

Juega y sabrás lo que eres

Play and you'll know who you are

Klaus Medina*

La estabilidad de los juegos es sorprendente. Los imperios y las instituciones desaparecen, pero los juegos persisten, con las mismas reglas y a veces con los mismos accesorios.

R. Caillois

Resumen:

Artículo dedicado a describir el modelo teórico de los juegos propuesto por Roger Caillois, con el objetivo de sugerir su aplicación analítica a las sociedades actuales. Las cuatro categorías del modelo, denominadas Agon, Alea, Mimicry e Ilinx, y sus posibles combinaciones, se aplican a diferentes ámbitos de vida contemporáneos, subrayándose el peligro de su corrupción en formas asociales. Finalmente, se realiza a modo, de ejemplo, dos aplicaciones analíticas sobre la literatura y las expresiones folklóricas.

Abstract:

The article describes the theoretical model of games proposed by Roger Caillois, with the aim of suggesting their analytical application to current societies. The four categories of the model, called Agon, Alea, Mimicry and Ilinx, and their possible combinations, apply to different contemporary spheres of life, emphasizing the danger of their corruption in asocial forms. Finally, as an example, two analytical applications are carried out on the topics of the literature and folkloric expressions.

* Profesor de la Universidad Católica Boliviana "San Pablo".
Contacto: ksm30301@yahoo.es

1. Introducción

La percepción natural que tenemos sobre los juegos nos hace pensar en el mundo de la infancia; esa época despreocupada, inocente y sin mayores consecuencias para la seriedad de la vida adulta. Vemos a los niños fingiendo roles, haciendo carreras o apostando sus canicas. Imaginamos que en la variedad inmensa de los juegos los niños encuentran un medio de entretenimiento y adaptación más o menos feliz a la realidad cotidiana. No percibimos, sin embargo, las implicaciones que éstos tuvieron en épocas pasadas y la relevancia que poseen en las civilizaciones contemporáneas; a tal punto que hoy, en cierto modo, éstas son llamadas sociedades del entretenimiento¹.

Cabe preguntarse entonces si, más allá de nuestro sentido común, podemos encontrar un cuerpo de estudios sistemático y con racionalidad académica que permita explicar de mejor manera los resortes que movilizan la naturaleza humana con relación a los juegos.

2. Perspectiva

Dado que el mundo de los juegos es variado y complejo, un estudio de tal calado implicaría el aporte de varios dominios y disciplinas (Eco, 2000, 23). Eco utiliza esa distinción, aplicable al campo de las humanidades y ciencias sociales, para diferenciar cómo, en el caso de una *disciplina*, la construcción de lo que se llama espacio epistemológico ha logrado un nivel de avance tal que se puede identificar con cierta claridad un objeto de estudio definido y métodos propios para abordarlo.

No pasa lo mismo con lo que llama *dominio*. Éste implicaría sólo un repertorio o abanico de inquietudes que todavía no alcanzó el grado de consistencia de una disciplina. Un *dominio* es “Un conjunto de intereses todavía no unificado y quizá no del todo unificable” (Eco, 2000:3).

En el campo de las humanidades, el debate sobre esa distinción parece siempre pertinente, dado el carácter relativo de sus resultados. La ambición por obtener verdades universales, que valgan siempre y en todo lugar, es, por lo demás, una dificultad insalvable. En ese sentido, es necesario el apoyo de los estudios en

1 En la época contemporánea, las sociedades del entretenimiento son producto de una industria que ha hecho de los juegos objeto de consumo y oportunidad de negocios.

epistemología para permitir explicitar la racionalidad y validez de los métodos que se siguen para investigar.

Tomando en cuenta la diferencia expuesta entre dominios y disciplinas, se puede pensar entonces en al menos dos enfoques para el estudio de los juegos. El primero implicaría que la historia, la antropología, la sociología y todos los campos del saber que considerásemos como disciplinas, puedan proponer resultados desde la especificidad de su trabajo. El segundo implicaría considerar algún dominio, por ejemplo, la psicología, y esperar que pueda sostener un aporte enriquecedor y de conjunto, integrando las distintas teorías y sistemas que comprenden su esfera de influencia.

No viene al caso debatir en el contexto de este trabajo si la psicología es dominio o disciplina, si es una ciencia o no. Desde la perspectiva de una pluralidad epistemológica y para el tema que nos ocupa, ese debate no es relevante, dado que, al parecer, los juegos no son objeto de estudio prioritario en la academia. Por tanto, la pluralidad de enfoque es fructífera, siempre y cuando se explicita el espacio epistemológico que lo constituye.

Aun así, no habría que dejar de considerar una tercera posibilidad. Dominios, disciplinas y artes, habría que decir. Las agudas intuiciones que las obras de arte han aportado a la reflexión sobre la naturaleza humana y las sociedades no pueden desconocerse. El mismo razonamiento se aplicaría al mundo de los juegos².

3. Fundamentos

Dicho esto, se debe señalar que este ensayo intenta focalizar la atención del lector en las consideraciones de una obra. Una obra que pertenece al esfuerzo de la sociología, una disciplina que también tiene su consistencia y sus perspectivas. Se trata del trabajo realizado por Roger Caillois en el libro *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo* (1986). Desde nuestro punto de vista, este texto posee un conjunto de tesis muy pertinentes para estudiar fenómenos actuales relacionados con la psicología social, los fenómenos de masa y los estudios culturales.

Antes de entrar en materia, es importante señalar algunos rasgos biográficos del autor que tratamos. Roger Caillois nace en 1913 en la ciudad de Reims (Francia). Hacia los años 30 ingresa en el movimiento surrealista, al cual con-

2 Ver por ejemplo Gutiérrez Parraga (2009).

sidera un equivalente contemporáneo del romanticismo y en el que su esfuerzo consistirá en encontrar una racionalidad a las intuiciones de sus integrantes. Por esos años también se inscribe en la “Ecole Pratique de Hautes Etudes”, donde estudiará sociología de la religión con Marcel Mauss y mitología comparada con Georges Dumézil.

Años después, en 1937, abandona el surrealismo, y junto a George Bataille y otros, fundan el llamado “Colegio de Sociología”; un grupo de intelectuales de distintos campos, con intereses comunes y una producción propia. Su trabajo posee el mérito de integrar o poner en diálogo distintas disciplinas.

Hacia los años cuarenta lo encontramos en Argentina, trabajando en la villa Ocampo. De regreso a Francia, desarrolla la colección *La Cruz del Sur*, serie especializada en literatura sudamericana. Traduce trabajos de autores como Borges, Carpentier, Mistral, Porchia y Neruda, entre otros. Entre los años 1948 y 1971 trabaja como alto funcionario de la UNESCO, y en 1971 ingresa en la Academia francesa. Es considerado como sociólogo, escritor y crítico literario. Fallece en su tierra natal el año 1978.

Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo se edita por primera vez en castellano en 1986. En la parte introductoria, Caillois hace referencia, al parecer, siguiendo la lógica del “estado del arte” para el tema de los juegos, a uno de los autores que más reflexiones produjo en torno a los mismos y que es considerado como referencia ineludible sobre el tema: Johan Huizinga.

Huizinga, historiador y filósofo, pronuncia en 1933 una conferencia en la Universidad de Leiden titulada *Acerca de los límites del juego y la seriedad en la cultura* (Huizinga, 2014). Cinco años después publica *Homo ludens*, célebre trabajo que reflexiona sobre la fecundidad de los juegos en el desarrollo de la cultura (Huizinga (1938) 2000).

Nuestro autor realiza una valoración sobre la obra de Huizinga, concluyendo que logra una caracterización de los juegos en su conjunto, descubriendo su valor con relación a la civilización, pero que carece de una clasificación que permita entenderlos mejor.

Huizinga señala como características relevantes de los juegos lo siguiente: son ocupaciones libres, se desarrollan en un tiempo y espacio determinados, poseen reglas obligatorias libremente aceptadas y su acción tiene fin en sí misma. También dice que están acompañados de tensión, alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. Esta serie pondría en juego el sentido que los seres humanos otorgamos a los “límites”, la “libertad”, la “gra-

tuidad”, el “riesgo” y la “invención”. En ese sentido, los juegos nos permiten pasar de situaciones de caos y anarquía a una violencia regulada.

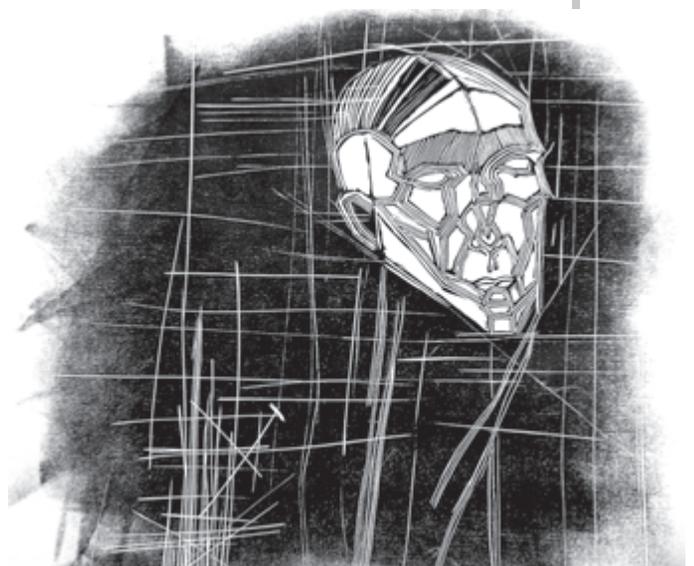
Por otro lado, también son evidentes en la obra de Huizinga las referencias que llaman a la psicología y la pedagogía, en tanto cada juego refuerza y agudiza a nivel individual distintas capacidades físicas e intelectuales, como la formación del carácter, el desarrollo de habilidades de cálculo, un cuerpo más vigoroso, resistente y también flexible, una vista más penetrante, un tacto más sutil y un espíritu más metódico e ingenioso. Pareciera que los juegos introducen al ser humano en el dominio de sí mismo y, por tanto, son una escuela de civilidad.

Bajo esa perspectiva, nos parece que una de las tesis más relevantes en ese apartado consiste en pensar a las civilizaciones evolucionando en el tiempo, tratando de pasar de un universo tosco a un universo administrado. En ese movimiento, los juegos serían un resorte, de ahí su valor.

Los siguientes apartados son cosecha propia de Caillois. Propone como punto de partida los conceptos de *Paidia* y *Ludus*; y luego, una clasificación entendible y clara sobre los juegos, advirtiéndonos que su multitud y variedad dan la sensación de no poder ordenarlos y teniendo en cuenta que hay distintas perspectivas posibles.

Luego reflexiona sobre las posibles “conjunciones” entre cuatro formas identificadas, a las que llama Agon, Alea, Mimicry e Ilinx, para luego pasar a lo que llama una teoría ampliada de los juegos en la que afirma la posibilidad de construir una sociología a partir de los mismos. Nos parece que esta tesis debe ser subrayada, teniendo en cuenta que, al parecer, lo más importante del texto no es la clasificación que propone, sino las posibles resonancias que ésta pueda generar en distintos contextos.

Esta reflexión se fundamentaría en las posibles conjunciones entre los cuatro tipos, dando lugar a las denominadas sociedades de confusión y sociedades ordenadas o de contabilidad. El



Marco Antonio Oroza: "Cabeza II".

movimiento del texto continúa formulando el resurgimiento de los juegos en el mundo moderno, donde debemos situar el espejo que creemos debemos usar para entender mejor nuestra realidad.

4. De la turbulencia a la regla

Decíamos que antes de concentrarse en la clasificación de los juegos, Caillois propone dos palabras clave que se entiende son punto de partida para lo que viene: *Paidia* y *Ludus*.

La primera es definida por rasgos tales como “capacidad de improvisación y alegría”, “diversión”, “turbulencia”, “libre improvisación”, “despreocupada plenitud”, “fantasía desbocada”, “naturaleza anárquica y caprichosa”, “necesidad de agitación” y “deseos de engañar o desafiar”. En la conducta infantil, la *Paidia* se expresa en la intención libre de tocar, oler y probar, y deriva también en el gusto por destruir y romper. Se trata en definitiva de aquella “exuberancia dichosa” que se manifiesta como agitación inmediata y desordenada, y que constituye la manifestación más simple del instinto de juego. Esta fuerza no busca otra cosa que relajamiento, distracción, fantasía o libertad. En nuestro contexto, bien se podría calificar a la *Paidia* como las ganas de chacota.

Caillois atribuye también ese instinto, siguiendo el modelo de la biología comparada, a los mamíferos, e incluso a las fuerzas de la naturaleza. De hecho, en la clasificación que propone, los únicos juegos que los animales desconocen son los juegos de azar.

La segunda categoría, el *Ludus*, es resultado de la regulación de esa turbulencia instintiva bajo “convencionalismos arbitrarios”. Éstos no son otra cosa que las reglas de juego. Este movimiento implicaría contrariar esa energía libre, con la finalidad de hacer más difícil la consecución del resultado deseado.

De esa manera, se propone que el movimiento natural en el nacimiento de los juegos sigue, a grandes rasgos, el siguiente orden:

- a. Primeras manifestaciones de *Paidia*. Para las cuáles existen varias caracterizaciones (turbulencia, exuberancia, etc.).
- b. Aparecen luego las convenciones, las reglas, las técnicas, los utensilios.
- c. Luego surgen los juegos caracterizados.
- d. Finalmente se proponen las cuatro variantes propuestas, entendidas como formas regladas de enfrentar la dificultad. El *Ludus* también es presentado

como invención, en la medida que representa el gusto por la dificultad gratuita.

Nos parece que bien podría calificarse a esta oposición como infancia y cultura. La primera aporta la turbulencia; la segunda, las reglas y cierto gusto por hacer del resultado algo difícil. Esto nos hace pensar cómo, a través de la historia, las distintas sociedades despiertan, encausan o adormecen esas fuerzas y su desenlace.

5. Agon, Alea, Mimicry e Ilinx

En el universo variado de los juegos, la clasificación que propone Caillois se orienta por criterios más bien internos, entendiéndolo por internos a fuerzas que se originan en el mundo subjetivo de la naturaleza humana. Las convenciones sociales les dan forma, las promueven, las premian y las autorizan según rasgos propios de su historia e identidad. El autor hace además constantes referencias al mundo de los animales, para dar cuenta del origen biológico de esas fuerzas. Sin embargo, se entiende también que son las sociedades que, a su tiempo y modo, las enriquecen.

Dicho esto, parecería que los seres humanos somos sencillamente de cuatro formas, con sus posibles conjunciones. El autor, advertido de esta reducción, señala que su planteamiento no agota el universo de comportamientos humanos. Desde nuestro punto de vista, no deja de ser una clasificación fascinante para comprender al ser humano, su mundo y sus escenarios.

5.1. Los juegos de “Agon”

Los juegos que comprenden “Agon” son los de competencia. Implican tensión y lucha entre rivales que juegan en igualdad de oportunidades y en condiciones ideales, es decir, poseen límites definidos y no admiten ayuda externa. Habría distintos tipos de agonistas. En todo caso, se trata de competir en torno a ciertas cualidades y bajo la forma pura del mérito personal. Los ejemplos son innumerables, pensemos solamente en los juegos olímpicos y su variedad. Los juegos de “Agon” no sólo son de tipo muscular; los habría también cerebrales (pensemos en el ajedrez por ejemplo). La motivación de los competidores, además de ganar, implica el reconocimiento de sus cualidades (rapidez, resistencia, vigor, memoria, inteligencia, astucia, etc.) en un terreno determinado.

El espíritu de esta fuerza se encuentra también en otros fenómenos culturales en los que se ponen a prueba ciertas formas de maestría o excelencia. En cierta época, los duelos o la guerra cortés respondían a esta variante. Hoy en día, el espíritu agonista manifiesta una pregnancia amplia en lo social, no solo concentrada en los deportes. Por ejemplo, en nuestro contexto universitario existe el grado de “académico distinguido” para denotar buenas cualidades en la actividad docente.

En la época contemporánea, esta fuerza ha pregnado otros ámbitos de la cultura. Actualmente existe una retórica agonista presente en el mundo de la empresa, la publicidad y la política, por citar sólo algunos ámbitos de lo social. Desde nuestro punto de vista, a veces, con dudosos semblantes.

No se trata, en todo caso, de enumerar en detalle los ejemplos de formas agonistas presentes en las sociedades, basta con entender el concepto y ponerlo a prueba.

5.2. Los juegos de “Alea”

Los juegos que comprenden “Alea” son aquellos en los cuales el resultado no depende directamente del jugador, es el azar quien dirime. En oposición a los primeros, el “Alea”, niega el trabajo, la habilidad, la regularidad del entrenamiento, la paciencia y el esfuerzo propio. En cierto modo, se trata de “desgracia o favor absoluto”. Caillois dice que parecen una insolente y soberana burla al mérito. Comprenden todos aquellos juegos en los que la suerte es la protagonista. Pensemos, por ejemplo, en los juegos de dados, ruleta o lotería. Habría que decir que, en apariencia, se renuncia a la voluntad, pero la historia demuestra que la voluntad de suerte se asoció a la forma agonista de modo natural.

Algunos juegos combinan “Agon” y “Alea”. Por ejemplo, los juegos de cartas en los que la mano se obtiene por suerte, pero su uso depende de la habilidad. En ese sentido, en algunos contextos, esa voluntad de suerte fue compensada con el esfuerzo de cálculo, lo que dio lugar a la teoría de juegos. Se apuesta buscando dominar a la suerte. Es curioso, dice Caillois, que esta forma no se encuentre en los animales.

5.3. Los juegos de “Mimicry”

Este tipo supone la aceptación temporal de una fantasía en la que el individuo juega conscientemente a ser un personaje. Se trata de “hacer creer”, de actuar provocando una ilusión. En estos juegos, las máscaras y los disfraces son el ve-

hículo que permite su ejecución y su logro. Se trata de una invención incesante que ha dado lugar a la mímica y al teatro, por ejemplo.

Caillois dará un importante lugar a esta fuerza, señalando su función sagrada en las llamadas sociedades primitivas. Por ejemplo, la máscara o el disfraz del chaman, eran parte y condición efectiva para producir curación. Hoy en día, la separación o el rompimiento de los disfraces con relación a lo sagrado han diluido, en cierto modo, el poder de lo religioso.

No está demás decir que, en las sociedades modernas, esta especie de disimulación de la realidad o de “hacer como si” no forma parte sólo de las actividades artísticas en su sentido serio y profesional, sino también es orden del día. “Mimicry” pertenece al dominio del fingimiento, y como tal está sujeto a libre juego y elección en el funcionamiento social.

Finalmente, es interesante señalar cómo, por razones de seguridad, en el mundo de los insectos esta forma llegó a producir cambios orgánicos, fijos y absolutos, que se reproducen de generación en generación, dando lugar al mimetismo.

5.4. Los juegos de “Ilinx”

Los juegos de “Ilinx” se basan en la búsqueda de vértigo. Se trataría de alcanzar una sensación subjetiva de “trance o aturdimiento”, en contraste con la regularidad de la conciencia lúcida. En ese movimiento, la estabilidad de la percepción se ve afectada por una especie de “pánico voluptuoso” que escapa a lo cotidiano y pareciera buscar otras realidades.

Caillois sostiene que es común que esta búsqueda se sostenga por sí misma. Señala como ejemplos al niño que le gusta dar vueltas hasta caerse por el desequilibrio, o a los adultos amantes de la velocidad.

Los derviches también buscan un éxtasis religioso a través del vértigo, con música y en contacto con la divinidad. En ese sentido, se debe señalar que la búsqueda del vértigo también responde a la esfera de lo moral. No sólo la experiencia religiosa le incumbe, también el consumo de algunas drogas que, en el mundo profano, muestran un gusto reprimido por el desorden y la destrucción.

6. Corrupción en los juegos

En el libre movimiento de las fuerzas que conforman los cuatro tipos de juegos indicados, se pueden encontrar excesos que, dada su vocación social, los convierten en fuente de deterioro de las relaciones sociales.

En el caso de los juegos de “Agon”, la competencia puede tornarse implacable, al punto de abandonarse a la ambición sin freno, a la búsqueda del triunfo por cualquier medio, a la falta de respeto por el rival o por el árbitro y las reglas.

En los juegos de “Alea” pueden aparecer formas de superstición o cábalas, que no son en sí mismas negativas, sino en cuanto se dirigen a dañar a los otros. Para domeñar la suerte se puede recurrir a horóscopos, brujería o alguna forma de adivinación.

En los juegos de “Mimicry”, el peligro está en la enajenación, es decir, en la pérdida del sentido de la propia identidad, en detrimento de lo que se está actuando, al punto de no poder volver o no separarse de las características del personaje representado.

En el caso de los juegos de “Ilinx”, el peligro es aun más extremo, dado que el impulso constante y sin límite hacia el vértigo puede llevar a la muerte. Pensemos en los accidentes de automóviles de carreras o en las intoxicaciones por drogas.

Por supuesto, esta última parte, apunta a la reflexión sobre las maneras de jugar, a cómo los juegos pueden disciplinar los instintos y apaciguar el alma contra su propia virulencia.

7. Teoría ampliada de los juegos

Estas cuatro actitudes elementales que rigen los juegos pueden combinarse. Caillois propone que existen conjunciones fundamentales, otras contingentes, y, finalmente, algunas incompatibles. Entre las fundamentales encontramos a los pares Agon-Alea y Mimicry-Ilinx; entre las contingentes, a Agon-Mimicry y Alea-Ilinx, y finalmente, entre las incompatibles, a Agon-Ilinx y Mimicry-Alea.

En las conjunciones fundamentales, nuestro autor sostiene, siempre existe un factor activo y fecundo y otro pasivo y ruinoso. Por ejemplo, en el caso de la combinación Alea-Ilinx, el segundo provoca renuncia a la voluntad y al estado

consciente, convirtiéndose en una fuerza que apunta a un juego sin límites peligroso.

Si bien las conjunciones planteadas son reconocibles hoy en el funcionamiento social, nos parece que en la época actual son más flexibles. Es decir, podríamos encontrar en el mundo contemporáneo combinaciones que para la época en que fueron planteadas no eran posibles, o su reconocimiento implicaba mayor dificultad. Actualmente, la realidad y los medios de comunicación nos presentan formas en las que encontramos las cuatro fuerzas conjuncionadas en diferentes grados y de diferente modo. Pensemos, por ejemplo, en el mundo del fútbol. Es común encontrar en este deporte, además de competitividad y apuestas, el teatro y el vértigo. Nos molestamos cuando se simulan faltas o nos sorprende observar el desempeño de jugadores que se dice tienen más vértigo.

8. Sociedades de confusión y de contabilidad

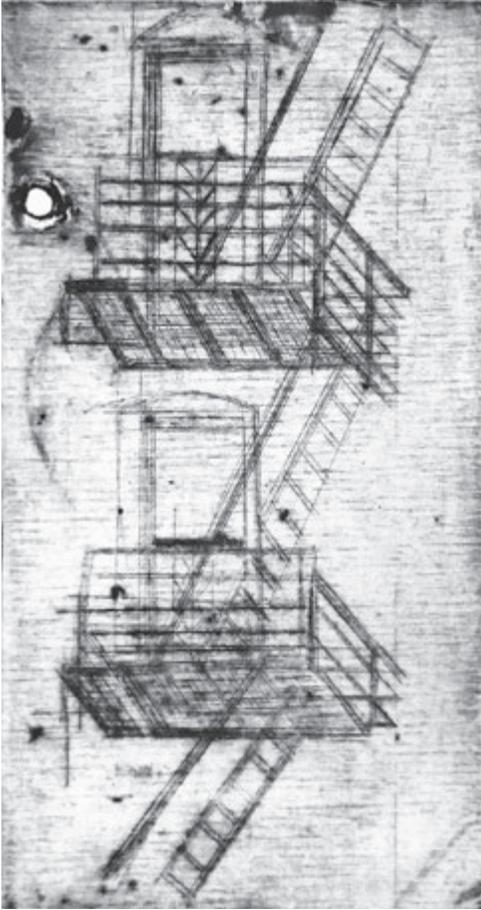
En el marco de lo ya expuesto, Caillois avanza un paso más. Propone que las distintas sociedades, en su evolución, atraviesan un orden de conjunciones reconocible. Sostiene que, a pesar de que los juegos son innumerables y cambiantes, las cuatro vías son identificables en su universalidad y estabilidad.

Llama “sociedades de confusión” a aquellas en las cuales la combinación entre “Mimicry” e “Ilinx” es preponderante. Se trata de comunidades en las que la “máscara y la “posesión” forman parte importante del juego social. La alianza entre esas dos fuerzas da lugar a la “fiesta”. En ella, el vértigo compartido y los disfraces aportan quizá, la motivación principal para participar y formar parte de un grupo.

Por otro lado, llama “sociedades ordenadas o de contabilidad” a las que combinan normalmente el “Agon” y el “Alea”. Se trata de comunidades jerarquizadas en las que existen escalas y privilegios limitados. En ellas el mérito es reconocido y complementario al juego social, dado que el ser humano busca también un principio de discriminación que le sea favorable.

9. Posibilidades de aplicación

Recordemos que el trabajo de Caillois fue editado por primera vez en castellano en 1981. Son alrededor de 35 años. Sin embargo, consideramos que, a pesar del tiempo transcurrido, su propuesta no ha perdido actualidad y puede ser un



Autor: Tania Aneiva.

modelo útil para pensar, no sólo el mundo de los juegos, sino también distintos fenómenos culturales de la época actual.

Cabe preguntarse entonces: ¿qué hay de esas cuatro fuerzas instintivas y sus combinaciones en distintos ámbitos de la cultura?, ¿cuál es su papel en la academia, en la artes, la educación, la economía, en las costumbres y manifestaciones religiosas, en la política?

El modelo es suficientemente flexible como para probarlo en distintos dominios, tiempos y lugares. Al final, habría que decir, en sintonía con la tesis de Caillois, todo cambia, las formas de entretenimiento también, pero los hombres no. Pensemos, por ejemplo, en “Mimicry” y la experiencia literaria. En el caso de los textos narrativos, podemos afirmar que, en su construcción, no son otra cosa que el producto de la imaginación y fantasía del autor; otro escenario donde se tejen historias bajo el libre curso de la creatividad.

Pero el modelo se hace más evidente para los trabajos de carácter teatral. Son memorables, al respecto, las palabras de Jaques, el desterrado, en la obra de William Shakespeare *A vuestro gusto*: “El mundo entero es un teatro, y todos los hombres y mujeres simplemente actores. Tienen sus entradas y salidas, y un hombre en su tiempo representa muchos papeles, y sus actos son siete edades (...)” (Shakespeare, 2003: 312)

En el caso de la poesía, un ejemplo que resuena bastante bien con la fuerza de “Mimicry” es el trabajo del poeta Fernando Pessoa. Ya consideraba él en *Autopsicografía*:

El poeta es un fingidor.
finge tan completamente
que llega a fingir que es dolor
el dolor que de veras siente.

Y quienes leen lo que escribe
en el dolor leído sienten

no los dolores que tuvo
sino sólo el que no ha tenido

Así en las acequias la rueda
gira para entretener la razón,
ese tren de juguete
que se llama corazón.

Este autor produjo a lo largo de su obra un conjunto de personajes, cada uno con personalidad propia y recursos textuales singulares.

La obra de Fernando Pessoa y sus múltiples heterónimos consiste en un sistema literario completo. Es una serie de autores, cada uno con una vida, un estilo y una obra propia, totalmente reconocible, que no sólo se diferencian entre sí, sino que se influyen mutuamente. A este diálogo a través de la obra de distintas voces poéticas, Pessoa lo llamó “poesía dramática”.

Cabe aclarar que la obra de Pessoa no sólo está compuesta por sus heterónimos poéticos. Hay toda una serie de narradores, filósofos, críticos, traductores que la complementan, los cuales escriben en portugués, en inglés o en francés según les corresponda (Pessoa, 2015:7).

En ese sentido, son bastante claros los siguientes versos, digamos, muy íntimos, del poeta:

No sé quién soy, qué alma tengo.
Cuando hablo con sinceridad, no sé, con sinceridad, qué digo.
Soy cambiantemente otro distinto a un yo que no sé si existe
(si es esos otros).

Siento creencias que no tengo. Me arrastran ansias que repudio.
A mi perpetua atención sobre mí, continuamente surgen
traiciones al alma de un carácter que tal vez no tengo, ni ella
juzgue que yo tengo.

Así como el panteísta se siente árbol y hasta la flor, yo me
siento varios seres. Me siento vivir vidas ajenas, en mí,
incompletamente, como si mi ser participase de todos los
hombres, incompleto en cada uno, por medio de una suma de
no-yoes sintetizados en uno postizo (Pessoa, 2015:9).

Si en el caso de Pessoa, el recurso a la “poesía dramática” es un patrón, no es extraño reconocer esas formas también en poetas bolivianos, por ejemplo, en los versos de Benjamín Chávez:

Sobreviviente

*Existen por supuesto el fervor
la acometida
el rugir de la última carga
desesperada
H.D.*

A lomo de cañón cabizbajo
en su jaula de tosco hierro,
prisionero de guerra
la plancha de carbón del regimiento
recorre el desangrado campo de batalla.
Enumera con horror
los uniformes en los que
extenuó su diligencia maternal.
Ya no podría
después de lo vivido
ya no
acicalar la formación cubierta de gloria
ni ninguna otra.

En estos versos, nos parece que, siguiendo las claves sobre el juego que proponemos, el yo poético gira en torno al “Agon” y el “Mimicry”.

Por supuesto, sería exagerado suponer que dichas claves agotan el entendimiento y disfrute de los textos señalados, y tampoco habría que pensar en su uso de forma, digamos, totalitaria. Sin embargo, apostamos por ellas y ensayamos su uso.

Otra dimensión en la que creemos poder encontrar esas fuerzas se encuentra en el ámbito de las costumbres o manifestaciones culturales de tipo folklórico. En ese sentido, consideramos que, en la tradición de los carnavales de Bolivia, bien pueden reconocerse algunas formas. Nos parece reconocer en ellos una riqueza de dimensiones que podríamos agrupar tentativamente en tres campos: el de la historia, el de la religiosidad y el del humor.

Se han ensayado variadas perspectivas y distintas clasificaciones sobre las danzas que forman de los carnavales. No es novedad las tres esferas de diferenciación que proponemos. Sin embargo, el paradigma de juegos que ponemos a prueba nos permite pensar que, en estas fiestas, es preponderante el “Mimicry” y el “Ilinx”.

Pongamos como ejemplo “Los Caporales”. La historia de esta danza es particular. Su origen está ligado concretamente a la historia de un drama de la

historia de la humanidad, el drama del trabajo esclavo. Se debe tener en cuenta que las formas esclavistas, como absoluto dominio sobre el otro, existían ya en el mundo antiguo y antecolonial.

Recordemos que los prisioneros de guerra eran parte del botín de los pueblos conquistadores. Señalemos dos ejemplos. Por una lado, se calcula que Julio César, emperador romano, tomó alrededor de un millón de esclavos en la campaña contra las Galias. Por otro, es conocido el sacrificio cruento a que eran sometidos los prisioneros en el mundo azteca, en lo que se llamó, las “guerras floridas”.

La evolución de esta forma de convivencia tomó, en la época que llamamos colonial, un alcance trágico, ya que el número de esclavos traídos de África llegó a alrededor de 15 millones de personas. Sabemos que en la región andina no se adaptaron bien, produciéndose muchas muertes, dadas las exigencias de trabajo en el clima de la altura. Esto dio lugar a migraciones a tierras más benignas, como los Yungas. En ellas, los afrobolivianos pudieron, probablemente, tener mayores libertades para revivir costumbres de antaño.

Con relación a las danzas, el tiempo y la convivencia con otras culturas produjeron efectos de hibridación que encontramos, por ejemplo, en la saya. Según Omar Barra, presidente del Movimiento Cultural Afroboliviano, esta expresión artística representa, tanto en la música como en la danza, la conjunción de elementos africanos, aymaras y españoles. Sostiene que la música posee raíces africanas; la ropa de las mujeres, influencia aymara; y que el canto es hecho en castellano (Sigl, 2009: 103-108). Nos dice también que “El capitán de baile entraba, hacía orden y lugar para los bailarines con el chicote. Luego dos caporales con pequeños cascabeles ajustados a los pantalones marcaban el ritmo siguiendo al tambor mayor” (Sigl, 2009: 105).

Esta descripción nos da a entender que, en su origen, la danza de caporales no era independiente. Estaba ligada a otro baile, y, como veremos a continuación, representa la dramatización de un personaje en el contexto de un modo de vida:

Los castigos los ejercían el mayordomo, cercano colaborador del patrón, y los jilacatas, que eran autoridades elegidas de la zona. Ambos hacían que los trabajos de hombres y mujeres en la hacienda se cumplan y generen las ganancias para el patrón.

(...) de ellos deriva la figura del capataz en la saya y después en los caporales; quienes manejaban su *charani* para huasquear a las personas que no cumplían con el trabajo o se resistían al sistema (Ballivián, 2014:51).

Es probable que en el mundo imaginario de los habitantes de la ciudad, especialmente en los jóvenes, la representación del personaje del capataz haya generado una especial atracción, dado su papel de poder y autoridad que manda infundiendo temor.

Se sostiene³ que fue hacia el año 1969 cuando el baile de caporales adquiere su forma actual. Es decir, como baile independiente. Desde ese año, tal representación ha crecido en popularidad. Es baile infaltable en las llamadas entradas universitarias, en las cuales no nos parece casual la elección de danza que cada facultad hace para participar en la fiesta.

Teniendo en cuenta las características y los datos históricos señalados, nos parece que, como muchas otras manifestaciones folklóricas, los caporales responden al juego de “Mimicry”. Ese instinto fuertemente arraigado en las fiestas de carnaval y que, junto a “Ilinx”, refleja a veces de modo trágico, los ideales y horizontes de una civilización.

3 www.wikipedia/entrada/caporales (recuperado: 26-10-16)

Referencias

1. Ballivián, Martín M. 2014. *La saya afroboliviana. Nuestra historiografía y saberes ancestrales*. Cochabamba: Gráfica Digital Print.
2. Caillois, Roger. 1986. *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
3. Eco, U. 2000. *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen.
4. Gutiérrez Párraga, Teresa. 2009. "El juego en el arte moderno y contemporáneo". Revista *Arte, individuo y sociedad*. Revistas científicas complutenses, vol. 21, pp. 51-72, Universidad Complutense de Madrid.
5. Huizinga, Johan. 2014. *Acercas de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*. Madrid: Casimiro.
6. ----- . 2000. *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
7. Pessoa, Fernando. 2015. *Textos (cartas) sobre la génesis de los heterónimos. Antología poética*. Buenos Aires: La Mariposa y La Iguana.
8. Shakespeare, William. 2003. *A vuestro gusto*, en *Obras Completas*. Madrid: Aguilar.
9. Sigl, Eveline, Elena López y David Ordoñez. 2009. *Danzas autóctonas del departamento de La Paz*. Edición del Gobierno Municipal de La Paz.



Autor: Juan José Serrano.