

El juego como un círculo mágico: en busca de su forma de ser

Yolanda Corona

María Morfín

Graciela Quinteros

El juego es una actividad fascinante de los seres humanos, presente en todas las culturas y todas las edades del hombre; sin embargo, en diversos sectores, la dicotomía juego y trabajo muchas veces relegó lo lúdico al ámbito de “lo no serio” con la consiguiente descalificación del juego, como si se tratara de “cosas de niños”, de una clase de locura ¡un desperdicio de tiempo! Pero para cualquier persona que sabe jugar, para aquellos que saben lo que es ser un aguafiestas ¿hay algo más serio que un juego?

La dicotomía juego-trabajo no tiene ningún sentido, tampoco lo lúdico se opone a lo serio, al menos cuando de juegos se trata. La presencia milenaria y universal del juego habla de una actividad inherente al desarrollo humano y a la conformación de las actividades culturales, muy relacionada con el movimiento, la belleza, el arte y lo sagrado. Su impacto profundo en la constitución del ser y de la conciencia ha sido argumentado por grandes psicólogos, Winnicott, por ejemplo; su presencia oculta y poderosa en muchas formas elevadas y sofisticadas de la vida social ha sido descubierta por antropólogos y filósofos como Gadamer, Huizinga, entre otros. Nicho del hombre, espacio de libertad, frontera indómita, espacio mediador, son estas las cualidades que nos interesan resaltar y hacer evidentes.

El impacto del juego en el ser es profundo, porque –como diría Gadamer (2001)– no son los jugadores los que juegan un juego sino que solemos olvidar que también el juego es quien los juega; pero ¿cuál es el juego del juego que hace

de él un círculo tan mágico y poderoso en la constitución del ser de cada uno de nosotros?, ¿cuál es su naturaleza y su forma de ser?, ¿en qué consiste?, ¿cómo utilizar este espacio para otorgar a los niños nuevas posibilidades de desarrollo, oportunidades de encuentro consigo mismos y con los otros, un tiempo para expresar su propio misterio y adaptarse y entender el mundo desde su condición de existencia?

El juego como un paracosmos, un espacio paralelo

La metáfora que nos guiará en todo momento es el juego como un espacio paralelo, un paracosmos, una frontera indómita y un espacio mediador; es con este sentido como queremos pensar en él y desde él, como una actividad cultural y simbólica, espacio psíquico y espacio socio-cultural. El objetivo de este capítulo es abrir una reflexión que nos permita entender por qué **la libertad de una subjetividad se activa así misma en el juego**. Muchos autores y artistas nos llevan a plantear esta idea.

Huizinga, por ejemplo, en su libro *Homo Ludens* (1954), un clásico por cierto, plantea la tesis de que la cultura se desarrolla en las formas y con el ánimo del juego, que la cultura surge en forma de juego. Según esta tesis, la cultura, al principio, se juega y poco a poco el elemento de lo lúdico se transforma y va desarrollándose en la esfera de lo sagrado, lo legal, entre otras; pero lo lúdico, para este autor, nunca desaparece, queda en el transfondo de la actividad cultural.

Si nos dejamos llevar por Huizinga y pensamos lo común entre el juego, el arte y lo sagrado, podríamos nombrar en primer lugar la **calidad de sustraerse en el tiempo y conformar un espacio propio, ajeno, libre** por eso. Los tres ámbitos se constituyen en un alejamiento de la realidad, se tratan de momentos o espacios en los que las normas que rigen lo habitual quedan temporalmente suspendidas; en su lugar, otras reglas se instauran: las reglas propias del juego, del arte, de lo sagrado, de la pandilla, del equipo, del solitario. Basta con pensar en los carnavales, las grandes fiestas de iniciación, los rituales:

El espanto de los niños, la alegría desenfrenada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz. La extravagancia del juego es aquí completa, completo su carácter de extraordinario. El disfrazado juega a ser otro, representa, es otro ser. (Huizinga, 2000:27). El juego es del orden de lo extraordinario.

| Si el juego es un espacio que se instaura como un espacio cerrado, formado por sus propias reglas, una totalidad significativa en sí misma, entonces es un espacio que se crea como un **paracosmos, una realidad paralela** a la lógica del orden de lo habitual. Cuando un niño entra en el espacio del juego lo que hace es entrar a una realidad paralela que se constituye a sí misma en el juego. El juego es a la realidad lo que los agujeros negros son al universo.

Esta es la característica más importante del juego porque el juego se posibilita gracias a la condición simbólica del mundo del hombre: al suspender la realidad del aquí y ahora, pasado, presente y futuro se trastocan; lo imaginario surge y posibilita el pensar. No hay nadie que pueda pensar algo, problematizarse, hacerse una pregunta, —eso es pensar— si primero no es capaz de imaginar la situación. Lo real es inaccesible al hombre y lo posible se torna posible gracias a que es imaginado. El poder del juego como actividad es enorme y fundamental en el desarrollo de sujeto humano. En el transcurso del pensamiento y de la creatividad humana, está el juego.

Luis M. Pescetti nos habla de esto en la narración de una anécdota en la que Cortazar y su compañera Carol Dunlop, inician un juego a partir de una hipótesis: *¿Qué pasaría si un par de cronopios recorrieran una autopista?*

Cierta vez Carol Dunlop y su compañero, Julio Cortázar (o en el orden que ustedes quieran) habían ido a pasar unas vacaciones al sur de Francia para reponerse de un recrudecimiento de la enfermedad de él. Después de una estancia en Serre, de muy gozoso transcurrir y a salvo de todos los demonios, debieron plantearse el regreso a París. La voluntad-cronopio ya no podía seguir postergando el encuentro con las obligaciones que los reclamaban. Así de frágiles los dos, así partimos por fin, al mismo tiempo tristes y dichosos. Emprendieron la vuelta con verdadero desgarro, por la senda de un escolar,

como dice Brassens en una canción, vale decir haciendo el camino más largo y demorando lo más posible la llegada. Por lo tanto tomaron la autopista Marsella-París, pero deteniéndose en cuanto parador podían, sin siquiera sospechar las consecuencias de eso.

El hecho de esas maravillosas vacaciones, sumado a tener que regresar a un lugar cargado de sombras y obligaciones, podríamos decir que fue el punto número uno. La decisión de demorar la llegada fue el punto número dos. Estando en uno de esos paradores, y saboreando un whisky, Cortázar aborda, sin saberlo, el punto número tres, al decir un inocente:

- Qué bien que se está aquí.
- (también sin saberlo, Carol ataca con el paso siguiente) Podríamos continuar a este ritmo, como los viajeros de las diligencias.
- Deteniéndonos largo tiempo en cada paradero... (agrega Julio al mismo punto).
- (Carol, todavía en plena inconsciencia, da el paso número cinco) Podríamos vivir cada día en un parking, fuera del mundo...
- (Julio agregó) ...y sin teléfono (y da el mal intencionado paso número seis) ... sí, pero habría que hacer las cosas de manera muy científica. Un libro de viaje.
- Como los antiguos exploradores (lo interpretó perfectamente ella).

Cuando se dieron cuenta ya se estaban proponiendo acometer la exploración de esa otra autopista. El último paso fue plantearse las reglas: dos paraderos diarios, la obligación de no salir de la autopista, y un libro a escribir, que por un lado incorporaría todos los datos "científicos" (descripciones topográficas, climáticas y fenomenológicas), y que por otro lado sería un libro más abierto, más dejado al azar.

La aventura se llevó a cabo unos cuatro años después y el libro se terminó titulado *Los autonautas de la cosmopista* y es de donde saqué este maravilloso ejemplo de cómo nace un juego y en el cual se ve, por añadidura, el papel que cumplen las reglas. Antes esa era una autopista más, a partir del vamos a recorrerla escribiendo un libro como los antiguos exploradores, la cosa cambia completamente, y con la delimitación de las otras reglas, queda creado un campo de posibilidades que no existía antes del planteo de ciertas reglas.

- ¿Te das cuenta? (dice él) describir cada paradero, sus aventuras, las gentes que pasan.

- Otra autopista, en realidad (contesta ella).

Eso es exactamente lo que pasa con un juego: se crea "un territorio" que no existía antes

del planteo de ciertas condiciones. Y el juego consiste en eso, en explorar ese territorio de posibilidades, ese "campo", a partir de las condiciones impuestas. Repetimos: un campo que no existía hasta que no se crearon las reglas de ese juego, por lo que la regla, desde este punto de vista, no es el límite sino el punto de partida...

Luis María Pescetti

Ciudad de México,

En la primavera de este lado del mundo.

Taller de animación musical y juegos

Texto publicado en la página de internet del autor.

La paradoja del juego: el juego como una frontera indómita

El juego se constituye como otro espacio, un espacio cerrado en sí mismo pero abierto al mundo porque lo recrea. Si el juego se establece a partir de su propia realidad, en tanto un espacio o totalidad cuyo significado y sentido se establece en sus propios horizontes, entonces preguntarse si lo que ocurre en ella es o no realidad, si vale la pena o no jugar, son preguntas mal planteadas. Este tipo de distinciones se cancelan.

Al suspenderse este tipo de distinciones, la apertura de un espacio como el juego –entendido como un paracosmos– torna posible iniciar una gran aventura psíquica en la que

lo único que importa es el propio movimiento del juego, ese “vaivén”, esa constante repetición en la que el juego se recrea una y otra vez. Lo central es jugar, lo demás es secundario.

Piensen en diversas expresiones metafóricas en las que se utilice la palabra juego y seguramente encontrarán que, en casi todos los casos, se alude a algo

que está en un movimiento repetitivo y constante: *“El juego representa claramente una ordenación en la que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo,* dice Gadamer (2001:147) Pero ¿por qué el juego es tan fascinante? ¿por qué atrapa a los jugadores de la manera en que lo hace?

La estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él, al mismo tiempo que su continuo renovarse siempre presenta un peligro, un riesgo o un reto para el jugador. En el juego el esfuerzo se siente como descarga. *La fascinación que ejerce el juego sobre los jugadores estriba precisamente en el riesgo: se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente.* (Gadamer2001:149).

En este pasaje, Gadamer nos remite a esa cualidad esencial del juego que es la tensión, vivida con una sensación de incertidumbre, azar y omnipotencia o poder. El juego es un tender hacia una resolución en el que orden y tensión siempre van juntos.

El juego, en tanto un paracosmos cerrado, abierto, social, reglado, lleno de tensión, incertidumbre, azar, inevitable e incierto, se convierte en un espacio en el que se pueden seguir las reglas sin renunciar al deseo porque se trata de un espacio de representación. De esta manera, uno puede medir sus propias fuerzas jugando sin necesidad de un combate o sin que importen mucho las consecuencias; uno puede ser otra persona y actuar como quisiera ser; uno puede golpear a una pelota, una y otra vez, arrebatándole a la esfera el poder infinito de su movimiento; o sentir el magnetismo de un carrito y el vértigo de la velocidad en una autopista en la seguridad del hogar; viajar por el mundo y ser poderoso con un simple juego de mesa, sentir el poder consolador de la sabanita que se chupa mientras se aguarda la cálida presencia de la madre sin siquiera tener conciencia de sí. O simplemente, plantear mil hipótesis ilusorias, inventar un mundo con ciertas reglas, entrar en ese campo de juego y vivir una experiencia cargada de sentido, emoción e intriga.

El poder del juego es tan fuerte que no sólo es posible preservar el deseo aún siguiendo las reglas sino, además, **en el juego se puede ser y no ser al mismo tiempo; se puede creer y no creer, vivir la paradoja de la vida, sin**

contradicción, culpa o miedo. Esta condición del juego hace posible lo lúdico, al igual que el arte posibilita el placer estético. Por ello el juego siempre es un espacio del imaginario, social, libre y placentero en el que el sujeto puede experimentar su capacidad creativa y su libertad con una gran intensidad. Mariano Dolci, titiritero, nos revela la importancia de esta paradoja, de lo que es y no es, a propósito del títere, como el punto en el que lo imaginario, lo lúdico y el placer se tornan posibles.

Esta paradoja se tiene que respetar y mantener siempre, si no se quiere caer en dos situaciones absurdas igualmente alejadas del juego: o es realmente un lobo o no es más que un objeto vacío de sentido: saber soportar esta paradoja sin querer resolverla a toda costa es la base de la inteligencia humana: es lo que hace posible el símbolo, la metáfora, la hipótesis. (Dolci, 1991).

Mireya Cueto (1997) nos dice que en el evento teatral, el títere se carga de los poderes emocionales e inconcientes más profundos y se transforma en el objeto donde se inscribe la historia que se ignora para luego leerla. De allí la fascinación que los títeres pueden ejercer en niños y adultos sensibles, aún en nuestros tiempos en que los títeres han sido desritualizados, desacralizados. En esto consiste el poder mágico de los títeres, del universo paralelo del juego y de la literatura; de la libertad, del absurdo e incluso de la transgresión, de la burla, que fueron su alimento durante tantos siglos.

En tanto una realidad paradójica, el juego se ubica en una frontera entre el yo y el no yo, y por ello la creatividad y la libertad del ser pueden expresarse con todo su potencial y el sujeto puede encontrarse consigo mismo con una nueva mirada. Cuando alguien juega, se para en una frontera, caracterizada por Graciela Montes, como una frontera indómita.

Graciela Montes, en su libro *“La frontera indómita”*, también presenta la idea del juego como un espacio mediador, relacionado con el arte, lo sagrado y la cultura. En un pasaje del libro en el que nos remite a Winnicott nos explica este espacio recurriendo a la ya famosa idea de los fenómenos transaccionales. Así, el

juego se nos transforma en una "tercera zona", un territorio necesario y saludable, único margen donde realmente se puede ser libre; como un espacio que está en constante conquista, donde es posible la creatividad humana. Graciela Montes resume estas ideas recurriendo a uno de los primeros actos humanos, el juego en el origen, el juego del recién nacido:

Winnicott empieza por el principio,. Su punto de partida es el niño recién arrojado al mundo que, esforzada y creativamente, debe ir construyendo sus fronteras y, paradójicamente, consolando su soledad, ambas cosas al mismo tiempo. Por un lado, está su apasionada y exigente subjetividad, su gran deseo; del otro lado, el objeto deseado: la madre, y, en el medio, todas las construcciones imaginables, una difícil e intensa frontera de transición, el único margen donde realmente se puede ser libre, es decir, no condicionado por lo dado, no obligado por las demandas propias ni por los límites del afuera. El niño espera a la madre, y en la espera, en la demora, crea.

Winnicott llama a este espacio tercera zona o lugar potencial.

A esa zona pertenecen los objetos que Winnicott llama transicionales -la manta cuyo borde se chupa devotamente, el oso de peluche al que uno se abraza para tolerar la ausencia-, los rituales consoladores, el juego en general y, también, la cultura...

La literatura, como el arte en general, como la cultura, como toda marca humana, está instalada en esa frontera. Una frontera espesa, que contiene de todo, e independiente, que no pertenece al adentro, a las puras subjetividades, ni al afuera, el real o mundo objetivo. .. La condición para que esta frontera siga siendo lo que debe ser es, precisamente, que se mantenga indómita, es decir... que no esté al servicio del puro yo ni del puro no yo. (Montes, G. 1999:52).

Esa forma de entender el juego es lo que nos lleva a pensar que el espacio del juego es un círculo mágico, una esfera temporaria dentro del mundo habitual en el que ser y no ser se torna posible. El juego combina la fe y la incredulidad, la

gravedad sagrada con la simulación y la broma, el ser uno y ser otros. Serio y solemne, intermezzo en la vida, terreno sagrado. Absorbente, fascinante y tenso, al mismo tiempo que lúdico y alegre.

El juego siempre exige un orden absoluto en función de ciertas reglas, de lo contrario no es posible moverse en su propia frontera; esto hace que en el juego la persona sea capaz de transformar una idea o sentimiento confuso, un dolor o una ira, en un entendimiento provisional y limitado. Ser conciente de sí, inscribir una historia no contada. Estas características constituyen el motivo que nos llevan a conectar el juego con el campo estético y el campo de lo sagrado y, por lo tanto, a valorar esta actividad como parte del campo espiritual del sujeto humano, espacio de libertad y recreación.

Siempre es posible abrir un espacio de juego, sólo hace falta dejarlo ser, porque el juego existió antes de toda cultura.

El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado... Por la forma, es lo mismo que este encercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico. .. Si aceptamos ... la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego, y ya no se presenta esa cuestión falaz del para qué y del porqué. (Huizinga, 2000:35-36).

Más allá de las lecturas posibles de este texto, la idea es compartir y reflexionar acerca de ¿cómo podríamos hacer para que nuestro juego, sea cual sea, adquiera este poder y este sentido lúdico y serio a la vez? Y, si todo empieza como un juego, ¿cuál es el juego de nuestro juego?

El significado social del juego: el juego como un intercambio, un encuentro

*El amor no tiene remedio
y sólo quiere jugar*
Jaime Sabines

Hasta ahora hemos hablado de la dinámica del juego, las características del terreno especial que conforma en cuanto se crea. En este momento nos detendremos un poco en el elemento social de la actividad lúdica, la posibilidad que ofrece de entablar relaciones, encontrarse e intercambiar mundos personales.

Roger Renaud reflexiona sobre las concepciones del niño sobre el juego y los juguetes y afirma que para el niño jugar es una actividad que no se realiza sólo con juguetes, ni tiene un espacio o momentos específicos, ni siquiera considera que es una práctica propia de la infancia. Los niños no distinguen entre actividades serias y no serias, entre trabajar y jugar. Ellos quieren compartir nuestros juegos de adultos y nos admiten con gozo en los suyos. *“El niño no vive en un mundo de grandes y chicos, sino de seres humanos, muy secundariamente diferenciados por su tamaño. No vive en un mundo de grandes y pequeñas cosas. No se entretiene, no trabaja; juega.”* (JAULIN,1981:21) Vivir o ser, es jugar. Todo juega, las personas, las cosas, los fenómenos, aún cuando con la edad se vaya diluyendo esa certeza.

El juego es una declaración espontánea de amor, un acto de participación total en lo que rodea al niño. *“El niño no pide en absoluto vivir en las nubes. No está de ninguna manera en búsqueda de lo irreal y de un mundo artificialmente hermoestado. Es, aunque parezca imposible, toda la realidad la que busca apresar. Simplemente, no la supone áspera.”* (Jaulin, 1981:22). Cuando el niño satisface su exigencia de enriquecer su relación con otros y con el mundo en general, se consagra totalmente a lo que hace. Es mucho más serio que los adultos en la entrega que tiene a la actividad que le interesa.

La invitación del niño a jugar es una búsqueda para asociarse con el mundo y con los otros, no sólo de compartir, sino de mostrar sus habilidades, conocimientos y deseos. Pero si constantemente se le niega esa posibilidad, por la falta de compañeros de juegos (otros niños o adultos) entonces se encuentra solo, con sus juguetes. Así mismo, el niño se enfrenta a la imposibilidad de usar los objetos del mundo adulto. Aprende entonces que los objetos propios para jugar son los juguetes, muy a pesar de su necesidad de explorar el resto de las cosas. Tal vez es cuando se pregunta si no será que puede encontrar el juego deseado por medio de esos juguetes que no tiene. El juguete, para Renaud, es la forma infantil de la propiedad y el poder. El juguete es un objeto que reemplaza la palabra del amigo. El amigo juega con la palabra, por lo que el juego se sitúa más allá del juguete, en el lenguaje y otras relaciones cotidianas.

Erikson opina que el aspecto sociocultural del juego tiene una gran importancia. El juego es a la vez muestra individual y social. Los niños, de acuerdo a su edad y problemática personal, usan los elementos que el entorno social pone a su disposición, por lo que un mismo juego puede significar cosas distintas para distintos niños. Existen significados comunes e individuales en los niños de una misma comunidad, pero esa simbolización colectiva no impide la simbolización individual a través de la cual un niño le otorga un sentido particular a un determinado juego.

El juego tiene un lugar importante en la adquisición del sentido social. No es únicamente producción libre, individual, sino que para que el niño sea exitoso en un grupo tiene que someterse a ciertas reglas. El juego es un mecanismo de ejercicio y solución de conflictos individuales pero dentro de un marco de la sociedad a la que pertenece.

Los niños que participan en un juego, a pesar de poseer un fuerte contenido egocéntrico lo dejan de lado para poder entablar una relación grupal. Una característica que podría ser un obstáculo para la relación grupal, se convierte, en el juego, en elemento aglutinador. Jugar es sentirse parte.

Luz María Chapela observa que para que el juego se desarrolle deben cumplirse varias condiciones:

1. El juego ocurre ahí donde existe libertad, donde los jugadores elijan de manera voluntaria jugar. Porque jugar implica arriesgarse. Libertad también es que nadie llegue desde fuera a imponer objetivos o a calificar al juego.
2. Los límites son también necesarios porque ofrecen un marco mágico que contiene y permite la entrega descuidada de los jugadores. Se expresan en las normas que se fijan antes de jugar.
3. El tiempo del juego no es similar al del trabajo, es decir, no es lineal. Es circular, espiral, esférico.
4. La imaginación es pariente de la inteligencia y es la que le da significado nuevo a todo, la que convierte todo en lo que no es.
5. Los juguetes son importantes, pero no imprescindibles.
6. Los jugadores son hermanos porque tienen las mismas normas, buscan los mismos objetivos, se arriesgan con la misma intensidad y a asumir las mismas consecuencias. No temen al ridículo y ponen toda su energía. Comparten un mismo lenguaje. Están dispuestos a olvidarse de sí mismos y asumir otros papeles. Esta asociación es fugaz, pero deja tras de sí un bienestar difícil de explicar.

Resulta entonces que podemos elegir ser parte del juego o no participar en él. Ésta es una elección voluntaria porque no puede haber actitud lúdica obligada. Ahora bien, si jugar es una decisión, es también un destino porque el jugador puede entregarse a los caminos inciertos de la imaginación, o bien resistirse y entonces quedarse fuera. En este sentido podemos decir que el juego produce una sensación de pertenencia. Cuando jugamos nos sentimos parte de un grupo, de un mundo particular, somos cómplices con otros y compartimos una visión. El juego implica participación libre, voluntaria, negociadora, creadora.

De esta decisión y este destino, nos habla Neruda, al compartir con nosotros un episodio de su infancia, el juego de dos niños que no se conocen, que quedó en su corazón como una huella imborrable, sagrada y lúdica, al mismo tiempo.

Una vez buscando los pequeños objetos y los minúsculos seres de mi mundo en el fondo de mi casa en Temuco, encontré un agujero en una tabla del cercado. Miré a través del hueco y vi un terreno igual al de mi casa, baldío y silvestre. Me retiré unos pasos, porque vagamente supe que iba a pasar algo.

De pronto apareció una mano. Era la mano pequeñita de un niño de mi misma edad. Cuando acudí no estaba la mano porque en lugar de ella había una maravillosa oveja blanca. Era una oveja de lana desteñida. Las ruedas se habían escapado. Todo esto lo hacía más verdadera. Nunca había visto yo una oveja tan linda. Miré por el agujero, pero el niño había desaparecido. Fui a mi casa y volví con un tesoro que le dejé en el mismo sitio: una piña de pino, entreabierta, olorosa y balsámica, que yo adoraba. La dejé en el mismo sitio y me fui con la oveja. Nunca más vi la mano ni el niño.

Nunca tampoco he vuelto a ver una ovejita como aquélla. La perdí en un incendio. Y aún ahora en este 1954, muy cerca de los cincuenta años, cuando paso por una juguetería, miro aún furtivamente a las ventanas. Pero es inútil. Nunca más se hizo una oveja como aquélla. Yo he sido un hombre afortunado. Conocer la fraternidad de nuestros hermanos es una maravillosa acción de la vida. Conocer el amor de los que amamos es el fuego que alimenta la vida. Pero sentir el cariño de los que no conocemos, de los desconocidos que están velando nuestro sueño y nuestra soledad, nuestros peligros o nuestros desfallecimientos, es una sensación aún más grande y más bella porque extiende nuestro ser y abarca todas las vidas. Aquella ofrenda traía por primera vez a mi vida un tesoro que me acompañó más tarde: la solidaridad humana. La vida iba a ponerla en mi camino más tarde, destacándola contra la adversidad y la persecución.

No sorprenderá entonces que yo haya tratado de pagar con algo balsámico, oloroso y terrestre la fraternidad humana. Así como dejé allí aquella piña de pino, he dejado en la puerta de muchos desconocidos, de muchos prisioneros, de muchos solitarios, de muchos perseguidos, mis palabras. Esta es la gran lección que recogí en el patio de una casa solitaria, en mi infancia. Tal vez sólo fue un juego de dos niños que no se conocen y que quisieron comunicarse los dones de la vida. . Pero este pequeño intercambio misterioso se quedó tal vez depositado como un sedimento indestructible en mi corazón, encendiendo mi poesía.

Pablo Neruda

Isla Negra, 1954

La relación del adulto con el juego

Cuenta Gianni Rodari que cuando Lenin era niño visitaba a su abuelo en su casa de campo. A los niños les gustaba entrar a la casa por la ventana, aún cuando les quedaba un poco alta. El abuelo de Lenin decidió entonces poner un banco al lado de la ventana para que los niños entraran y salieran sin correr peligro. Permitió que siguieran con su manera particular de entrar, no puso obstáculos a la imaginación sino que la proveyó de un elemento de seguridad.

No cabe duda de que parte fundamental de nuestro trabajo con la infancia es atender que se cumplan los objetivos, se economicen recursos, asegurarnos que el programa funcione en los tiempos adecuados... Es un gran reto no perder el sentido de juego y el buen humor ante estas realidades. La pregunta que tendríamos que hacernos es si el cumplimiento de esas tareas es un facilitador o un obstaculizador de la creación de experiencias de juego. Es decir, en términos del abuelo de Lenin, ¿ponemos un banco para facilitar el tránsito original de los niños o cerramos la ventana y exigimos que se entre por la puerta?

Veamos un salón de clases típico, con un pizarrón al frente, las hileras de bancas, una tras otra, todas mirando hacia el pizarrón, y un escritorio o mesa del

maestro junto al pizarrón. ¿En dónde se coloca el maestro por lo general? Su lugar, la mayoría de las veces, es entre el pizarrón y los niños. El pizarrón es el símbolo del conocimiento en el salón de clases, es en donde se expresa aquello que deseamos se aprenda. Suponiendo que el pizarrón contuviera realmente el conocimiento al que deseamos que accedan los niños ¿qué hace el maestro en medio? Sin duda, sólo estorbar. ¿Cómo nos movemos de lugar para dejar de ser intermediarios entre el mundo y los niños?

El juego permite al adulto colocarse en un lugar diferente respecto al niño y la realidad que desea aprehender. En nuestra tarea de promoción cultural, jugar con los niños nos da la oportunidad de:

1. Escuchar sus ideas, deseos, emociones y preocupaciones, en general su visión del mundo.
2. Compartir un espacio especial y establecer un clima de confianza.
3. Fomentar el desarrollo de habilidades como el pensamiento creativo, la coordinación, la memoria, el respeto a las reglas, el diálogo, las relaciones sociales y demás elementos que se mencionaron a lo largo de este texto.
4. Dejar por un rato nuestras actitudes de vigilancia, mando, control...

Bajo estos planteamientos el reto será entonces pasar de un lugar de dominio a un sitio de provocación, desde donde seamos capaces de producir con los niños experiencias de libertad, voluntad, negociación y creación. Una vez más, Luis María Pescetti nos pone un ejemplo:

En ese hermoso trabajo de enseñar a inventar historias a los chicos que Rodari emprende (y que me gusta definir como de democratización de los procesos creativos), nos explica esta fórmula más o menos sencilla. Nos planteamos una pregunta fantástica y lo que sigue es desarrollarla con una "lógica" que se dé dentro del ámbito de esa pregunta. Veamos un ejemplo. Primero establecemos la hipótesis: qué pasaría si una mañana nos despertamos y las calles y veredas son de caramelo. Luego

buscamos todas las consecuencias que se desprendan de eso: podríamos ir a la escuela pasando la lengua por la calle, los dentistas trabajarían más, habría caramelos para todo el mundo, ricos y pobres, pero también habría moscas, demasiadas moscas para todo el mundo, se nos pegarían los zapatos en la vereda, la ciudad olería mucho mejor, quebrarían las fábricas de dulces, nos hartaríamos de los caramelos y las golosinas empezarían a ser de cosas saladas, etcétera, etcétera. Como se ve, el desarrollo del tema es la ampliación de esa pregunta inicial (o, como lo dice Rodari: el desarrollo del tema es la ampliación de un descubrimiento).

Desde este punto de vista los juegos se pueden ver como el desarrollo de hipótesis fantásticas, respetando su "lógica" y en base a algunas reglas. ¿Qué pasaría si yo soy la mamá y vos sos mi hijo? ¿qué pasaría si el suelo es el mar y sólo podemos caminar flotando sobre hojas? ¿qué pasaría si nos hacen preguntas pero tenemos prohibido contestar sí, no, blanco y negro? ¿qué pasaría si yo soy uno de los Power Ranger y vos venías a atacarme?... ¿qué pasaría si fuéramos una serpiente que debe atacar a otra serpiente y evitar que le muerdan la cola? ¿qué pasaría si el pupitre fuera un barco que atraviesa una tormenta? ... ¿qué pasaría si la maestra perdiera el habla por un día? ¿qué pasaría si todos perdiéramos el habla por una hora? ... ¿qué pasaría si toda la ciudad estuviera en peligro de ser invadida y estuviera en manos de nuestro salón salvarla? ¿qué pasaría si durante todo un día tuviéramos que escribir con la otra mano (diestros con la izquierda, zurdos con la derecha)? ¿qué pasaría si un día ponemos el pizarrón en el fondo del salón? ¿qué pasaría si cada día nos propusiéramos un "qué pasaría si..."?

Seguramente encontraríamos varias maneras (más intensas, disparatadas, sorprendentes, divertidas) y nuevos motivos de estar juntos o de ir a la escuela. Por lo pronto podemos crear juegos planteándonos hipótesis fantásticas. Al igual que en la creación de historias nos vamos a encontrar con que algunas son mucho más ricas, animadas, productivas y

cargadas de posibilidades que otras. El asunto será ponernos a buscar con los niños, las hipótesis más provocadoras. (Luis María Pescetti, En la primavera de este lado del mundo. Taller de animación musical y juegos)

La idea de todas estas reflexiones, tomadas algunas de diversos autores y planteadas otras desde nuestra propia visión, es compartir una reflexión de Roger Renaud:

...habitamos un universo que no juega, donde la corriente del juego no fluye más, o lo hace muy mal, entre el mundo adulto y el de los niños. Entonces, si se quiere que la infancia reencuentre ese juego al que nos invita –no una categoría específica de actividades, sino una cualidad posible de todas las ocupaciones humanas-, resulta claro que es a los adultos a quienes corresponde cambiar o reinventar sus propios juegos. (Renaud, 1981:40)

Bibliografía

Corona, Sarah, Televisión y juego infantil, Universidad Autónoma Metropolitana, México, (1989)

Cueto, Mireya. "Magia y poder de los títeres", *Los niños y la cultura*, Tierra Adentro, Abril-Mayo. Conaculta, México, D.F. (1997)

Chapela, Luz María. "Espacios de juego", *Ecce Fili*. Mesa Nacional de Cultura Infantil y Juvenil, Ediciones del Plumicornio, México (1995)

Dolci, Mariano. "Tener miedo dar miedo. Juego con su identidad", *Puck 4*. Centro de Documentación de Títeres de Bilbao. (1991)

Gadamer, Hans, "El juego como hilo conductor de la explicación ontológica",
Verdad y método. Salamanca: Sígueme (2001)

Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Alianza editorial, Emecé Ed. 2000 (1ra ed. 1954)

Montes, Graciela. *La frontera indómita*, FCE, (1999)

Pescetti, Luis María, En la primavera de este lado del mundo. Taller de animación
musical y juegos. Texto internet. (2003)

Renaud, Roger. "A modo de introducción", *Juegos y juguetes*, Siglo Veintiuno
Editores, México, (1981)

Rodari, Gianni. *Gramática de la fantasía*,

Winnicott, D.W. *Realidad y juego*. BsAs:Gedisa, 1982