ruptura e innovación que abren una experiencia intelectual desconocida por las demás civilizaciones.

Los ejemplos pueden multiplicarse. Ejemplos de ese alarde de fuerza que implica la desviación de las actividades funcionales a estructurales hacia el juego. Pues el hombre que juega constituye un obstáculo, unas veces momentáneo, otras definitivo, a la libre circulación de los símbolos y las ideas que una sociedad

transmite de generación en generación. Porque el juego interrumpe esa circulación de las costumbres y las tradiciones, de las figuras establecidas a los ritos de la permanencia, el juego abre el campo infinito de combinaciones posibles. Kurt Goldstein dice que la enfermedad repugna a las nuevas emociones y que la salud consiste en afrontar jubilosamente emociones nunca antes sentidas. En ella ve la marca del valor humano. El juego acrecienta esa salud.

Pero también hay lugares del mundo en que, por decirlo así, el juego se perpetúa y desafía los siglos. Lugares que parecen apartar de sus fronteras, forzosamente estrechas, las exigencias de un sistema social, del poder, las restricciones que rigen a una sociedad, incluso a una civilización...

Otros tantos nichos o refugios donde se cristalizan, para los hombres que por ellos se suceden a lo largo del tiempo, las incitaciones que hacen estallar la vida hacia todos los horizontes de lo posible: isla o castillo, parque a aldea colgada en las alturas por encima del mar, ciudad, retiro.

Así como las cruces rurales del oeste de Francia sustituyeron estatuas romanas, que se levantaron sobre figuras celtas a galas, y así como las propias cruces dan paso con el transcurso del tiempo a los emblemas patrióticos o militares que segregan ideologías ulteriores, esos lugares de actividad lúdicra echan raíces en una tierra privilegiada. Y si las cruces sustituyen a las ninfas en sitios particulares —fuentes, cruce de vientos, fisura en la corteza terrestre, cruce de rutas marítimas a terrestres— sugiriendo la idea de una erupción continua de la materia en el espacio humano del que hacemos lo sagrado, también existen lugares que anima el espíritu del juego y que echan raíces en un suelo que desafía la duración.

A los palacios suceden ruinas o a las ruinas jardines, la hierba invade parques, los monasterios, las casas se desmoronan, las ciudades se hunden en los pantanos o en la arena, pero sobrevive la obsesión. Obsesión que reúne en esos nichos, más a menos vastos, artificiales a no, en épocas distintas, a hombres a su vez distintos y atraídos todos por la proliferación de emociones inútiles a de pasiones aún desconocidas que unas tras otras se cultivan en ellos.

Debería escribirse la guía de esos nichos lúdicros donde se elaboró eso que llamamos cultura, pero que también son lugares de voluptuosidad o de dicha. De esos territorios donde se respira un aire más ligero, donde todo, bruscamente, parece posible.

En ella se incluirían en primer término las ciudades, porque las ciudades no solo reúnen riqueza y hombres, sino también la libertad y el juego, en esos periodos en que la actividad comercial es intensa pero en los que no se impone (todavía) la execrable acumulación sin gozo.

En nuestra guía, también se incluirían los barrios de las ciudades, delimitados de manera tan precisa que sus verdaderos habitantes a veces nunca rebasan sus fronteras: las callejuelas y las plazas alrededor de Santa Maria dei Fiori de Florencia, y los salones de té desde donde Valery Larbaud espiaba a las muchachas y soñaba con Barnabooth, la plaza real de Turín que frecuentaron Gobineau y Nietzsche, la *piazza* Navona a la *piazza* de España en Roma, prolongada hasta esa colina que vio pasar a Stendhal, Goethe, Shelley, Delacroix, Gide, Rilke, Sartre, en busca de ese aire libre que engendra el libre juego de la imaginario. O bien, en Paris, la que fue Montmartre antes de que lo destruyera la viruela inmobiliaria, Saint-Germain antes de que se "pigallizara", Montparnasse donde se exasperó la literatura norteamericana, en Londres, Piccadilly, en Nueva York, el *village*, uno de los pocos lugares del mundo donde continua en la actualidad la especulación creadora. No se puede olvidar ni el barrio de Fez que rodea la mezquita de los keruaneses, ni lo que fue la Alejandría de Kavafis y de Durrell. Y otros barrios mas...

Se enumeraría a los *záwiya*, los monasterios, chiítas o no, diseminados por todo el Islam, desde Irak hasta el Atlántico, como esas aldeas colgadas en lo alto por encima del mar —Oudaia de Rabat o Sidi Bou Said en Túnez— donde se sucedieron lejanos místicos o músicos chiítas, Gide, Klee, sin hablar de los que aún viven. En la actualidad, allí arrastra sus sandalias el turista, pero, ¡qué importa! Esos lugares resisten la vulgaridad y atraen a los viajeros. Hablemos también de esos abrigos místicos y estéticos que se encuentran en la América de los conquistadores latinos, como ese monasterio de Santa Catalina donde trabajó Zurbarán, en Arequipa, Perú...

Sin duda artificiales, otros lugares guardan todavía el recuerdo del juego del que fueron pretexto cuando se les construyó para cortes o príncipes: castillos del Loira que frecuentó Da Vinci, jardines Boboli en Florencia, castillos y parques de Vaux, de Trianon, de Ninfemburgo en Baviera y de Sans-Souci en Berlín, o lo que queda de ellos. Habría que hablar de Asia, donde se multiplicaron esos lugares, sucesivamente de fervor budista, de juego y de creación en la China de los T'ang, en el Japón, cuyas matrices fueron las cortes de Kioto y de Nara.

En Nueva Delhi, el poeta Octavio Paz me llevó al Red Fort, palacio mongol hoy en ruinas, construido por encima del río frecuentemente desecado donde se desgañitan, por unos cuantos centavos, en medio de larvas y de serpientes, cantores que piden limosna: hundido en la actualidad en el pavoroso hormigueo de la miseria india, ese palacio, a pesar de todo, fue una de las matrices de La cultura que en esta época reivindica una población sumergida por una demografía galopante. Grabada sobre los muros, una inscripción en lengua urdu reza: "Si el paraíso existe, está aquí... está aquí..."

Todos tenemos nuestros Tipasas. Son nichos, matrices donde, al abrigo, germinan v hierven las Semillas de lo imaginario. Son oasis abiertos a los cuatro vientos donde se elaboran, como en los desiertos del Asia Central y del Magreb, procesos químicos singulares.

El oasis, ese lugar cerrado, es la metáfora del juego: allí se detiene la caravana que se desbrida y descansa. Lo invade entonces la fantasía de la másica y del canto. Como si el arte fuera el territorio en que, por un memento, el nomadismo humano se detuviera a soñar...