



Interludio

Sergio Cueto¹

Universidad Nacional de Rosario

sergiojcueto@hotmail.com

Resumen: Las interpretaciones del juego oscilan entre considerarlo un 'hacer de cuenta que' y un 'hacer una y otra vez'. Lo que permanece impensado en un caso y otro es el 'hacer' mismo, el mero hacer que el juego lleva en ambas y que en ambas tácitamente lo define. Al interrogar el hacer propio del juego no encontramos un hacer entre otros sino el hacer como puro hacer, es decir, como ese hacer sin hacer que tal vez define el hacer del arte.

Palabras clave: Juego – Hacer – Arte – Kafka

Abstract: Interpretations of play oscillate between considering it 'play pretend' and 'doing over and over again'. What remains unthought in both cases is the 'doing' itself, the mere doing that playing carries in both cases and that in both cases defines it tacitly. When interrogating the doing of playing itself, we do not find a doing among others but the doing as pure doing, that is to say, as that doing without doing that perhaps defines the doing of art.

Keywords: Play – To do – Art – Kafka

¹ **Sergio Cueto** es Licenciado y Profesor en Letras, actualmente se desempeña como profesor titular en la cátedra de Literatura Contemporánea de la Escuela de Letras (Facultad de Humanidades y Artes, UNR) e investigador en el Consejo de Investigaciones de la UNR. Entre sus publicaciones se cuentan *Seis estudios girrianos* (1993), *John Donne: Poesía sacra (Versión y estudio)* (1996), *Maurice Blanchot. El ejercicio de la paciencia* (1997), *Versiones del humor* (1999), *Tres estudios* (Dante, Baudelaire, Eliot), (2001), *Otras versiones del humor* (2008), *Kafka. Una construcción* (2009), *Cinco retratos* (2010) e *Intimidad de las cosas* (2018).

Hay, parece, en última instancia, sólo dos definiciones o dos caracterizaciones posibles del juego. O bien el juego es un ‘hacer como si’, un ‘hacer de cuenta que’, o bien es un ‘hacer una y otra vez’, un ‘hacer siempre de nuevo’. Ahora bien, lo que ambas definiciones ponen en juego y permanece sólo supuesto, impensado en ambas es lo que se llama el ‘hacer’. Tal vez el juego esconde, o mejor, lleva, o mejor aún, consiste en llevar, en exponer el misterio del hacer. ¿Hacer no será, en el fondo, jugar, y jugar, en el límite, hacer sin más? ¿Qué quiere decir ‘hacer’? ¿Qué tienen en común hacer una mesa, hacer la cama, hacer fila, hacer una mueca, hacer el amor, hacer de Polonio, hacer la vista gorda, hacer frío, hacer desastre, hacer tiempo, no hacer nada...?

Jugar no es un hacer como los otros. Aquél que hace de panadero, soldado o director de orquesta, o aquél que hace de calesita, locomotora o fantasma, ‘hace’, precisamente, de todo eso, hace de cuenta que hace, hace como si hiciera lo que está haciendo –amasar el pan, librar una batalla, ejecutar la Séptima, rondar el castillo, atravesar el terraplén, girar en el hueco de caballos y de aviones. Su hacer es sólo aparente, es una apariencia de hacer. Aun los juegos de habilidad y competencia poseen este carácter mimético. No hace falta decir que los veintidós jugadores que se afanan tras la pelota hacen de dioses que se disputan el sol; ni hace falta, aunque sea más ilustrativo, recordar que uno hacía o era, al menos para sí mismo, el Trinche en la cancha o Niki Lauda en el triciclo. Basta con entender que Fulano hace de 5 cuando juega, que juega como 5, y que cuando patea la pelota no patea simplemente la pelota, en todo caso no la patea como la señora que con el bolso en la mano se la alcanza a los chicos que juegan en la vereda; no, le pega con la parte interna o con tres dedos, de taquito o de punta, o nomás amaga pegarle y la deja pasar para horror del arquero. Es todo un teatro o una danza; no un mero hacer sino un hacer que se hace. El jugador no hace sin hacer que hace lo que está haciendo. El juego consiste en primer lugar en hacer el hacer. Por eso en el juego el hacer es aparente, es decir, a la vez una apariencia de hacer y la aparición, la exhibición de sí como tal hacer. El juego abre el hacer plegándolo sobre sí, o lo que es lo mismo, lo vuelve sobre sí distanciándolo de él mismo y exponiéndolo en esa distancia en la que como por primera vez el hacer aparece como el hacer que es.

Hacer que se hace, hacer el hacer es repetir. El juego es en esencia repetición. Antes de cualquier repetición material, el juego es repetición en la medida en que es el regreso a sí del hacer. El hacer regresa a sí como juego. El juego tiene la forma de la repetición. Todo juego es un ritmo, un *pattern*. Es el papel de las reglas del juego.

No hay juego sin reglas (no importa lo elementales que éstas sean), pero la regla no es otra cosa que la forma o la operación misma del juego, lo que el juego hace y lo que hace que el juego sea el juego que es. Si alguien toma la pelota con la mano en una circunstancia inapropiada o bien comete una infracción o bien ya está jugando a otra cosa, según otro ritmo, otra figura, otra música, y lo que sucede es que los demás no se han dado cuenta. Pero la repetición está también en el inicio del juego. El juego es siempre inicial. Empieza absolutamente. Pero empieza cada vez como lo que siempre vuelve a empezar. Si no pudiera repetirse, si no fuera esencialmente repetible, no sería un juego. En cada nuevo partido, así como después de cada gol, quizá con la promesa de que todavía todo puede volver a empezar, la pelota regresa a la mitad de la cancha. Poner la pelota en el punto central es afirmar el comienzo, pero el comienzo sólo se afirma en el recomienzo y como recomienzo. El comienzo siempre queda detrás de sí mismo en el juego. Por eso no puede el juego representar su propio comienzo, su anterioridad fuera de juego. Es lo que sucede en cada episodio de los Backyardigans. Los niños salen al patio a jugar, a los monstruos, a los piratas, a los agentes secretos, a un montón de cosas, y la historia es la representación del juego, es el juego, hasta que el juego termina y cada uno vuelve a su casa a cenar. Pero ello significa que el marco, el antes y el después del juego, sólo puede representarse como juego, es decir, jugando. 'Hagamos de cuenta que cinco chicos, un pingüino, un alce, una hormiga, un canguro y un hipopótamo, acompañados a veces de un gusanito, salen todos a jugar'. (Asimismo, respecto del final y no ya del comienzo, podría decirse: 'Juguemos hasta las seis, después comemos'). El juego empieza y termina inequívocamente, por eso es algo aparte, cerrado, absoluto, porque entre esos límites está el mundo, que no tiene límites. Finito e ilimitado, sin porqué y para nada, así es el juego, cualquier juego. Sin embargo, si el juego es repetición, si consiste en hacer una y otra vez lo mismo, es porque en el fondo lo único que repite es la imposibilidad de repetir. Aquello que no puede repetirse, aquello que constituye lo imposible para el orden de la repetición, es lo que se llama 'lo primero', la experiencia primera o la primera vez. La primera vez que nos pusimos de pie, la primera vez que abrimos una puerta, la primera vez que vimos llover, la primera vez que nos sentimos solos. La primera vez es aquella que no podemos vivir más que en la imposibilidad de experimentarla y no podemos experimentar sino como lo imposible de vivir. El juego no es otra cosa que la repetición, una y otra vez, y todas las veces cada vez, de esa primera vez inmemorial e irrepetible. Por el juego, el hombre hace de la experiencia un hábito y habita la

imposibilidad de la experiencia. Como dice Benjamin: “Porque el juego, y ninguna otra cosa, es la partera de todo hábito. Comer, dormir, vestirse, lavarse, tienen que inculcarse al pequeño en forma de juego, con versitos que marcan el ritmo. El hábito entra en la vida como juego; en él, aun en sus formas más rígidas, perdura una pizca de juego hasta el final. Formas irreconocibles, petrificadas, de nuestra primera dicha, de nuestro primer horror, eso son los hábitos. Aun el más árido de los pedantes juega, sin saberlo, en forma pueril, no infantil; tanto más juega allí donde se muestra más pedante. Pero no recordará sus juegos. Sólo para él permanecerá muda una obra como ésta”. En cuanto se define por la repetición, es nada más que repetición, no repetición mecánica y exterior, automatismo y enajenación, pero tampoco repetición interior y motivada, espontaneidad y expresión, sino repetición a la vez íntima e impersonal, exposición y habitación, el hábito no es otra cosa que el juego interiorizado, a tal punto recordado que uno no necesita acordarse de él, que sólo lo rememora el corazón del olvido. El olvido del juego en el hábito es lo que convierte al hábito en costumbre. La costumbre es el olvido de un olvido. Un hábito sin habitación: esto es la costumbre. Cuando el juego despunta en la costumbre, es meramente pueril, y estamos ante lo cómico. Cómico es el despuntar en la costumbre lo desacostumbrado, la obsesión sin asiento o la pedantería propia de la costumbre. Pero cuando es el hábito el que se presenta como la discreta perseverancia del juego y el juego despunta en la severidad del hábito como su habitación más propia, como su “arte”, entonces el juego es auténticamente infantil, y estamos ante el humor. El humor habita jugando y hace del juego un hábito. Un hábito delirante, un juego habitual, esto es el humor.

El humor anuncia un juego superior, un juego indiscernible de la seriedad del trabajo y las ceremonias, indecible entre la consciencia y la inconsciencia, la intención y la falta de intención, entre el ser y el hacer, un juego imperceptible e ilimitado, y por eso escandaloso. El juego superior no es otro juego al lado de los juegos existentes y menores. El juego superior es el juego a secas, pero afirmado, jugado en su ser tal, absolutamente. Jugar es devolver el hacer a sí mismo exponiéndolo como tal. En el juego el hacer se separa, se distancia de sí, y de ese modo se expone como por primera vez en su ser así. El juego es ese hacer que antes de hacer esto o aquello hace que hace, hace el hacer mismo.

A excepción de esas dos obras maestras que son *Bouvard y Pécuchet* y *El castillo*, no hay mejor lugar para interrogar este juego superior que los dibujos animados. Nada dice que en los dibujitos se trate de un juego, y sin embargo no hay otra

explicación para todo lo que en ellos sucede. En primer lugar, los personajes. Se trata generalmente de animales, pero estamos aquí muy lejos de la fábula, del cuento y de la sátira. Claudio, por ejemplo, no sólo no es un hombre disfrazado de gallo, tampoco es un gallo que hace de hombre. Claudio es un gallo que hace de gallo, de un gallo que sólo en un segundo momento, el momento paródico, si se quiere, pero completamente secundario, nos recuerda a un hombre, hace o parece hacer de hombre. 'Soy un gallo', dice, antes de decir nada, con el mutismo que es propio del arte. Pero resultaría completamente superfluo convertirlo por ello en un actor que hace de sí mismo. No, no es un actor, es un gallo en una granja, pero de manera tal que ser un gallo en una granja se ha convertido para él y para nosotros en un juego, es decir, en algo que no es ni instinto ni albedrío, ni trabajo ni diversión, y solamente en ese juego consiste su existencia. Es así, sin duda, se dirá, y ello porque el gallo Claudio no existe fuera de la ficción que lo anima. Tal vez. Pero aunque sea un dibujito, Claudio es un gallo dibujado, y de ningún modo el dibujo de un gallo. Todo el problema del cuerpo de los dibujos animados se esconde en esa diferencia. Los dibujitos no son representaciones de cuerpos, son condensaciones, corporizaciones de representación. De allí su invencible desamparo. Los dibujitos tienen el cuerpo de los jugadores en el juego, ese cuerpo que sólo existe compuesto con los juguetes, los demás jugadores y el juego todo y es por eso el cuerpo del juego mismo en un punto de su evolución. Los animales, el sol y la luna, la naturaleza entera forma parte de ese cuerpo. Cualquier suceso es en ese mundo una parte, un movimiento del juego. Por eso la salida del sol y el canto del pájaro tienen el automatismo de una representación teatral y la conducta animal la rutina del trabajo asalariado. Es lo mecánico calcado sobre lo vivo. Pero también es lo vivo, es decir, lo animado despuntando en lo mecánico, es la gracia de una danza, de una música liberada en los cuerpos, es la liberación del cuerpo por obra del juego. Quizá en los dibujitos, igual que en Beckett, el fracaso se ilumina de perseverancia, la humillación se pasea con altivez, la alegría mira a los ojos al horror. Pero hay todavía una reconciliación última, imposible. Los niños, sobre todo los más chiquitos, no sólo juegan, también juegan a jugar. No juegan al ajedrez, pero juegan a que juegan al ajedrez. No juegan al fútbol, pero juegan a patear la pelota en medio del partido, para enojo de los que sí están jugando. En los dibujitos las dos cosas son una y la misma. Jugar a tocar el piano es, sin más, tocar el piano; pero tocar el piano es jugar a tocarlo, porque sólo se lo toca jugando. Son las dos caras de un solo juego.

Ahora bien, ese juego no intencional, a la vez infantil, animal y tonto, es el que dice Adorno constituye el fondo del arte, ese fondo que aun sublimado debe sobrevivir en toda obra, pues sin él el arte sería o mera representación o pura combinatoria, es decir, o seriedad o diversión, pero no arte. El arte es arte sólo si se recuerda como juego. Llamamos juego a ese hacer que se hace, a ese hacer el hacer. Hacer el hacer es a la vez exponer el hacer como mero hacer y afirmar tan sólo ese puro hacer en todos los quehaceres. Hacer el hacer es hacer nada, o mejor, es hacer sin hacer, es decir, hacer en el olvido (que no es el desconocimiento, la negligencia o el abandono) de todas las reglas, todas las técnicas, todas las destrezas. El juego es un arte sin arte, aquel arte sin el arte que llamamos ejercicio. Del ejercicio así entendido, como juego, hablan dos fragmentos de Franz Kafka que solamente copiamos y de los que todo lo anterior es imperfecta glosa.

Cascar una nuez no es realmente un arte, y en consecuencia nadie se atrevería a congregarse a un auditorio para entretenerlo cascando nueces. Pero si lo hace y logra su propósito, entonces ya no se trata meramente de cascar nueces. O tal vez se trate meramente de cascar nueces, pero entonces descubrimos que nos hemos despreocupado totalmente de dicho arte porque lo dominábamos demasiado, y este nuevo cascador de nueces nos muestra por primera vez la esencia real del arte, al punto que podría convenirle, para un mayor efecto, ser un poco menos hábil en cascar nueces que la mayoría de nosotros.

Algo como el deseo de ensamblar una mesa a la perfección, de acuerdo con las reglas del arte y al mismo tiempo no hacer nada, pero en tal forma que no se pudiese decir: 'el martillar no es nada para él', sino que hubiera que decir: 'el martillar es para él un verdadero martillar y al propio tiempo nada', con lo cual el martillar se tornaría aún más audaz, más decidido, más real y, si lo deseas, más delirante.

Bibliografía

Adorno, Theodor. *Teoría estética*. Madrid: Akal, 2004

Benjamin, Walter. "Juguetes y juego". *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1989.

---. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca, 2003.

Kafka, Franz. "Él" Anotaciones del año 1920". *La muralla china*. Buenos Aires: Emecé, 1953.

---. "Josefina la cantora o el pueblo de los ratones". *Descripción de una lucha*. Buenos Aires: Emecé, 1952.

Kirkkoppelto, Esa. "Les jouets de Walter Benjamin". *Les Cahiers philosophiques de Strasbourg* 27 | 2010 *Walter Benjamin, les vicissitudes du mythe*. En línea: <http://journals.openedition.org/cps/2926>. Fecha de acceso: 20/05/2021.