

playgrounds



# playgrounds

reinventar la plaza

Palle Nielsen

Fotografías de Erik Petersen

Un grupo de activistas de diferentes organizaciones en Dinamarca despejaron un patio trasero en Stengade 52 en el área de Nørrebro en Copenhague el 31 de marzo de 1968 y en su lugar construyeron un parque infantil. Esto se hizo para llamar la atención sobre la falta de *playgrounds*, así como sobre una remodelación general de la zona  
1968

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía  
30 de abril de 2014 - 22 de septiembre de 2014

MUSEO NACIONAL  
CENTRO DE ARTE  
REINA SOFIA

Siruela

En el amplio panorama expositivo que presenta el Museo Reina Sofía, destacan, por su especial calado teórico, aquellas muestras que podemos considerar «de tesis». Se trata de actividades de compleja elaboración que, tras un profundo trabajo de investigación, ponen al alcance de sus visitantes algún elemento abierto a debate mediante la presentación de las obras y propuestas de diversos artistas y colectivos.

En este caso, el concepto en torno al cual gira la exposición es el del llamado «espacio de juego» (*playground*). El elemento lúdico, en primera línea del arte desde que el surrealismo viera en él una estrategia creativa fundamental, se cruza con cuestiones de mayor calado, relacionadas con lo que hoy se conoce como «la esfera pública». Desde que el pensador Jürgen Habermas desarrollara este concepto, concebido el espacio real o virtual donde pueden tener lugar espontáneos encuentros sociales y manifestaciones de la opinión pública, su valor y significados no han hecho más que crecer.

Desde el parque infantil hasta la plaza pública, pasando por el arquetipo del encuentro social que fue el ágora del mundo antiguo, el espacio público se ha ido redefiniendo y adaptando en función de los usos que los ciudadanos le han ido otorgando. Con el desarrollo de las sociedades modernas, la emergencia de nuevas cuestiones de carácter social y pedagógico planteó grandes desafíos en este sentido: la articulación del trabajo y el ocio, la concepción de lo lúdico como necesaria herramienta educativa y de forja de la identidad o la creación de proyectos urbanos y arquitectónicos que permitieran tales actividades son algunas de ellas. Pero la idea del entorno común como espacio de juego, como ensayo del *fairplay* de cada ciudadano o colectivo, se materializa también a lo largo de la historia, tal y como analizan varios ensayos del presente volumen, en su uso para la manifestación de opiniones o la reclamación de derechos. De tal modo, la exposición se adentra en una cuestión de enorme trascendencia en las sociedades actuales: la de la conversión del juego en diálogo, en encuentro, es decir, en expresión de la opinión pública.

Dada la compleja articulación teórica de los conceptos relacionados con la esfera pública, el formato de una exposición de arte y un volumen, como el presente, de fino análisis teórico, resultan herramientas que facilitan, sin duda, su comprensión y su puesta a debate. El público del Reina Sofía puede ahora conocer de primera mano el modo en que artistas alejados entre sí en el tiempo y en el espacio han abordado estas cuestiones. El espacio de juego muestra, en los proyectos y experiencias que forman la exposición, todo su potencial socializador, toda su capacidad para responder a la necesidad social de un espacio propio. Se nos invita así a reflexionar sobre los modos en que, desde los inicios de la modernidad hasta hoy, el ser humano ha forjado su espacio público con actividades que van del carnaval al festival al aire libre o de las espontáneas expresiones de opinión a la práctica deportiva.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

012 **Lars Bang Larsen**  
«Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor»

### El derecho a la pereza

028 Linda Nochlin  
«La Grande Jatte de Seurat: una alegoría antiutópica», 1989

### En los desechos del mundo, un nuevo mundo

074 Lady Allen of Hurtwood  
«¿Por qué no utilizar así nuestras zonas bombardeadas?», 1946

080 **Rodrigo Pérez de Arce**  
«Calle y *playground*: la domesticación del juego en el proyecto moderno»

098 **Beatriz Colomina**  
«Guerra y juego»

### El modelo *playground*

120 Aldo van Eyck  
«Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego», 1962

### La revuelta del *Homo ludens*

162 Constant  
«New Babylon», 1965

178 Robert Filliou  
«Los principios de economía poética», 1984

### Juegos de espacios

192 Pier Vittorio Aureli  
«Más dinero/Menos trabajo: Archizoom», 2013

### Actualidad del carnaval. Reinventar la plaza

218 **Marcelo Expósito**  
«Todo mi cuerpo recuerda: desorden festivo, mutación subjetiva y devenir revolucionario»

248 Graham St. John  
«Protestival: días de acción global y política carnavalizada en el presente», 2008

282 **Relato colectivo**  
«La Habana 1989: *La plástica joven se dedica al béisbol*»

301 Lista de obras expuestas

## Prefacio

Manuel Borja-Villel, Teresa Velázquez y Tamara Díaz Bringas

La exposición *Playgrounds. Reinventar la plaza* parte de una crítica a la ambigüedad que ha empañado los proyectos educativos y sociales en distintos ámbitos y períodos de la historia y la formulación de dichos proyectos a través de espacios y dinámicas que brindan perspectivas sobre el mundo, a modo de invitación a un ensayo de «lo real». En primera instancia, el «terreno de juego», definido como espacio acotado pero abierto cruza —paradójicamente, de manera subterránea— todo el ciclo de la modernidad. *Témenos* es el que se sacraliza la aproximación a la vida y el ensayo de la lucha competitiva que marca al *Homo ludens*, elemento de control que encuentra su origen en la articulación de la ciudad como espacio dividido en esferas especializadas y, por tanto, susceptibles de ser sometidas, el *playground* recorre nuestra historia y parece surgir y resurgir recordando la necesidad de su reinención, la urgente apelación del binomio tiempo de trabajo/tiempo de ocio que marca la vida del sujeto occidental. El conflicto entre la espontaneidad del juego, su control y normativización, su relación con la realidad y el poder y su compleja acotación son solo algunos de los debates en los que se adentra este proyecto.

Si entendemos el espacio de juego como el territorio hacia el que se pueden desplazar, a modo de ficción tranquilizadora o catártica, los deseos, anhelos y terrores del individuo y la sociedad, resulta inevitable expandir la noción hacia el terreno público que ha visto el paso de movilizaciones sociales históricas. El período de la Ilustración atestiguó la firma del pacto entre burguesía e ideales revolucionarios, entre las clases asociadas a la acumulación de capital y la posibilidad de un cambio social y nuevas formas de convivencia y sociabilidad vinculadas a él. La pérdida de la confianza en la burguesía por parte de la vanguardia política y del pensamiento puso en crisis tal compromiso, ejemplificado en primera instancia en el abandono del ideal de transformación por parte de algunos de sus primeros adalides. Una radical oposición se estableció desde entonces entre el espacio privado y el espacio público, precisamente, y en una nueva paradoja, por aquellos que habían hecho suya tanto la calle como la más cerrada de las instituciones (la prisión), ejemplo radical de lo privado y lugar que conjuga espacio de reclusión y espacio de juego. Aquella reacción tenía fuentes de las que beber: el complejo panorama del pensamiento del siglo XVII, cuando la definitiva ampliación del mapamundi había provocado la distinción primordial entre «yo» y el «otro», imagen del miedo a lo ajeno, un temor atávico sobre el que se sustentó un nuevo y perdurable contrato social. El pensamiento de Hobbes, de Locke, de Rousseau se deja oír en aquella renuncia al modelo revolucionario y al ideal de igualdad, un paso atrás que inaugura dinámicas sociales en gran medida aún vigentes.

En el siglo XIX el capital y la fuerza productiva pasaron a ser sustituidos por el tiempo como valor primordial de cambio con el que cuenta un ser humano.

La estricta distribución de las tareas laborales y los períodos de descanso, en una negociación constante a lo largo de décadas, reveló la pérdida del sentido de lo privado: el tiempo de sueño, el ocio, la pereza, el juego toman sentido ya solo en el interior del engranaje productivo. De modo similar, los espacios que se brindan para tales actividades muestran el germen de nuevas costumbres que, como la práctica del deporte o el turismo, alteraron para siempre, desde muchas perspectivas, la forma en que el sujeto se percibe a sí mismo y al otro.

Aquella tensión y contradicción en el seno de los procesos revolucionarios y en la percepción de la esfera pública alcanzó su punto de ebullición en el momento histórico en el que arranca el proyecto *Playgrounds*: la Comuna de París de 1871. El terreno de juego se asocia a la toma del espacio público y da el pie (no por casualidad en el año del surgimiento del impresionismo, grupo articulado con su propuesta radical de toma del *plein air*) a las primeras manifestaciones de lo que será el gran estallido de la vanguardia con la entrada del siglo XX y sus multiformes apelaciones a la generación de nuevos imaginarios de lo público. La ciudad se convierte desde entonces en el espacio propicio para el acontecimiento lúdico, en lugar del deseo y de la posibilidad del mandato *rimbaudiano* de «changer la vie», un elemento que enlaza a varias generaciones, permitiendo que la flânerie de Brassai o las plazas públicas de Giacometti se encuentren, décadas después, con las nuevas babilonias de Constant o los planos recortados y encolados en la *Guía psicogeográfica de París* de Guy Debord, anuncio de nuevos entornos propiciatorios de «situaciones». La «revuelta del *Homo ludens*» toma entonces, de manera palmaria, la forma de un juego que trasciende el terreno acotado del *playground*, toma la calle y anuncia una reapropiación de lo privado, nuevas formas de desobediencia pacífica y un regreso del gobierno de la imaginación. No es casual, en ese sentido, que para esta exposición se haya recuperado la figura de Jean Vigo, quien, en una breve filmografía, fue capaz de aunar la cuestión de la rebelión contra la pedagogía (en *Zéro de conduite*) y los peligros de la engañosa *pax romana* representada por el ocio burgués que empaña las imágenes de *À propos de Nice*.

El tiempo ha cargado la mirada de Vigo, antes percibida como epítome de un cierto cine-poesía, de elementos políticos, lo que permite enlazarla con hechos recientes, como el movimiento Occupy Wall Street, que cierra la exposición (por solo citar uno de tantos fenómenos de «reinención de la plaza» del último lustro cuyo discurso, intenciones y cuestiones formuladas permanecen en gran medida abiertos y vigentes). Resulta en extremo interesante observar estos fenómenos de resurgimiento individual y colectivo en diálogo con el advenimiento de la teatralidad en las prácticas contemporáneas: ese punto en el que espectador cobra una nueva agencia, recibe el mandato de hacer suyo lo que ocurre en escenarios antes intocables. De la antigua pasividad del público

ante una obra de arte marcada por el aura (desde una imagen de devoción a una pieza contextualizada dentro del discurso de un museo), se pasa así a su opuesto y se introduce un elemento de hiperactividad que parece albergar tanto un componente de *empoderamiento* como de distracción de la atención. Se podría ver en este acceso al espacio sacro el paso de la atención única, frontal y respetuosa (marcada por la relación de poder entre obra y espectador, entre institución y ciudadano) a una suerte de desorden de atención nacido de la exigencia de participación e interacción de un sujeto secularmente llamado al respeto y la pasividad.

Por otro lado, la muestra incide en cómo, en el mundo contemporáneo, la ambigüedad del *playground* se multiplica cuando es vista desde la perspectiva de lo carnavalesco. En el carnaval (sin duda uno de los elementos culturales en los que el juego cobra su componente más transgresivo), los roles y valores morales que sostienen a la comunidad se subvierten radicalmente en un ritual catártico que, paradójicamente, garantiza la permanencia del *statu quo*. El potencial disruptivo del juego como ensayo general de la vida queda neutralizado mediante una programada apuesta ritual que escenifica (y nada más que eso) la transvaloración de todos los valores. Sin embargo, el carnaval, en cuanto expresión irreverente y popular ya institucionalizada, alberga en sí, desde sus remotos y plurales orígenes (así lo vio Mijail Bajtín) un subconsciente transgresivo que trasciende lo cómico y bufo para adentrarse, por los intersticios del juego y lo festivo, en el terreno de lo político. La carnavalización de parte del arte contemporáneo, así como de las revueltas sociales, no hace sino confirmar al juego y sus espacios asociados como catalizadores de los deseos de mayorías sometidas a sordina y minorías enmudecidas por naturaleza.

Sin embargo, la historia ha demostrado que la pedagogía que se desprende de todas estas propuestas alberga el peligro de convertirse en mera retórica, de mostrarse como ejemplo del gesto paternal (y paternalista) propio del progenitor que dirige el flujo espontáneo del juego infantil hacia intereses y proyectos ajenos al devenir lúdico natural y, por tanto, en última instancia coercitivos y potencialmente dictatoriales. Muchas de las propuestas de la exposición minan esa tentación demiúrgica desde la ironía y la reactivación de perdidos potenciales de lo lúdico. Regresar al espacio público, adueñarse del entorno, poner en práctica las dinámicas relacionales que este genera y reinventarlo, parecen ser algunas de las apelaciones de estas propuestas plásticas, arquitectónicas, urbanísticas o teóricas que sugieren la creación de una nueva esfera pública. Volviendo al referente de la antigüedad y a las etimologías que brinda, acaso la reinención de la plaza permita restituir al *playground* su carácter de ágora —espacio de reunión— por encima del de *témenos* —el recinto acotado, e intocable, de lo sagrado.

Lars Bang Larsen

*Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor*

Cuando observamos el mundo actual, el mundo de la globalización, la conectividad digital y un capitalismo basado en las finanzas, advertimos que las instituciones culturales y democráticas no son las únicas que se ven constreñidas y cuestionadas. Ocurre lo mismo con los conceptos y las prácticas que han definido nuestra comprensión de la experiencia y de la modernidad. Ya no son lo que eran porque se han vuelto alcanzables para cualquiera a medida que han adquirido un carácter abstracto. De modo paradójico, se han vuelto accesibles a costa de lo que ya no son. Es posible que el ideal de la democracia, por ejemplo, fuera algo intrínseco a los siglos XIX y XX, del mismo modo que la producción jamás volverá a ser la misma tras la irrupción del ordenador en el entorno laboral. Puede que la idea del juego también haya cristalizado en paralelo a su progresiva aceptación cultural.

La crisis histórica del juego tiene su origen en la integración de lo lúdico en la contemporaneidad. Esta circunstancia no es específica del juego y de lo lúdico sino que afecta también al arte y la estética, así como a otros términos fundamentales que han contribuido a definir la experiencia y la modernidad. Por supuesto la crisis del juego tiene sus particularidades, basadas en las propiedades de lo lúdico y de los juegos. A diferencia de lo que ocurría hace menos de 50 años, ya no es posible contraponer el juego a la edad adulta, a la ciudad, a la forma en que interactuamos con la tecnología o al modo en que se gestiona una empresa. Ya no se trata de algo diferente y singular. Para bien o para mal, ahora lo lúdico se halla informado, en primer lugar, por discursos instrumentales (en la pedagogía, la educación, la arquitectura) y, en segundo lugar, por la *ludificación* o *jueguización*, en virtud de la cual los mecanismos lúdicos se generalizan en el espacio social a través de la eclosión de las pantallas individuales y la expansión de ideologías que socavan la diferencia entre lo rentable y lo placentero.

Para Giorgio Agamben la sociedad contemporánea es un campo de concentración habitado por seres prescindibles que constituyen los objetos desnudos de las intrigas del poder. Aunque esta afirmación sea una metáfora paranoide, puede que Agamben tenga razón en que operan ciertas lógicas dominantes en la organización social contemporánea. Dicho de otro modo, el espacio lúdico, concebido como un lugar organizado con la finalidad de estimular, moderar y alterar la conducta a través de la previsión y la comercialización del juego, ha pasado a abarcar a toda la sociedad.

Pero si el juego no se va a considerar una mera cuestión de rentabilidad o aprendizaje, ni una función para hacer más soportable la vida en la ciudad, ¿qué concepto de lo lúdico no movilizaría el juego con vistas a su realización? ¿Y cómo se puede comentar más allá de los términos y aparatos que median en el tránsito anacrónico del niño hacia la madurez? Theodor W. Adorno identificó el complejo enredo del juego y la realidad, así como la resistencia de lo lúdico a lo real, con el

hecho de que «la irrealidad de los juegos denuncia que lo real no lo es aún»<sup>1</sup>. La idea no se refiere únicamente a los niños pero éstos siguen siendo significativos, como jugadores y sujetos experimentales, y son los representantes inevitables de este debate como sujetos que todavía no habitan plenamente el lenguaje, la ciudadanía y la ciudad, y cuya condición «inacabada» de protoseres denota el carácter prematuro del juego. El siguiente intento de bosquejar la historia del pensamiento acerca del juego es una forma modesta de empezar a pensar sobre cómo se puede recuperar tal aplazamiento o incluso negación de la realidad a través del juego.

Al estar diseñado para recibir y organizar energías lúdicas difusas, el espacio de juego enseña las actitudes modernas de aprender a caminar después del tropiezo y la caída, de empezar a utilizar el propio entendimiento sin la guía del otro. Por ello no hay nada más triste que un espacio de juego decrepito o dotado de pocos recursos. En miniatura y de forma metonímica, refleja las libertades sociales desatendidas o mal utilizadas, una oportunidad perdida de sensibilización. La descripción de un pequeño parque urbano, «rodeado de almacenes», que aparece en la misantrópica novela de entreguerras *Viaje al fin de la noche* (1932), de Louis-Ferdinand Céline, es un prisma de todos los espacios lúdicos descuidados del siglo XX: Allí «van a olvidarse sobre los céspedes tiñosos todos los abandonados de los alrededores, entre la bolera para los viejos chochos, la Venus raquíta y el montículo de arena para jugar a hacer pis»<sup>2</sup>. En una visión asimismo desencantada, el equivalente del parque de Céline donde copulan los perros hoy correspondería a los espacios de juego diseñados por ordenador, producidos en masa, adaptados a las normas de seguridad oficiales, y tan explícitos e intencionales como un juguete sexual, una garantía compensatoria de estimulación.

¿Pero qué relación tiene todo eso con el juego? ¿Cuál es la promesa del juego que sus espacios y acciones nos hablan enfáticamente de futuras esperanzas y de sus amargas decepciones? Debemos tener en cuenta cómo ha evolucionado no sólo el juego sino también la idea del juego en sí, y cómo ha tenido la consideración de verdad; una verdad tolerante, poética y endeble, y en ese sentido efímera y fugaz (no una verdad que se pueda atesorar o poseer), pero aun así útil como garante de las actitudes y los valores contemporáneos. Cabría afirmar que, desde el final de la Ilustración, el juego se ha manifestado en una tonalidad mayor en la cultura occidental<sup>3</sup>. En palabras de Isabelle Stengers, una tonalidad mayor se identifica con un «protagonismo» del pensamiento, un primer plano que constituye una visión (social, teórica, política, estética) englobadora, definida por una «disyunción “o/o”», algo que no se puede eludir. Por supuesto, visto de esta forma, el juego opera de un modo único y extraño, en comparación con otras verdades de tonalidad mayor. Podríamos decir que con Buñuel lo lúdico es un

fantasma de la libertad en el mundo contemporáneo. Sin embargo, como motivo global resulta ineludible, incluso cuando —según la célebre frase de las *Lecciones sobre la estética* (1835) de Hegel— no es más que el acontecimiento anodino de un chico que arroja piedras al río y «admira los círculos que se forman en el agua, como una obra en la que logra la intuición de lo suyo propio», a modo de experiencia formativa para su sensibilidad creativa.

Desde una perspectiva opuesta a los principios de la Ilustración, para Kant *Spiel* no era sino *Erholung*, recreación y descanso. Aun así, el juego llegó a cumplir las promesas de la contemporaneidad. Se convirtió en un necesario prelude de la ciudadanía y del progreso social, algo que debe vigilar el pensamiento. Idealmente —es decir, considerado más allá de las estructuras de poder— el juego no es intolerante ni elitista, no aplica el dogma ni el *episteme*; es indómito pero no se impone a la norma sino que se comunica de modo generoso y placentero, y se libera de un modo universal sin depender de las declaraciones de derechos y libertades. Además, ha permanecido incólume ante la dialéctica de la Ilustración, inmune a la alienación, porque no ejerce ningún poder y no depende del conocimiento ni de la autoridad. Los aspectos del pensamiento que, según Adorno, lo asemejan al juego representan «el lado no bárbaro de la filosofía». Una despreocupación que le infunde la capacidad de eludir aquello que enjuicia, de tomarse libertades<sup>4</sup>. La inclusión social de los juegos denota un espíritu liberal. Un profesor universitario de Irlanda del Norte, Brian Keenan, que fue hecho rehén de los milicianos chiíes durante la Guerra del Líbano, ha relatado cómo él y los restantes prisioneros construían juegos —un Monopoly, una baraja, un ajedrez— para entretenerse. Señala que «el juego es anatema para la mentalidad fundamentalista, firmemente convencida de que la única preocupación debe ser Dios. Nuestro Dios, reconocíamos en silencio, existía en cada uno de nosotros, y por ello jugábamos para complacernos»<sup>5</sup>. El juego, considerado como una necesidad irreprimible, equivale a la autorrealización humana. Como señaló Friedrich Schiller a finales del siglo XVIII, el que reconoce y secunda su «impulso *lúdico*», como instinto individual y como elemento básico de la creación de las auténticas comunidades sociales, es esencialmente un ser humano: «El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega»<sup>6</sup>. Según Schiller, el impulso lúdico educa las emociones y contrasta con la seriedad, las reglas y las sensibilidades que prevalecen en la conducta orientada a los objetivos. Esta perspectiva concede al juego una función mediadora entre las percepciones sensoriales del mundo físico y el ámbito de las ideas eternas, y entre el individuo, la cultura y el espacio social, y relaciona la pasión con la altivez, la acción con la contemplación, el fenómeno con la razón. Una normatividad de doble filo es inherente a la concepción del juego como educación estética y regulación social: el juego preserva una actitud

contemporánea, al tiempo que la modifica y complementa al dejar de invocar la razón como única guía de la vida humana. Este desafío del conocimiento da lugar a la potencialidad del juego como factor esencial en el establecimiento de un orden social armónico, en el que los seres libres pueden establecer un intercambio incondicional y comprometerse con el necesario cambio social sin recurrir a la violencia. En Schiller, el juego se moviliza como formación ciudadana de cara a una civilización pacifista basada en el conjunto de la sensibilidad humana.

En el umbral de la contemporaneidad, lo lúdico se reafirma como poderoso mediador de la historia. La propuesta de Schiller todavía resuena en la concepción de la subjetividad humana. Podemos corroborarlo con un ejemplo: en nuestras vidas conectadas por medios digitales, uno se esfuerza en delimitar la humanidad en relación con la máquina y la red. ¿Qué es lo que nos distingue de la inteligencia de los dispositivos multimedia? ¿Qué constituye el alma frente a la potencia computacional y el almacenamiento de datos? Según algunos, el deseo es el sustrato de lo humano: lo que nos diferencia de las máquinas es nuestra capacidad de desear en un plano sexual, creativo, mental. Los pensadores políticos sostienen que el fundamento de la esencia humana radica en la capacidad de decir que no, de negarse a trabajar, de declararse en huelga. Ningún ordenador se ha negado nunca a ejecutar una orden. Una tercera respuesta sería que, aunque las máquinas superen a los humanos en sus propios juegos, en realidad no juegan. Las máquinas no manipulan ni modifican los objetos con el placer como único objetivo.

El protagonismo cultural del juego no sólo se debe al modo en que se ha concebido lo lúdico para definir la humanidad del sujeto humano, la «fibra sensible» de la creatividad, o su asociación con el encantamiento gracias a su asociación con los sueños oníricos infantiles y los cuentos de hadas.

También corresponde a la historia del concepto el hecho de que se le haya atribuido ambivalencia, una condición que, por lo demás, lo contemporáneo sólo ha tolerado en escasas ocasiones. Así fue como se asoció con la infancia (la infancia es un enigma, según Maria Montessori) y con la obra de arte (que, para Adorno, también es un enigma). El sujeto contemporáneo encuentra una madurez prematura en el juego. Para Nietzsche, la madurez del hombre adulto «significa haber reencontrado la seriedad que de niño tenía al jugar»<sup>7</sup>. La impaciencia del niño que quiere jugar es comparable a la perentoriedad del impulso ilustrado: ni el juego ni la reforma urgente pueden esperar a mañana. Cuando el juego invade la vida, introduce el cambio: aporta discontinuidad y acelera el tiempo<sup>8</sup>. El juego carga la historia desde un exterior que no es utópico ni espacial sino temporal; un futuro o un pasado regenerativo.

Lo lúdico también oscila con ambivalencia cuando no estamos seguros de si el juego infantil es una expresión auténtica o una mera imitación del mundo adulto y, por lo tanto, una copia de una copia, un rastro de un rastro. De manera similar, el juego no es una lucha, pero los juegos se circunscriben ritualmente al ámbito de la guerra y la batalla. No es una acción directa, pero sí el ensayo de una conducta orientada a los objetivos. Es mimesis y distorsión, dionisiaco y domesticado, productivo e improductivo. Tal vez gracias a esta vacilación categórica, su autonomía se ve asediada por prohibiciones y consejos que obedecen a la preocupación: lo lúdico siempre está delimitado, porque jugar fuera de sitio es irreverente y peligroso, y el juego *ya* está fuera de sitio, dividido contra sí mismo.

En las vanguardias históricas del siglo XX, lo lúdico fue valorado como la posibilidad de un arte dissociado de los parámetros convencionales, y del concepto académico de lo estético. En cambio, desde el dadaísmo y los surrealistas hasta la obra de Palle Nielsen en la década de 1960, se postula como un rescate social de lo estético sin instrumentalizar el arte.

En la revuelta juvenil de la década de 1960, los tropos lúdicos de la espontaneidad y el inconformismo se utilizaban constantemente para introducir y conceptualizar el cambio social. El teatro de la calle era, ante todo, un género en el que se transformaba la realidad con la fusión de formas de protesta y ficcionalización: el transcurso de una nueva sociedad. Al mismo tiempo, sin embargo, el concepto de los juegos era central para la denuncia contracultural de la «sociedad convencional» alienada. Para el gurú del LSD, Timothy Leary, las relaciones humanas son juegos que jugamos para el otro, incluidas las «secuencias conductuales definidas por roles, rituales, objetivos, estrategias, valores, lenguaje, localizaciones espaciotemporales y pautas de movimiento características». Las opone a «la llamada conducta no lúdica, que incluye los reflejos fisiológicos, el juego espontáneo y la conciencia trascendente»<sup>9</sup>. En este sentido se crea un extraño dilema entre los juegos sociales y el juego espontáneo, pues lo lúdico está deliberadamente presente en las dos partes de la antinomia: por un lado, el sujeto inauténtico juega al juego, mientras que el sujeto auténtico parece que juega espontáneamente. El automatismo irreflexivo que se presupone en el sujeto conformista (por utilizar el término de los años sesenta) se recupera paradójicamente mediante un estado mental puro que no es conciencia, sino una falta «natural», reflexológica, de inhibiciones, y la disolución profundamente apolítica de las relaciones sujeto-objeto. Evidentemente, se trata de una supresión armónica de toda tensión política en torno a la idea de juego.

El juego y el conocimiento, al igual que el juego y la realidad, deben perdurar como opuestos conceptuales, aunque unidos por la crisis y la necesidad. Georges Bataille describe este conflicto como «un auténtico triunfo del desconocimiento». El juego, según escribe en 1951, es algo decisivo para él:

«Mi pensamiento sólo tiene un objeto, el juego, en el cual se disuelve mi reflexión, el trabajo de mi pensamiento»<sup>10</sup>. Cuando renunciamos a «la voluntad de conocer», tenemos la posibilidad de establecer «un contacto mucho más intenso con el mundo»<sup>11</sup>. El juego se deleita con el fracaso de lo cotidiano, en una especie de pánico voluptuoso que destruye la realidad. Entendemos que en Bataille el juego es su objeto y a la vez promueve una extraña metodología que «disuelve» el pensamiento. Para él lo lúdico, considerado como algo sagrado pero no mítico, se convierte en una reinscripción de la vida en la que se renuncia a la volición y la intención, así como a la arrogancia de lo trascendental, el cogito incorpóreo. Bataille, como ya había hecho Schiller un siglo y medio antes, recurre al juego para contrarrestar la violencia política —entonces manifestada como fascismo— y para enfrentarse al conocimiento y su espíritu positivista, su servidumbre y sus modos de sometimiento.

Cuando se evoca líricamente el juego como representación clara y actual (como algo encantador, delicioso), se suele desarticular la relación de poder entre quienes juegan y quienes permiten que se desarrolle el juego mediante su planificación y estructuración. Eso afecta a la transformación histórica del juego, inducida por las fuerzas contemporáneas de la producción, pero también guarda relación con lo que podríamos denominar el poder del juego. Resulta curioso que Jacques Derrida, para quien no existe nada más allá del texto (*il n'y a pas de hors texte*), en lo que casi puede ser considerado un descuido freudiano, reconoce el juego como una fuerza «mediante la cual podemos prolongarnos hacia un margen o un exterior»<sup>12</sup>. En Derrida el juego no es una verdad *del* exterior, sino un término liminal privilegiado: «Las necesidades de un *juego* [...] la lógica de lo *lúdico*, [son] signos con los que deben coincidir y concordar los sistemas de todos los poderes textuales». El lenguaje sólo puede ponerse a su nivel en el juego, como fuerza que crea una dinámica exorbitante que sólo conocemos gracias a sus efectos. En cuanto el juego cobra vida y expresión lingüística, desaparece como tal.

Lo lúdico, sin embargo, no forma parte de la terminología o los motivos centrales de Bataille y Derrida. Ninguno de los dos es lo que podríamos denominar un «pensador del juego», como ocurriría si reconocieran el juego en tonalidad mayor; sin embargo, evocan lo lúdico como atractiva figura fluida o dinámica en la que reflejan lo esencial de su pensamiento. Ambos pensadores recurren a este concepto como aproximación a una actitud autocrítica, una tensión definitoria en torno a la dramatización del conocimiento y la diferencia, o incluso una perdurable vitalidad del texto. Éstas son definiciones esenciales del juego como impulso del pensamiento que deshace las relaciones de representación e identidad (incluidas las constantes antropológicas del *Homo ludens*, podríamos añadir, con su interpretación ritualista de lo lúdico). Lo lúdico es un punto

de fuga del ser humano contemporáneo autopresente, autónomo, absorto en estructuras volátiles y pulsionales de significación, en los que el sensualismo del juego reaparece como el sentido del gasto del pensamiento. En una línea similar, Adorno afirma que el pensamiento se asemeja al juego debido a «un momento de exageración, de desbordamiento de las cosas», que motiva un distanciamiento del «peso de lo fáctico en virtud del cual, en lugar de proceder a la mera reproducción del ser, lo determina de forma a la vez estricta y libre»<sup>13</sup>.

Desde un punto de vista contemporáneo, un distanciamiento de lo fáctico a través de lo lúdico podría describir adecuadamente el videojuego. En el ámbito de lo digital, el juego ya no pone en marcha la realidad sino que la rompe y desafía la experiencia. El videojuego crea un sensualismo controlado y predefinido que describe una discontinuidad con la realidad material; no porque habite diversas temporalidades dentro del mismo ámbito de la experiencia, sino simplemente porque difiere bastante de la realidad material. Hoy los videojuegos son la industria cultural más importante del mundo. No es que este hecho en sí constituya un motivo de preocupación; no hay nada nuevo en el hecho de que lo lúdico y los juegos sean objetos económicos; las definiciones antropológicas del juego como algo improductivo, regulado, imaginario, abierto e independiente dentro de los límites del espacio y el tiempo, podrían aplicarse también a los videojuegos<sup>14</sup>. Pero el principal cambio estriba en que lo lúdico se ha convertido en un aparato de captación en sí mismo.

Ya a finales de la década de 1970, Jean Baudrillard predijo que el capital del futuro no se organizaría de modos espectaculares sino participativos. La «participación lúdica», construida directamente a partir de la implicación y las respuestas «activas» del sujeto, daría lugar a una economía cultural basada en «la respuesta espontánea y las reacciones vivaces»<sup>15</sup>. El desarrollo pleno de este paradigma se manifiesta actualmente en la *ludificación*, el proceso por el que lo lúdico se manifiesta de múltiples formas fuera del mundo del videojuego en sí. El término designa el conjunto de dispositivos conectados que permiten la transposición de mecanismos de los juegos al conjunto de la vida cotidiana<sup>16</sup>. Las tecnologías digitales se caracterizan por una evidente *jugabilidad* y son susceptibles de estimular actitudes lúdicas, ya sea en nuestra interacción física con dispositivos e interfaces de software, o en los tests y evaluaciones a los que debemos responder mientras trabajamos, utilizamos servicios, nos sometemos a funciones de control y revisiones, o luchamos por una recompensa simbólica, todo ello de un modo divertido, lúdico, que nos induce a afirmar tácitamente la *mise en nombres* del mundo: que nuestro ser y nuestro mundo social pueden y deben medirse y definirse numéricamente<sup>17</sup>. En la *ludificación* el beneficio, el control y la competencia social presentan una apariencia lúdica y generan lo que Baudrillard denominaba «pasividad forzada».

Los sujetos que juegan no son los sujetos del juego. Por el contrario, los jugadores se someten a las órdenes del juego, que absorbe al sujeto y lo que éste sabe. Según Hans-Georg Gadamer, «El jugador sabe muy bien lo que es el juego y sabe que lo que hace es “sólo un juego”, pero no sabe qué “sabe” exactamente al saber eso»<sup>18</sup>. Ahora bien, lo que resulta inquietante es si nos dejamos someter y absorber por la inexorabilidad del capitalismo como juego. Cuando el juego es tan común e incuestionable como siempre pero ya no es esencialmente libre y se encuentra desligado del placer, se empiezan a vislumbrar los contornos de un extraño régimen: una hegemonía lúdica. Como siempre, un juego que prosigue sin que lo deseen los participantes indica una vulneración. Del mismo modo que existe, como es bien sabido, la mano de obra forzosa, podríamos sopesar la relevancia del concepto de juego condicionado cuando, a través de motivaciones extrínsecas, nos acostumbramos a la vida bajo el capitalismo en un simulacro de riesgo cuyo objeto se diluye en la diversión. En última instancia, el juego imposible ha quedado poseído, en todas las acepciones de la palabra: no sólo poseído como propiedad, sino también acosado y frecuentado por una presencia indeseada que lo anima y habla a través de él. En este sentido, el juego se ha visto impulsado más allá de sí mismo, a pesar de sí mismo, a través de sí mismo.

Podemos remontarnos al límite moderno de lo lúdico con el cuadro de Jean-Baptiste Siméon Chardin titulado *El niño de la peonza* (1738), en el que un niño contempla una peonza que ha lanzado sobre su pupitre. El minúsculo objeto está en movimiento, representado en suspensión antes de que deje de girar ante la mirada del niño. El juego en tonalidad mayor siempre se ha predicado en diversos actos precarios: las piedras arrojadas a un arroyo, una peonza en movimiento que está a punto de perder la verticalidad. Este tipo de acontecimientos desnudos, modestos, fugaces, poco memorables, indignos de la «madurez» de nuestro tiempo, son los que debemos revisar.

1. Theodor W. Adorno, *Minima Moralia: Reflections from Damaged Life*, Londres y Nueva York, Verso, 2005, p. 228 [trad. cast. *Minima moralia. Reflexiones desde la vida dañada*, Madrid: Taurus, 1987].

2. Louis-Ferdinand Céline, *Voyage au bout de la nuit*, París, Éditions Gallimard, 1952 [trad. cast. *Viaje al fin de la noche*, Barcelona: Edhasa, 1994].

3. Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung de Menschen*, Stuttgart: Reclam, 2005/1795, p. 15 [trad. cast. *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Barcelona: Anthropos, 2005]. En el original alemán, la frase dice así: «Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt» («El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega»).

4. Theodor. W. Adorno, óp.cit., pp. 126-127.

5. Brian Keenan, *An Evil Cradling*, Londres, Vintage, 1993, p. 304.

6. Friedrich Schiller, óp.cit.

7. Friedrich Nietzsche, aforismo 94 en *Más allá del bien y del mal. Preludio de una filosofía del futuro*, Madrid, Alianza, 1972, p. 104. En el original alemán, el aforismo dice así: «Reife des Mannes: das heisst den Ernst wiedergefunden haben, den man als Kind hatte, beim Spiel».

8. Giorgio Agamben, «In Playland. Reflections on History and Play», en Giorgio Agamben, *Infancy and History. On the Destruction of Experience*, Londres, Verso, 2007/1978, p. 76 [trad. cast. «El país de los juguetes. Reflexiones sobre la historia y el juego», en Agamben, *Infancia e historia: destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007].

9. Timothy Leary, Richard Alpert y Ralph Metzner: *The Psychedelic Experience. A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*, Londres, Penguin, 2008/1964, p. 5 [trad. cast. *La experiencia psicodélica*, Barcelona: Pastanaga, 1978].

10. Georges Bataille, «Un-knowing and Rebellion» (1951), en Fred Botting y Scott Wilson (eds.), *The Bataille Reader*, Londres, Blackwell Publishers, 1997, p. 327.

11. Georges Bataille, óp.cit., p. 324.

12. Jacques Derrida, «Plato's Pharmacy», en *Dissemination*, Londres, Continuum Press, 2004/1972, p. 70 [trad. cast. *La diseminación*, Madrid: Fundamentos, 1975].

13. Theodor W. Adorno, óp.cit., pp. 126-127.

14. Véase la introducción a Roger Caillois, *Man, Play and Games*, Chicago, University of Illinois Press, 2001/1958.

15. Jean Baudrillard: «Symbolic Exchange and Death» (1976), en Poster (ed.), *Jean Baudrillard. Selected Writings*, Cambridge, 1988, p. 144 [trad. cast. *El intercambio simbólico y la muerte*, Caracas: Monte Ávila, 1980].

16. Parfraseo a Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux video*, París, La Découverte, 2011, p. 231.

17. Para Stéphane Vial, «el videojuego es un objeto numérico total». *L'être et l'écran*, París, PUF, 2013, p. 241).

18. Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, Londres y Nueva York, Continuum Press, 1960/2004, p. 103 [trad. cast. *Verdad y método*, Salamanca: Sígueme, vol. 2].

el derecho  
a la pereza



Henri Cartier-Bresson  
Primeras vacaciones pagadas. Río Marne, Francia  
1936/1946

Pero para que tome conciencia de su fuerza, el proletariado debe aplastar con sus pies los prejuicios de la moral cristiana, económica y librepensadora; debe retornar a sus instintos naturales, proclamar los Derechos de la pereza, mil veces más nobles y más sagrados que los tísicos Derechos del hombre, proclamados por los abogados metafísicos de la revolución burguesa; que se limite a trabajar no más de tres horas por día, a holgazanear y comer el resto del día y de la noche.

Paul Lafargue  
*El derecho a la pereza (Refutación del derecho al trabajo de 1848)*, Madrid, *Diario Público*, [1880] 2010, p. 29.



James Ensor  
**Los baños de Ostende**  
1890