

2014

"Juegos, jugadores y juguetes", texto para el catálogo de la exposición itinerante *Piedra, papel o tijera. El juego de los artistas*, Alas y Raíces, CONACULTA.

Juegos, jugadores y juguetes

El juego no requiere de juguetes para comenzar; pero los juguetes, para ser tales, requieren del juego. Solamente así cobran vida y, entonces, sólo se animan en la esfera del juego: una muñeca es un objeto hasta que alguna niña le habla o la viste; un papalote, apenas una hoja de papel antes de elevarse por los aires. Pero cualquier piedra envuelta en un trapo cumple la función de un hijo, cualquier palo que se jala de un hilo es un camión y cualquier línea o una señal en la tierra es carretera bajo los pies de un niño. En todas las culturas, tiempos y lugares ha existido el juego. Si bien la forma que adopta está regida por la cultura donde se practica, el juego es anterior a la cultura. El autor holandés Johan Huizinga consideró que juego, cultura y civilización parten de una sola matriz y que la cualidad que define a la humanidad no es su racionalidad (*Homo sapiens*) ni su laboriosidad (*Homo faber*), sino su capacidad de jugar: pertenecemos a la especie *Homo ludens*, concluye.

El juego no es una actividad productiva; tampoco es moral ni útil y, continuando por la vía de la negación, es distinto de cualquier actividad común y corriente. El juego crea sus propios tiempos y espacios; posee reglas, límites y acciones que se agotan en el interior del juego. Este tiempo superfluo no necesariamente se opone al tiempo social, es otro. Las normas del juego sólo son válidas dentro del juego y quienes participan nunca abandonan del todo su entorno inmediato: los jugadores tienen clara conciencia de que juegan, que

terminado el juego deben volver a la realidad.

Lo mismo vale para el arte: es creado en un tiempo diferente; implica una ruptura en el flujo normal de la vida, es una tajada robada por el artista al devenir cotidiano para inventar, crear, reinterpretar según la visión y su memoria. Es una acción lúdica, con reglas propias impuestas por los creadores mismos; sin embargo, no es común que el juego coincide con el arte, porque el creador suele tomarse demasiado en serio.

El juego es una simulación, un "como si...", un "de a mentiritas" y requiere el acuerdo y la complicidad de los participantes, que obedecen sus reglas y secuencias —o las modifican y alteran consensuadamente. Una vez terminado el juego, cada jugador reasume su cotidianidad. La confusión deliberada del simulacro y la realidad conlleva malicia y es propia de los juegos de estrategia y la política. El juego no es sustituto ni impugnador de la realidad, es apenas una pausa en lo cotidiano; aún cuando la contradice, sirve para reforzarla.

A diferencia del juego libre o improvisado donde cada niño inventa, mientras juega solo o con sus compañeros, los juegos infantiles canónicos cambian poco, son conservador y, en caso de los deportes reglamentados, inamovible. El juego se repite una y otra vez; de allí que dé origen a una estética, sea un modelo para adquirir habilidades y hábitos, un troquel de reglas y derechos, que a su vez retornan al juego. Pero además de instrucción, el juego implica destreza y disciplina, esfuerzo y rutina, relación y vínculos sociales, placer y diversión.

Cada vez se separa más la infancia de la madurez, lo solemne de lo lúdico, la seriedad de lo jubiloso, lo útil de lo superfluo. El juego es más frecuente en niños y cachorros,

pero conforme maduran se sustituyen los juegos por el entretenimiento —más distracción que actividad, son apenas sus receptores, como usuarios. Los adultos también requieren de los espacios de parodia y transgresión que tuvieron alguna vez en los juegos: por eso las fiestas, el caos temporal de los carnavales, la popularidad de los deportes. En los adultos, el juego tiene estrechos vínculos con las celebraciones, los rituales y las escenificaciones —y en ocasiones privilegiadas, con el arte. Los artistas también viven en la esfera donde se incuban los juegos, donde el tiempo y las acciones transforman y forjan nuevos cánones, donde aún es posible descubrir el rastro de revelación que alguna vez supimos o tuvimos, como individuos o como especie.

Cada cual posee un hada que le tiene reservado un deseo por cumplir. Sin embargo, son pocos los que recuerdan el deseo que expresaran algún día, y sólo pocos reconocerán más tarde en la vida el cumplimiento del mismo. Walter Benjamin

Hace apenas unos siglos, en nuestra sociedad, la infancia era algo bien distinto de lo que es ahora: los niños eran apenas prospectos de adultos, miniaturas imperfectas de sus mayores, lapso de demora, pausa e intervalo para llegar a ser, inversiones a plazos fijos. Luego vino la Edad de Oro, la infancia edulcorada, idealizada, cubierta píamente de florida inocencia. Hoy en día, los pequeños tienen prisa por llegar más pronto a edad adulta, se desarrollan físicamente a un ritmo más acelerado para toparse más pronto con la dificultad de encontrar un nicho autónomo —laboral, emocional o habitacional. Esto los obliga a prolongar su estado ambiguo de adultos dependientes.

Civilización, civilidad y domesticación son procesos inseparables. *Pinocho* es la metáfora por excelencia de la ambigüedad de nuestros tiempos: es simultáneamente muñeco y niño, jugador y juguete, artefacto y protagonista. Tiene la invulnerabilidad rígida de la madera y la blandura frágil del humano. Como títere explora, se aventura, se atreve, cambia: puede ser atún, burro, comida de ballena, artista, estudiante o pillo. Sus metamorfosis, su locura, su irreducible egoísmo le hacen antisocial, imposible, gracioso y envidiable. Pero el relato de Collodi es también, desdichadamente, una fábula moral: el muñeco, al arrepentirse pierde su desparpajo iconoclasta, su disparatada sintaxis, su inverosímil atuendo hecho de migajón, su impunidad ante cualquier percance. Su pobreza y su nariz se esfuman cuando incorpora a su conducta la prédica del grillo parlante –superyo externado– y el chirriar de la conciencia, que apuntan hacia la gratitud y el razonamiento. Pinocho se deja domesticar, se sacrifica con tal de convertirse en un niño de carne y hueso, para obtener cuerpo y alma. La urgencia apremiante, natural, necia e imprudente del muñeco deja su sitio a la amorosa sumisión sobajada del hijo ejemplar. Pinocho transita de la barbarie a la civilidad –como cualquier niño– a costa de sus deseos y adquiere familia y hogar sólo cuando abandona la credulidad que lo lleva los lugares y alianzas inusitadas. La renuncia deja una huella: la libertad se convierte apenas en recuerdo; la tiesura del muñeco (que éste no tenía) queda impresa en el destino del niño, cuyos impulsos ahora están domesticados. Jamás fue Pinocho tan poco natural como cuando se burla de la cáscara que tuvo como muñeco, acentuando así los dulces hoyuelos de las sonrosadas mejillas decimonónicas. El niño razonable nunca más tomará atajos, tiene un camino y sigue una ruta trazada, que no permite distracciones que lo alejen

de su meta.

Títeres, niños y bárbaros han de ser civilizados, han de asumir sus roles eficaz y automáticamente. Las normas sociales se convierten en su segunda naturaleza de los niños, los hilos del hábito controlan sus movimientos. Se les inculca la sociedad: y con ella la inercia, la apatía habituada a serlo. La sorpresa y el descubrimiento quedan totalmente excluidos de este trance civilizatorio.

Infancia es destino

Decimos la infancia sólo desde la mayoría de edad, pero se juega limpio solamente entre pares: cuando los adultos y los niños juegan juntos, el papel afectivo, educativo y normativo del adulto somete al menor a su autoridad y supervisión. Padres, maestros y un entorno solemne los edita, corrige, adapta; les inventa una memoria hecha de fotografías y un relato *correcto* que terminan por asumir como propio; gestos — tanto de adultos como de niños— troquelados por los medios. Parece imposible salir de la norma sin volverse invisibles: tanto la disidencia como la mirada han sido también prefabricadas.

Juegos y juguetes tienen la clara intención de adentrar a los niños a sus culturas, hábitos y normas de sus familia, de su sociedad. La familia y la escuela comparten la tarea de troquelar las conductas hasta que el comportamiento del niño se ajuste a un modelo ético, estético y político que se considera adecuado y provechoso para la perpetuación de la vida social armónica. El sentido estético y moral distintivo del grupo al cual pertenece —qué es lo correcto y lo hermoso— se logran a través de la pedagogía y del juego. Se modela gradualmente su conducta en la dirección deseada, hasta que el deseo recóndito se asimila al juego social, que expulsa a

quienes no siguen las reglas.

Los hábitos, las normas, el lenguaje se convierten por fin en segunda naturaleza de los niños, cuando introducen en su identidad el freno a sus impulsos, cuando normar sus emociones, sus respuestas, sus deseos mismos —porque así los demandan a las convenciones sociales. Juegos y juguetes servirán para hacer de aquel ser silvestre un sujeto con carácter, adecuado al tiempo útil y acorde con el modelo de futuros ciudadanos morales, controlados, homogéneos: los vestigios de la lucha o los intentos de rebelión permanecen sumergidos en el inconsciente.

Del juego libre se pasa a los juguetes, a los juegos con reglas y, por fin, a las normas sin juego.

Entre juegos y juguetes heredados o elegidos; entre reglas y modelos ancestrales o la desbocada libertad disparatada de la fantasía y la felicidad sin trabas, los niños aprenderán el papel que les espera. A fuerza de hacerse dormido para que no le descubran, el escarabajo del cuento se queda de veras dormido. El juego y los juguetes satisfacen a corto plazo las necesidades de los niños; a la larga, sirven a las expectativas de los adultos, pues reconcilian las tensiones y permiten asumir los roles futuros con mayor eficacia.

Échate ese trompo a la uña...

Y a pesar de las perversiones de la civilización, permanece el juego.

Todos tenemos un recuerdo, más o menos feliz de la infancia; pero la memoria de querer en los límites, que no acepta negociación, la tenacidad irreductible y la invención creativa son imposibles de convocar a voluntad más tarde en la vida —excepto cuando se es artista o loco. Los artistas pretenden estar a salvo de aquel círculo perverso —

parcialmente, puesto que en el mundo del arte también imperan las imposiciones y exclusiones.

Como todos los adultos, los artistas abrevan en su memoria— individual, social o específica de su oficio— y arremedan una infancia que consideran libertaria y que, cuando menos en las artes plásticas, encuentra en los niños una fluidez envidiable.

Convocados en esta exposición a relacionarse con su infancia, los artistas retornan en el tiempo y desde allí relatan, repiten, trastocan y gozan —hacer juguetes o jugar no es su tarea principal. Estas piezas son subproductos o paréntesis en su creatividad. Confirmamos, pues, que si el arte es una acción lúdica, el juego fue, a su vez, una acción artística. En el juego del curador, lo siguen los artistas y completan los espectadores.

Las reglas son simples: entera libertad de elección, son válidos todos los juegos, todos los soportes, todas las interpretaciones; lo que deseen o desearon. Resarcir y reprochar, secretar y apropiarse de un recuerdo; lo antes prohibido que hoy ya pueden hacer, lo fantaseado que puede aceptarse. Algunos volvieron a sus juguetes favoritos y los traen a colación; otros juegan, otros transforman lo que amenazaba o dolía y con todo esto concurren aquí.

Juguetes van y vienen, no son nada sin jugadores, como el arte no lo es sin la mirada de los espectadores. *El sueño no es más que una forma de pensar*, decía Freud. También el juego y el arte son una forma de pensar. Los artistas juegan con la fantasía de poder pasar por encima de todas las restricciones con su obra —excepto las que ellos mismos se imponen. O juegan, al menos, con la ilusión del público sobre su presunta libertad.

En la muestra hay juegos y juguetes de todo tipo: los que

requieren de habilidades físicas, astucia y cálculo, habilidades específicas o pura suerte. El juego, tanto en la exposición como en la realidad, no solamente es libertario, también incluye el deseo de vencer, la fanfarronería, la ventaja, la trampa: la primera trampa del arte es su intento de congelar una acción; aunque luego pueda de nuevo echar a andar el mecanismo a través de la evocación o del recuerdo del espectador o del usuario de su juguete. Crear la ilusión de eternizar un momento, y de iniciar nuevamente el movimiento: tal es la soberbia del creador.

Los juguetes comunes reproducen los objetos conocidos cambiando sus dimensiones: achican trastes, carros, herramientas de trabajo o enseres que inducen la reproducción de la sociedad adulta. También vemos agrandamiento: lápices y resorteras enormes, chapulines descomunales.

Hay juegos de correr, jalar, brincar, empujar; para los más sosegados ajedrez, juegos de construcción, de colorear (faltan juegos de recortar); de azar —un golpe de dados acerca al Paraíso mediante una escalera o aleja de la meta cuando la ficha cae siguiendo las curvas de la serpiente — como en *El Génesis*.

Colecciones cuidadosamente guardadas de objetos y estampas. Los *oritos* —papel metálico estampado que envolvía dulces, chicles y chocolates— reunían la avaricia coleccionista, con la gula: se alisaban, cambiaban o regalaban. Sucedió lo mismo que con las estampas: siempre faltaba todavía un ejemplar rarísimo y muypreciado, cuando ya aparecía la siguiente serie.

Memoria, ajedrez y la indispensable lotería —que en Oaxaca cantaban los cotonpinteros en las ferias, cuando eran pintadas a mano.

La sirena está en la mar, cantando su cotonpinto;

*yo a ninguno le hago mal y tampoco me le hinco,
traigo versos pa' cantarles: quinientos cuarenta y cinco.*

Aunque solamente aparecen pintadas, no de bulto, quisiera decir algo respecto a las *monas* de Celaya: están hechas de cartón y cola, pintadas con anilinas chillantes. Pueden ir paradas o tener las piernas flexionadas, son una pieza o articuladas con gruesos hilos que unen las extremidades al tronco. Las muñecas tienen caras y joyas de mujer adulta y calcetas, zapatos de niña. Van cubiertas con trajes de baño pintados, flores, nombres; se les añaden collares, adornos de diamantina y aretes. Sus anticuados atuendos y su curvas recuerdan a las mujeres del Circo Orrin ilustradas por José Guadalupe Posada. ¿Son niñas con exagerados rasgos que esperan ser vestidas para compartir, sentadas en sus sillas, la comidita que hacen las niñas? ¿Son perversas bataclanas que se han metido de contrabando al cuarto de juegos? ¿Son mujeres fatales que se niegan a prestar los aretes, que sólo pueden levantar los brazos para agradecer ovaciones, alzar las piernas dobladas para bailar un grotesco cancán o para patear en perfecto ángulo al atrevido pretendiente? Sus robustas formas nos remiten a una estética muy diferente a la promulgada por las anoréxicas Barbies; su rigidez las separa de la blandura de los bebés de vinil o las muñecas de trapo. Con diferentes peinados rubios o negros y vistosas y enjoyadas tiaras, siempre son *rosa carne*; pero tienen largas pestañas y lunares de congala, rojos labios y sellados que se niegan al beso o la aclaración, por más que se sienten a hacer la visita como tías solteronas y formales —en paños menores. No pueden comer, bañarse ni abrazarse; no permiten relación, identificación o burla de las niñas —ni siquiera de las de antes. Son inhóspitas y frías, su olor impide

cualquier apapacho posible y ahuyenta los malos pensamientos. Son tan tiesas que es imposible vestirlas o cargarlas sin mellar su solemnidad. No invitan a la complicidad ni a la intimidad; ninguna niña las trata como a menores, les habla como a iguales, las respeta como adultas. Se limitan a ser testigos de cuanto acontece —sin el menor resabio lúdico o el mínimo asomo de erotismo. Sus colores y moldes antiguos las han convertido en entretenidas de fotógrafos y artistas plásticos: son típica y turísticamente mexicanas.

Luchas, carritos, balero, resorteras, juegos de armar y de construir, didácticos; avión y juegos para trepar, montarse o meterse. Canicones, ponches, agüitas, ágatas, balines, canicas de piedra y hasta de barro —cada niño tiene un tiritito con el cual se acomoda, para *hacer calacas; palomas y chiras vuelve o chiras pelas*. Y no hay accidente más jubiloso y anárquico que el narrado por Cri Cri:

*Desde el desván,
rodando van bajando las canicas
brincando escalón por escalón
sin ton ni son
saltando libres y locas.*

Hay dos juegos que se sirven como eje de esta exhibición y metáfora de nuestros tiempos: el trompo, con su zumbido sin vértigo y la belleza de su giro sufi, que se quiebra y bambolea al perder el impulso primero de la cuerda, imposible sin la habilidad y exactitud de quien lo baila.

El rompecabezas, una totalidad quebrada y revuelta que debe reconstruirse con paciencia a pesar de la dificultades, muestra la esperanza en la posibilidad de recuperación.

El juego infantil permite la creatividad, imaginación y goce de la libertad, también promueve la imitación y el simulacro de la vida futura. El placer de vencer y la creatividad conviven. El niño juega sólo —acompañado de personajes imaginarios o en situaciones y diálogos ficticios—, en pares, en grupos, en equipos. Además de reproducir y de aprender su cultura, crea un entorno propio y relativamente libre que le permite, por fin, tender un puente entre su intimidad y el espacio público, entre sus gustos y las exigencias de la realidad. Hoy en día los juegos y juguetes vienen ya programados, son usados no creados: no pueden modificarse ni los mecanismos ni las reglas, crean destrezas previstas, son fácilmente sustituibles por el modelo siguiente.

Se han perdido los espacios donde jugar canicas, avión y carreras al aire libre. Ya no hay calles para los niños. Los juguetes cada vez se complican más, la industria del juego invierte el proceso natural donde el juguete requiere de jugadores; ahora, el juguete determina el juego, no el jugador. Cada vez vemos un mayor alejamiento del juego vivo, cuya sencillez permite imaginar. Los espacios para la intimidad tampoco son prohibidos; se considera que ensimismarse rompe las reglas de un juego social que debe incluirlo, pero es absolutamente indispensable para la definición de su ser. No se pretenden niños y artes autistas o silvestres, pero sí serían deseables universos más porosos, donde las acciones lúdicas sean posibles.

La felicidad sólo se dice en tiempo pasado. T.W. Adorno

La inocencia y bondad de la infancia son fantasía de los

adultos, no de los niños. Se vuelve a una nostalgia de libertad que nunca se ejerció: los niños querían la autonomía y movilidad del adulto, cuyas responsabilidades y ataduras aún no alcanzaban a comprender entonces. Es la nostalgia de aquellos espacios la que mueve a los artistas de muy diferentes generaciones a hacer juguetes para esta muestra. Si la infancia es destino, habría que volver al lugar de donde partieron o creen haber partido los artistas y ver si la predicción del futuro que se hacía allá se cumplió y corresponde con el sujeto que retorna, nostálgico, al mismo lugar. Seguro que no. Raras veces el lugar de dónde se arranca aclara el sitio a donde se llega, pero el motor del cualquier arte —y de cualquier vida pacificada interiormente— es hallar las vías que unen ambos polos del subibaja: tradición y progreso, infancia y madurez, memoria y olvido. El pecado del adulto ante el niño es la envidia —de aquello que se ha ido, de lo que se tuvo, de lo que se tuvo y no se apreció, de lo que se tuvo sin tener conciencia de que se perdería. La distancia congela el tiempo, creando la sensación de una realidad inconclusa, como decía Paz:

¿La vida, cuando fue de veras nuestra?

¿Cuándo somos de veras los que somos?,

bien mirado no somos, nunca somos

a solas sino vértigo y vacío...

Los niños continúan con sus propios juegos, juguetes, temores y amigos imaginarios; imitan, compiten, excluyen y rechazan con ferocidad, pero junto a ellos (o por encima de ellos y hasta con ellos) siempre habrá laberintos y el hilo que permite entrar y salir a él está en manos de un solo niño o en la complicidad y el secreto de un par de amigos. La infancia se aleja en el tiempo y quedan en su lugar solamente las palabras o las imágenes y objetos que la

describen, pronunciadas por el adulto que imagina al niño, diciéndolas. Atrás quedan los deseos del futuro y fragmentos de esperanza para un destino aún pendiente; se vuelve en una lucha contra el olvido, que las promesas abandonadas, los espejos donde nos vimos otros, la rebeldía malograda, el fragmento que ilumina la revelación que una vez, al menos, coloca al sujeto en el lugar que creyó tendría.

El tiempo venidero no llega cuando dejamos de escuchar lo que prometían las sirenas. El recuerdo nunca tendrá la fuerza que tuvo el momento, cancela su impaciencia y su sed. Su señal es apenas un fragmento de sueño sobre el empedrado de la vida, como lo son el arte, la creación y el afán de mantener los vínculos con lo que creíamos debía a ser nuestro destino y que hoy, consideramos nuestros orígenes.

Los objetos donde se plasma el tiempo son apenas variantes del olvido de aquella infancia, como lo son las costumbres que se reproducen sin que se supiera cómo se adquirieron, y se llevan atados —con los zapatos— a los pasos cotidianos. Los artistas señalan hacia lo irrecuperable de su memoria para hacer aparecer lo que nosotros apenas lográbamos entrever en la *propia*, tal es la paradoja.