

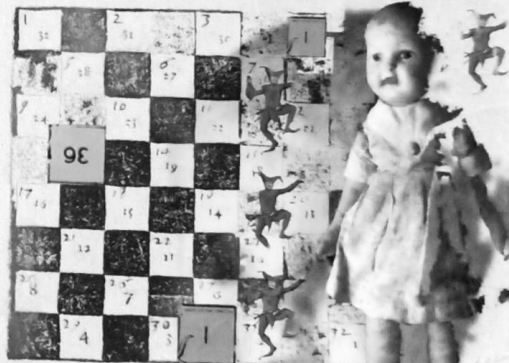
Graciela Scheines

## JUEGOS INOCENTES, JUEGOS TERRIBLES

LIBRO INTITULO

LADO IVEGO DE LAS DAMAS  
VVLGARMENTE DICHO EL  
juego del Marro.

Compuesto por Pedro Raiz Montero natural de Cordoba.



eudeba

Nablar los dos...  
cal vivo, y ha de...  
que guerra y la...  
ella equipitado.

## LAS MÁQUINAS MÁGICAS

*Es una enorme, inmensa partida de ajedrez  
que se está jugando sobre el mundo entero...  
Si esto es el mundo...*

Lewis Carroll, *A través del espejo*

*No se juega impunemente con los  
misterios de la vida y de la muerte.*

Eliphas Lévi

### Aquí no se puede vivir

**N**i en el vacío ni en el caos se puede vivir. Para vivir, los humanos necesitamos encontrar una conciliación con el ámbito autosuficiente y sin propósito, terrorífico y tremendo, en todo caso ajeno e indiferente, que es el planeta en el que estamos. Es necesario conjurar la realidad en el sentido lato del término: ligarse a ella, establecer una red o sistema de relaciones con el fin de humanizarla, de hacerla morada que ampare y proteja. Fundar un orden:<sup>2</sup> el orden agrario de los indígenas del Cuzco antes de la llegada de los españoles, con calendario, control de los actos y la conducta, cuidado y manejo de los conocimientos agrícolas, haciendo del caos un

2. O descubrirlo. El creyente tiene fe en la existencia de un cosmos sagrado e intuye su lugar en él. Ritos, plegarias y ofrendas lo mantienen religado al orden divino.

granero. O el orden de los faraones del antiguo Egipto con sus dioses, su organización política y social, sus guerras y santuarios. O el de los actuales países occidentalizados, sustentado sobre los ejes de la ciencia, la técnica y la conciencia del espacio galáctico. El mundo existe para los hombres y las mujeres después de la tarea de ordenación. Entonces, todo lo que hagan o dejen de hacer adquiere sentido y significado.

Humanizar el espacio es convertirlo en mundo, en morada, y se logra estableciendo entre los humanos y la cruda realidad una red organizada de interacciones, un sistema de pactos. El orden no destierra el azar, no anula el caos, no suprime el accidente sino que los mantiene a raya, en cierta medida controlados. No cubre todo el espacio: el vacío está allí, zonas vírgenes aptas para el riesgo y el descubrimiento, la aventura y el extremo extravío. El orden instrumenta el caos, el vacío o la suprema abundancia hasta hacerlos tierra de uno o patria. Sólo si tenemos mundo podemos arraigar en el suelo y en la comunidad y generar fe.

Si bien el Orden del Mundo es débil y el caos, el azar y el accidente están al acecho y *muestran la hilacha* el día menos pensado, gracias al Orden del Mundo cada miembro de la comunidad logra mitigar la angustia, la ansiedad y el terror que le producen el vacío, el sinsentido y la deriva, y desarrollar una fe en la continuidad del esfuerzo que dará fruto. Fe y arraigo: las consecuencias del Orden del Mundo.

El mundo no se funda de una vez y para siempre. Resulta de un esfuerzo continuo y permanente, renovado una y otra vez.<sup>3</sup> Porque, por la entropía, todo orden tiende al desorden, todo cosmos se desliza imperceptiblemente hacia su disolución en la uniformidad y lo amorfo.

El Orden del Mundo no es absoluto sino instrumental, como una red o una escalera. Cuando ya no sirve más, cuando pierde poder significativo, debe desecharse e inventarse otro. El Orden del Mundo es un tejido donde todo conecta con todo y un logrado intento de explicar lo inexplicable. Cuando ya no funciona, cuando hay piezas que no encajan y las respuestas quedan descolgadas de las preguntas, hay que saber salir de él como se supo entrar y vivir en él.

3. Tampoco para el creyente la intuición del orden sagrado basta. Debe repetir periódicamente ceremonias y rituales para que el orden divino no se diluya en el anti-ser.

De todos modos, detrás y adelante y alrededor de los sucesivos y simultáneos mundos acecha el caos, el sinsentido y la deriva. Todo Orden del Mundo es una patria frágil permanentemente amenazada.

## Mapas y almanaques

Los mundos se construyen sobre dos coordenadas: la temporal y la espacial. Calendarios y almanaques son las herramientas que sirven para domesticar el tiempo. Los ciclos naturales (las estaciones, el día y la noche) y las metamorfosis cósmicas que se calculan en millones de millones de años (ciclos tan desmesurados desde la perspectiva de una vida humana, que semejan la eternidad) son indiferentes y ajenos a las civilizaciones y las comunidades. La humanidad es un accidente ínfimo perdido en el tiempo inconmensurable. No se puede vivir en un tiempo inconmensurable. Para humanizarlo hay que convertirlo en historia, es decir, en un tiempo cuantificado, mensurable, irreversible, desplegado en tres dimensiones calculadas de la vida humana: pasado, presente y futuro.

Los mapas sirven para domesticar el espacio. Un mapa es la representación de la Tierra o de una parte de ella en una superficie plana. La palabra proviene del latín *mappa*, y literalmente significa "mantel". Un mapa es el mundo desplegado sobre la mesa, abarcable de un vistazo. En el mapa las geografías maravillosas y exóticas están al alcance de la mano y pueden recorrerse con el dedo. Ante el mapa puede decirse "la mesa está servida", porque el mundo aparece como una torta para dividir (un pedazo para mí, otro para vos, éste para él).

Los mapas son representaciones del mundo conocido, colonizado. No hay mapas de lo desconocido. Los cartógrafos medievales dibujaban la *Ecumene* (es decir, el mundo tripartito de ese entonces: Europa, Asia y África) con nombres y referencias al margen sobre imperios, reinos, ríos, montañas, mares, islas, desiertos y demás accidentes geográficos. Lo remoto desconocido estaba representado por un mar que circundaba el mundo conocido. El mapa era el dibujo del mundo-isla rodeado de las negras aguas de la *mar océana*, concebida como un caos fecundo donde moraban oscuros dioses poderosos que amaban los naufragios y las catástrofes. Cuando algún héroe viajero se aventuraba hasta los bordes del mapa para cumplir una misión y tenía la suerte de regresar con vida a su patria, los territorios descubiertos se agregaban a los mapas, el

límite de lo conocido se corría un poco, la Ecumene crecía en tamaño y se alejaban y reducían una pizca los dominios terroríficos de los dioses sin nombre. Jasón y los argonautas en busca del vello cino de oro y Colón, quien buscando el Paraíso descubrió América, son ejemplos de esos viajeros que se arriesgaban hasta *caerse del mapa*.

El día llegó en que ya no quedaba nada nuevo por descubrir y el mundo dejó de ser una isla flotando en medio del misterio tremendo. El mapa abarcó el planeta total, que se convirtió en la más amplia casa que el hombre haya tenido en toda su historia, porque todo era mundo, y los humanos, sus amos y señores. Tuvieron que pasar cinco siglos para que (gracias a los viajes y exploraciones cósmicas) la Tierra vuelva a verse como una isla: pequeñísima piedra flotando en los infinitos espacios siderales.

Sin mapa no hay aventura. El mapa permite avanzar hasta el límite extremo, reconocer la frontera, el fin del mundo. Más allá está el otro lado. Donde se acaba el mundo comienza la aventura. El héroe es quien se expone. Es decir, se pone afuera, a la intemperie. Pero no hay aventura completa y verdadera sin la vuelta a la patria, el regreso al mundo. La aventura es siempre un viaje de ida y vuelta.

### Planes, planos y tableros

*Próximo al centro del mágico bosque del  
ajedrez se levanta una torre negra,  
brillante, siniestra y de aspecto maligno.  
Raymond Smullyan, Juegos de ajedrez  
y los misteriosos caballos de Arabia*

¿Y el juego? Voy a decir provisoriamente que el juego, cualquier juego, es un espacio-tiempo simbólico y mágico. Leyendo cuidadosamente lo que sigue, esta afirmación va a entenderse.

Se juega siempre recortando un espacio en el mapa del mundo y metiéndose adentro. Podemos dibujarlo en el suelo, como la rayuela o la cancha de fútbol, desplegarlo sobre la mesa si se trata de un juego de tablero, o imaginarlo. Cuando los niños juegan al doctor o a la guerra de

las galaxias extienden imaginariamente la alfombra mágica de los juegos. El espacio ordinario desaparece y sobre su sombra se superpone el lugar de la ficción lúdica. No hay juego sin campo de juego. El tablero es también un campo de juego. El ámbito recortado que cobija a los jugadores o la pequeña zona del tablero es todo el mundo. Lo demás no existe mientras se juega.

Llamaremos "rayuela" (dibujo hecho con rayas) a cualquier superficie especialmente preparada para jugar en ella, es decir: pautada, dividida en zonas, acotada de acuerdo a las convenciones de cada juego. Decimos entonces que rayuelas y tableros pertenecen a la familia de los planos y los mapas. Los planos son anticipos de la obra terminada, figuraciones de los sueños. El plano de una casa precede a su construcción, se le adelanta, es un proyecto, es decir: algo arrojado, lanzado hacia adelante y lejos. Y como en la vida de todos los días reducimos el tiempo a espacio, aquello que está adelante y lejos es el futuro.<sup>4</sup>

Un plano (esquema a escala, en miniatura) es un dibujo mágico que tiene el poder de transformar a su poseedor en dueño de una porción de futuro. Los planos son primos hermanos de los planes, las dos palabras son una y la misma. Los planes —tanto los de largo alcance, aquellos largamente acariciados, como también los de emergencia, pensados sobre la marcha en situaciones críticas como un accidente o una batalla— son borradores de la vida, estrategias, libretos que se adelantan a los hechos. Por su valor anticipatorio y previsional, planos y planes tienen la intención de reducir el azar, son batallas ganadas al Azar, conquistadas sobre el otro lado. Despejan mínimamente las tinieblas del mañana. Pueden definirse como recursos humanos para colonizar la tierra de noche tenebrosa y salvaje que es el futuro.

Planos y planes funcionan como cheques al portador o documentos de escribanía porque legalizan mi posesión de una parcela del futuro. Posesión en el doble sentido: penetran el futuro, lo *desvirgan*, destapan lo que estaba sellado, lo colonizan. Y también se apropian del futuro, lo convierten en terreno de mi propiedad, lo anexionan a los propios dominios, lo dominan.

4. Bergson denunció la mala costumbre intelectual de concebir el tiempo como una cuarta dimensión del espacio, como si el porvenir ya existiera y debiéramos trasladarnos a él.

## Mapas del tesoro

El mapa del tesoro no es claro como el geográfico. Es el mapa de lo oculto o lo disimulado: un enigma que hay que descifrar.<sup>5</sup> En el mapa del tesoro dibujos y palabras deben leerse como metáforas o símbolos. Una X puede indicar un cruce de caminos, pero también el lugar desde donde los troncos de dos palmeras próximas parecen cruzarse.

Primero hay que encontrar el mapa, que no es fácil. Casi siempre llega por casualidad a las manos del afortunado: por herencia, hurgando en los bolsillos de un moribundo, semienterrado en la arena o dentro de una botella cerrada que la marea arrastra hacia la orilla. El destinatario es un elegido, un predestinado. Pero no basta poseer el plano para encontrar el tesoro. Las explicaciones suelen estar en código secreto. Lo primero que hay que hacer es descifrarlo, traducirlo a una lengua conocida, reducirlo a palabras. El resultado de esta tarea suele ser otro enigma. El texto se lee por fin, pero es incomprensible: mensaje simbólico que es necesario interpretar. Hay que descifrar sobre lo descifrado.

Cuando termina este trabajo detectivesco comienza la aventura. Plano en mano, no es tarea fácil sin embargo encontrar el lugar preciso del tesoro. Hay que llegar al paraje, hacer coincidir cada símbolo con un accidente geográfico, un objeto, una indicación. Suponiendo que se ha arribado por fin al lugar donde se oculta el tesoro, a veces ocurre que la expedición también fracasa. Después de sumergirse en cavernas subterráneas, remontar ríos torrentosos, cavar sin descanso, con la amenaza constante de fieras hambrientas, ladrones y asesinos, se arriba a un arcón vacío o a tierras movedizas donde, al cavar, más profundamente se hunde el objeto del deseo.

El mapa del tesoro no siempre hace ricos a quienes lo encuentran. Pero los convierte en héroes. La rutina, la tranquilidad, la seguridad se esfuman de sus vidas, dando paso al riesgo y la aventura.

5. Las apariencias no engañan. El misterio está allí, a la vista de todos. Sólo hay que saber mirar. Como dijo Oscar Wilde, el verdadero misterio del mundo es el visible, no el invisible.

## Zonas de riesgo

“Mientras se juega, el mundo es el tablero”; “los tableros son campos de fuerzas que se modifican en el transcurso de la partida”. Esto han dicho famosos ajedrecistas y vale no sólo para el ajedrez sino para cualquier tablero, y también para las rayuelas.

A simple vista, rayuelas y tableros pueden parecer espacios homogéneos (como en el ajedrez, las damas o el tatetí), pero en realidad hay casillas fuertes y casillas débiles, zonas privilegiadas y otras nefastas, centros de fuerza, pasajes de riesgo, etcétera. En el espacio lúdico es imposible permanecer inmóvil.<sup>6</sup> Tableros y rayuelas invitan a moverse, pero no de cualquier manera. Cada movimiento del juego responde a reglas y la mínima infracción es severamente sancionada. No hay movidas gratuitas o inútiles sobre el tablero o en el campo de juego. Cada una forma parte de una estrategia para alcanzar un objetivo. En la persecución del objetivo hay aliados y contras, oportunidades que conviene aprovechar, golpes de afortunados y situaciones inesperadas que deben neutralizarse o compensarse con ingenio, habilidad y rapidez.

## Repetir es jugar

*Al niño nada lo hace más feliz  
que el otra vez.  
Walter Benjamin*

El conocimiento del terreno, saber distinguir las zonas de riesgo de las privilegiadas, detectar los centros de fuerza, “ver” los itinerarios invisibles más ventajosos para alcanzar el objetivo y descubrir rodeos y atajos que procuren un desplazamiento seguro sobre el tablero o una rayuela, lo consiguen

6. También planos y mapas impulsan a la acción. El plano de mi casa es una utopía (*no hay tal lugar*) que deseo hacer realidad. Los mapas están para definir la acción de las fuerzas bélicas en una batalla y para orientar la marcha del viajero.

quien juega un mismo juego una y otra vez. La repetición es un rasgo sobresaliente de los juegos. Un buen jugador es el aficionado a un solo juego, quien lo practica durante días, meses, años. Esto se percibe en los salones de videojuegos: muy pocos jugadores saltan de una pantalla a otra. Por lo general, permanecen manipulando las mismas palancas y los mismos botones durante horas, y al día siguiente, y así día tras día. Hay quienes pasan su infancia jugando a juegos de armar, otros, pateando la pelota. Los menos especializados se obsesionan con determinados juegos o juguetes por largas temporadas. Cuando a personas adultas se les pregunta por el juego preferido de su infancia, invariablemente describen uno (las muñecas, las visitas, las escondidas, alguno exclusivo de su invención), en el que se sumergían olvidándose de todo, refugio que los salvaba de las tareas escolares y las reprimendas maternas.

La repetición tiene como resultado el perfeccionamiento del juego y el jugador, a la vez que el descubrimiento de jugadas inéditas, en un proceso de nunca acabar. Hay juegos que se agotan, como ciertos rompecabezas, el cubo de Rubrik o aquellos que incluyen tarjetas con preguntas de historia, de geografía, de actualidad, etcétera. Cuando las posibilidades de descubrimiento y de mayor destreza llegan a la saturación, el incentivo se acaba. El jugador ya no tiene ganas de jugar a ese juego nunca más. Lo desecha y lo reemplaza por otro.

Los juegos con muchas determinaciones se gastan más rápidamente. Los más ambiguos llegan a ser inagotables, como el ajedrez y ciertos videojuegos, de estructura sencilla, cuyas dificultades aumentan a medida que se ganan puntos. Esta fórmula vale también para los juguetes: cuanto más indefinidos, más posibilidades lúdicas ofrecen. Si están cargados de determinaciones, aburren al poco tiempo. Un palo de escoba sirve para incontables juegos porque puede esgrimirse como espada o fusil, bastón o puntero, montarlo como si fuera un caballo, lanzarlo como una jabalina, etcétera. Cada día aparecen nuevos juegos de pelota que se van sumando a los ancestrales. Una muñeca que habla, da pasitos y hace *pipí*, o un avioncito a control remoto, terminan en el fondo del cajón de los juguetes cuando dejan de ser novedad.

Si el incentivo de casi todos los juegos es su perfeccionamiento, ir descubriendo nuevas posibilidades, nuevas maneras de avanzar sobre el tablero o la rayuela, se puede decir que el juego es la búsqueda del método, la

construcción grupal o individual de una forma posible de llegar a lo que se busca. Se juega entre el punto de partida y el punto de llegada. El juego es el camino para llegar más allá de donde se está y responde a la pregunta: "¿Cómo lograrlo?". El juego pone en evidencia la viabilidad de un proyecto.

Cada juego tiene su tiempo propio, independiente del tiempo histórico, del doméstico, del laboral, del de los ciclos de la naturaleza que rigen afuera. La duración y los ritmos de los juegos (primer tiempo, segundo tiempo, etcétera) están indicados en el reglamento. Pero también hay ciclos arbitrarios que resultan de un código tácito entre jugadores, especialmente en los juegos inventados y en los de ficción: la casita, la guerra, los soldaditos.

Rayuelas y tableros viabilizan estratagemas. Como los planos y los planes, aparecen como borradores de lo posible. Son escenarios donde se representa la vida. Cada juego simula una o varias situaciones existenciales relacionadas con los viajes, los sueños, metas, el éxito y el fracaso, el amor, la solidaridad, la muerte, el riesgo y la amenaza, el ataque y la defensa, el bloqueo, la cárcel y la libertad, el accidente, la varadura, la parálisis, avanzar y retroceder, refugio e intemperie, etcétera, etcétera. Si fuera posible hacer un relevamiento de todos los juegos que existen y que existieron —de niños y de adultos, nuevos, antiguos, solitarios, grupales, institucionales, imaginarios, competitivos, de vértigo, de destreza, de azar, etcétera—, hallaríamos todas las situaciones que la vida puede plantear.

### Las invasiones invisibles

Cada juego es una maquineta mágica en que está encerrada la vida, un pequeño mecanismo, un microcosmos. O mejor: una microvida, una maqueta viva, un paradigma. Se parece al Orden del Mundo en lo que tiene de cosmos reglado. Y también en su condición de refugio, de patria levantada en medio de otra realidad, claramente delimitada, con fronteras precisas más allá de las cuales está el Otro Lado. Pero si el Otro Lado del Orden del Mundo es la zona todavía sin conjurar donde no se puede vivir (ni jugar), el Otro Lado del juego es la zona conjurada, relativamente segura del Orden del Mundo (donde el juego es posible). Sí: relativamente segura. Porque ese orden permanentemente amenazado y que necesita restaurarse y apuntalar-se una y otra vez (y que incluso hay que sustituir por otro cuando envejece y

ya no sirve), no es del todo seguro. Constantemente se abren grietas por donde se filtra lo que está del Otro Lado.

El Orden del Mundo es un fuerte en medio del desierto salvaje, una tienda de campaña amenazada por los huracanes que soplan desde el Otro Lado. El Otro Lado es la región de lo oscuro y lo monstruoso, lo que no tiene explicación. La muerte, la desgracia y las calamidades son testimonios de las filtraciones del Otro Lado. Llamo desgracias a los azotes de mala suerte que se abaten contra una persona, como la enfermedad, el dolor, la soledad, etcétera. Llamo calamidades a las desgracias colectivas como tornados, incendios, guerras, terremotos.

El Orden del Mundo es un refugio imperfecto lleno de agujeros que emparchar y desmoronamientos que apuntalar para detener las invasiones invisibles del Otro Lado. Los juegos en cambio son microcosmos perfectos, herméticos: nada se gasta, ningún agente externo los deteriora. Productos de la imaginación y la inventiva, no tienen falla.

Todos los juegos resuelven de alguna manera los miedos elementales a la deriva, al vacío y al caos. También la muerte, madre de todos los terrores, está conjurada. Jugando, la muerte es transitoria. “-¡Me morí!”, dicen los chicos cuando una flecha imaginaria les atraviesa el corazón. Pero al rato están otra vez de pie, atacando a sus adversarios. En el juego podemos “vivir” una situación de riesgo una y otra vez hasta perfeccionar nuestra acción por completo. No así en el mundo real. “La vida es una gran función sin ensayo previo”, definió Schopenhauer. Podemos decir que el primer ensayo es la vida misma. La vida es un borrador que queda en borrador porque no es posible corregirla como yo corrijo este escrito. Podemos creer que la función es lo suficientemente larga como para enmendar en el tercer acto los errores cometidos en el primero. No es así. Nunca se vuelve a vivir la misma situación. Todo cambia, todo es nuevo y lo pasado pisado.

### Jugar con los monstruos

Tableros y rayuelas, como mapas y planos, tienen una sola dimensión, y en esa única dimensión está todo: lo del lado de acá y lo del lado de allá, lo de arriba y lo de abajo, lo invisible se hace visible y los monstruos, aunque

también en el juego son terribles y peligrosísimos, al menos juegan con nosotros, se avienen a un pacto.

Sintetizando. En el juego está la vida de cuerpo presente: la lucha por la vida, las delicias de la vida, la amarga vida, éxitos y fracasos, lo terrorífico y el riesgo, lo invisible y lo oscuro entrometiéndose en nuestros proyectos, los objetos del deseo, planes y estrategias para alcanzar esos objetos... En el juego todo es tenso e intenso, tensión e intención. Lo que juega es claro y distinto: enemigos, aliados, metas, reglas. Todo es necesario, nada es superfluo. Mientras juega, el jugador tiene una función precisa y una identidad bien definida: es alguien y está para algo (aunque en el próximo partido pueda representar a su oponente; aunque en juegos sucesivos asuma identidades diversas). Cada movida tiene sentido, tanto si forma parte de una estrategia como si es el resultado de una corazonada.

El juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador, cada jugada se anudan unos con otros formando bellos dibujos que se hacen y deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío.