

EL SENTIDO PROFUNDO DEL JUEGO Y LA FIESTA I

Revalorización actual del juego

“El *jugar* ha sido considerado desde tiempos antiguos como un cierto símbolo del *vivir*. El lenguaje está lleno de referencias que lo atestiguan. Así, la *fiesta* –la vida en su esencia- es un cierto juego; se juega uno la vida en esto o aquello; se pone en juego la fortuna; en diversos idiomas hacer sonar la *música* –una profunda expresión de la vida- se dice *jugarla*; no entrar en un negocio o asunto cualquiera es ‘no entrar en ese juego’; se da el juego del *amor* –nuevo término que esencializa la vida-; el juego político; hacer teatro y liturgia es un juego–la vida como representación-...”

(Rafael Alvira: “La pasión de jugar”, en *Humanitas*, nº 6, p. 239)

Desde tiempo remotos se cultivó el juego con la mayor seriedad, como algo creativo y altamente significativo para la vida de personas y pueblos. Pero en los últimos tiempos se tendió a considerarlo, sobre todo, como una *diversión*. Los juegos olímpicos intentaron, con cierto éxito, recobrar el espíritu de los fundadores helenos. Pero el concepto de juego siguió profusamente unido con la idea de un mero pasatiempo.

A partir del primer cuarto del siglo pasado se comenzó a revalorizar la actividad lúdica y llegó a considerarse como una forma de juego la fiesta, el estudio, el trabajo, incluso la liturgia católica¹. A mi entender, esta posición estuvo inspirada por una intuición profunda: el juego es una actividad creativa que promueve nuestro desarrollo en diversos órdenes. Por esta profunda razón, el juego desempeña un papel decisivo en nuestro proceso de maduración personal. A ello se debe que el estudio profundo del juego nos dé pistas muy sugestivas para la renovación de los métodos educativos.

Actualmente, se destaca la importancia del juego en varias vertientes: deportiva, estética, pedagógica, lingüística, litúrgica, filosófica, incluso teológica. Los libros de E. Fink² H. Cox³, F. G. Jünger⁴, H. Rahner⁵ y J. Moltmann⁶ han revitalizado últimamente un tema cuya importancia habían planteado brillantemente hace años J. Huizinga⁷, R. Guardini⁸, E. d’Ors⁹ y

¹ Véase, por ejemplo, el conocido libro de Romano Guardini: *El espíritu de la liturgia*, Centre de Pastoral Litúrgica, Barcelona 2000. Versión original: *Vom Geist der Liturgie*, Herder, Friburgo de Brisgovia 1918, ¹⁹1957.

² Cf *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Munich 1957. Versión castellana: *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, Centro de Estudios Filosóficos, UNAM, México 1966.

³ Cf. *Las fiestas de locos*, Taurus, Madrid 1972. Versión original: *The Feast of Fools. Essay on Festivity and Fantasy*. Cambridge, Massachusetts. 1969.

⁴ Cf. *Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung*, Klostermann, Frankfurt 1953.

⁵ Cf. *Der spielende Mensch*, Johannes, Einsiedeln 1952

⁶ Cf. *Sobre la libertad, la alegría y el juego*, Sígueme, Salamanca 1972.

⁷ Cf. *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid 1970. Versión original: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938).

⁸ Cf. *El espíritu de la Liturgia* Centre de Pastoral litúrgica, Barcelona ²2000. Versión original: *Vom Geist der Liturgie*, Herder, Friburgo, ¹⁸1918.

⁹ Cf. *El secreto de la Filosofía*, Iberia, Barcelona 1947, p. 97. Sobre la importancia del fenómeno del juego en el pensamiento de Eugenio D’Ors puede verse mi obra *El pensamiento filosófico de Ortega y D’Ors*, Guadarrama (Labor), Madrid 1972, pp. 59 ss.

F. J. J. Buytendijk¹⁰. La aplicación del concepto de juego a la teología produjo ciertas reacciones en contra, motivadas sin duda por la falta de una clarificación a fondo de lo que es y significa el juego, visto no como mera diversión sino como actividad creadora¹¹.

Tanto en el nivel de la investigación intelectual como en el de la aplicación pedagógica es inaplazable analizar las características del juego, su interna estructura y su relación con las diversas modalidades de la existencia humana. Es el tema de mi obra *Estética de la creatividad. Juego. Arte. Literatura*¹², investigación que inspira esta serie de artículos sobre el poder formativo de la actividad lúdica.

Para acotar nuestro tema de análisis, podemos afirmar que el juego es una actividad corpóreo-espiritual libre que crea, bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado, un *ámbito de posibilidades de acción e interacción*, con el fin de alcanzar el gozo que este obrar proporciona, independientemente del éxito obtenido. El juego se realiza y configura a la luz que él mismo desprende. En un tablero de ajedrez, estructurado conforme a determinadas reglas, situamos unas figuras dotadas de un valor funcional preciso, e iniciamos el juego. Al mover cada figura, se abren una serie de posibilidades de ofensiva y contraofensiva. Cada nuevo movimiento de figuras altera el panorama de posibilidades operacionales. Esta alteración implica la apertura de unas posibilidades de acción y la obturación de otras. El alumbramiento de posibilidades de acción *abre rutas*, y en cuanto las abre funda sentido, da sentido a la acción realizada e ilumina el camino a seguir en la actividad posterior.

El que sabe jugar crea, al hilo del juego, posibilidades nuevas y cambiantes que son *la luz misma* que permite proseguir su tarea creadora. Si la anulación de posibilidades que entraña una toma de posición lúdica -es decir, una jugada- cierra el camino para conseguir la meta del juego -que es acorralar al rey, anular su campo de acción y su libertad de movimiento, hasta su completa asfixia lúdica-, tal jugada se manifiesta como *falta de sentido* y carente, en consecuencia, de *poder iluminador del camino a seguir*.

Visto el juego en conjunto, con los aciertos y los errores que puedan cometer los participantes, se advierte que la acción lúdica va creando paulatinamente un *campo-de-iluminación*, y, a la luz de este campo lúdico, resalta el sentido o el sinsentido de cada una de las jugadas. Se establece, con ello, una fecunda relación de *causalidad circular* entre el jugador y el juego, entre la luz que desprende el proceso lúdico y el juego que se crea a tal luz.

Fecundidad del juego, así entendido

Esta idea del juego nos permite clarificar muy diversas cuestiones de la vida cotidiana y de la experiencia artística e intelectual. Por ejemplo, si se descubre que la primera característica del juego -rectamente entendido- es la seriedad, se comprende que interpretar la liturgia como una forma de juego está muy lejos de reflejar un actitud frívola. Por otra parte, analizado el carácter constelacional, internamente trabado, del juego, se abren rutas para descubrir cómo es posible que el trabajo -incluso el más rudo- adquiera las condiciones liberadoras de la acción lúdica.

Todo juego auténtico es fuente de belleza, al serlo de creatividad. Ello nos permite captar la belleza específica de los diferentes modos de juego -tenis, fútbol, ajedrez, interpretación musical, danza, representación teatral- y nos lleva a conceder rango *co-creador* a

¹⁰ Cf. *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spiel der Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlín 1933.

¹¹ Cf. B. Mondin, «El juego como categoría teológica», en *Los movimientos teológicos secularizantes*, BAC, Madrid 1973, pp. 113-141.

¹² Cf. *O. cit.*, Rialp, Madrid ³1998.

la tarea de los intérpretes. Al entrar en el juego que posibilita una obra, el intérprete la pone en acto, la re-crea.

A la luz de la teoría del juego, se comprende el sentido profundo de los fenómenos que están en la base de la vida cotidiana del hombre, de su cultura y su actividad creadora (estética, ética, religiosa): qué significa radicalmente una calle, un claustro, una casa, un hotel, un castillo...; por qué encierra un valor simbólico la botadura de un barco, la proclamación de un presidente electo, la inauguración de una red vial; de dónde brota la luminosidad de las fiestas, la belleza de la danza, el entusiasmo de la interpretación musical, la gracia de un jarrón helénico, una torre románica, un andante de Mozart. Cuando se entrevé que el juego se realiza a su propia luz, a la luz que él mismo desprende al ir entreverando realidades significativas y fundando ámbitos llenos de sentido -jugadas deportivas, formas musicales, escenas teatrales, espacios arquitectónicos...-, dando así lugar a diversas posibilidades de acción lúdica o bien obturándolas, se cruza el umbral de la experiencia estética y se abre la posibilidad de captar el secreto de la belleza literaria. Obras tan difíciles y hondas como *La náusea* de Sartre, *Esperando a Godot* de Beckett y *El extranjero* de Camus sólo pueden comprenderse profundamente, por dentro, cuando se las ve a la luz de una teoría del juego bien matizada.

Estos temas y otros afines serán expuestos en los trabajos siguientes.

Alfonso López Quintás