Ana Pelegrín

# Cada cual atienda su juego

De tradición oral y literatura

ANAYA

Para Graciela porque compartimos
tantas infancias, sueños y poemas
en el laberinto del tiempo.

*Solo en sueños, en la poesía y en los juegos (...)*
*nos asomamos a veces a lo que fuimos antes*
*de ser esto que vaya a saber si somos.*

Julio Cortázar. *Rayuela.*

# INTRODUCCIÓN

Me adentro en antiguos juegos infantiles por la imantación que ejerce en mi vida la infancia, su permanencia. La memoria incandescente de aquella mirada libre, autónoma, abierta al mundo, que creaba relaciones esenciales con la palabra, reconstruyendo el pacto mágico animista. Aquella mirada…

Intento ver y oír, moverme desde el juego, en la materia poética. Ver por un instante aquello que viene de lejos, como Juan Ramón Jiménez, en alta mar, vio a las sirenas que se acababan de hundir.

Páginas que invocan una imagen totalizadora sin perder la potencialidad del fragmento, grano de arena, playa extendida. Una piedra pequeña reclamando su sentido inalterable.

Libro a primera lectura fragmentario, enumerativo; trozos aparentemente inconexos, agrupados en cuatro bloques-capítulos, cinco cantos rodados, piedras rebuscadas en caminos diversos, redondeadas de tanto repasarlas y repensarlas. Cinco jugadas, pistas a continuar en lectura sucesiva, regresiva, buscando simultaneidad, en el ir y venir de la recurrencia, mezclando planos de relación y correspondencia —indagación, recuperación, investigación— para apresar la inabarcable materia del juego.

*Juego del escondite* (capítulo primero)

Búsqueda del sentido escondido en el mismo juego para captar su dinámica, tomada siempre por sorpresa. Reflexión sobre juego, espacio, tiempo; la fusión del movimiento, palabra, ritmo, afecto. Sugerencias y observaciones imaginarias pegadas a la letra simbólica.

*Estructuras. Juego del rescate* (capítulo segundo)

Prolongado durante días, meses, años, lenta recuperación de juegos de los que escogemos en esta antología más de doscientos, transmitidos por voces infantiles, de jóvenes, de adultos, de mayores. Voces que hablan detrás de la letra impresa, precedida por la clasificación y análisis de estructuras elementales.

*Juego y elegía de la memoria* (capítulo tercero)

Diálogo con la literatura, elegía de la infancia. Impulso por compartir la imagen poética del juego tradicional, presencia vivida, emergente en la escritura de poetas y narradores contemporáneos, incluidos los ejemplos de un taller de juego y escritura creativa para jóvenes.

*Aulaludus. Juego del juego* (capítulo cuarto)

Propuestas creativas para un taller jugado de literatura, plástica y movimiento. No para reducir, programar y evaluar el juego, sino, por el contrario, para establecer la riquísima

comunicación lúdica, proceso abierto a la creación, recreación, almacenamiento, transformación. Y aquí —y en todas las jugadas— la presencia de Elvira Martínez, Martina Martín, Ana Olmos, Graciela Pelegrín y Luz Utrilla, educadoras, expertas en expresión en el cotidiano arte de la escuela/animación cultural, sin cuya generosa colaboración en este libro no podría jugarse ni abrirse el aulaludus.

Mas todos los rostros que están por detrás, presentes, ausentes, perdidos...

Revelador nexo: infancia-juego-poesía, espejo en el que me reconozco y crezco.

Ana Pelegrín, marzo de 2008.

# I. DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

# ¿Extinción de los juegos tradicionales?

Con la sabiduría decantada de la experiencia colectiva, el niño inicia de forma lúdica aprendizajes múltiples: comportamientos, prácticas exploratorias, habilidades motrices, destrezas corporales, desafíos, riesgos, competiciones, ritmos. Compleja urdimbre, impulso vital del juego. Verdad es que acechan a los juegos populares signos de debilitamiento progresivo. Asistimos, evidentemente, a una crucial superposición entre una cultura tradicional y una cultura electrónica. El excitante andar a tientas de la gallina ciega, palpando cuerpos y aire, comparte la emoción con la precisión tajante del ojo avizor, reflejo veloz, para adivinar el avance de la nave enemiga, y su destrucción, exacto cálculo de los vídeojuegos.

Si en la tradición perviven en estado latente enseñanzas iniciáticas, creencias arcaicas, los nuevos juegos electrónicos proyectan un futuro, el acceso a otra dimensión, a imágenes y ritos de una reciente galaxia mental. No todo es inédito. La emisión por televisión de la serie *Ulises* es una muestra ejemplar en la que presenciamos la yuxtaposición del mítico héroe griego con las aventuras de un argonauta espacial, provisto de todos los artilugios del héroe futuro. Detrás de las células radar que posibilitan a Ulises la salida de rampas y paredes deslizantes del eterno laberinto, late intacto el hilo de Ariadna.

Los ingenios tecnológicos preparan al niño de los países post-industrializados —necesaria es esta precisión— para el

hombre del mañana, aunque no parece que lo alisten demasiado en la decisión de su futuro.

Un breve tiempo antes del olvido de este patrimonio inmaterial, me permito respirar y recobrar algunas imágenes de los primeros juegos.

Apasionante tarea por su pequeñez, por la utopía de creer que los niños-hombres de días venideros tendrán alguna remembranza de esta cultura oral, gestual, rítmica, artesanal, aún viva en España y Latinoamérica. Y sin embargo...

«Si después de tantas palabras no sobrevive la Palabra»[1]. Escribo desde este presente, escucho voces en sordina de niños practicando los entretenimientos de siempre, veo niñas haciendo increíbles cabriolas con bandas elásticas, y en el patio tan particular de esta ciudad de Madrid, los viejos juegos de otras edades difuminadas, siguen ejerciendo su imantación. Seducción paralela, simultánea a la de juguetes de alta precisión tecnológica, robots, muñecas admirables que no escamotean funciones, ni tiernos guiños, muñecos-bebés, réplicas exactas de unos infantes de meses, mecidos y sacudidos, abandonados y acariciados, deseados y desechados según la moda y el mensaje consumista del momento.

Cierto es que hay emociones vedadas y olvidadas, como la increíble alegría de construir los

[1] VALLEJO, César (1953): *Obras completas.* Buenos Aires, Ed. Losada (2.ª edic.).

propios juguetes: trompos, cometas, muñecas; de lanzarse a la gran aventura de cazar grillos, luciérnagas, encantar lagartijas; de armar refugios secretos en ramajes o de hacer volar, después de un deleitoso paseo por los dedos, a ese singular bichito llamado Coquita, Santoniña, Mariquita de Dios.

La cultura infantil tradicional, oral, gestual, preciso es reconocerlo, evidencia señales de debilitamiento. Este proceso, aunque acelerado, no significa su desaparición fulminante. Simplemente porque el proceso cultural no es producto de una generación, antes bien, de lenta asimilación, ya que subsiste un mensaje relacional directo entre el hacer cultural y la vida de una comunidad.

Así que pasen cinco (diez, quince) años, ¿será posible aún conjugar la cultura infantil tradicional con los nuevos modos culturales y tecnológicos emergentes en la infancia del 2000?

### *Juego modificado*

En las grandes ciudades, la modificación del juego indica cambios en los sistemas de vida, que se reflejan en la incorporación a la sociedad urbana del nuevo modelo de niño, efectivo consumista de los productos de marca y de mercado. El aislamiento del individuo-niño de los clanes sociales infantiles lo convierte en ciudadano confinado por la reducción de tantos (¿cuántos?) escasos metros cúbicos de lugar habitable.

Civiles-niños, privados de adueñarse de espacios abiertos, perdida la conexión con la fuerza elemental de la naturaleza, sin lugares para explorar, sin tierra ni enseñanzas trasmisoras de una específica cultura infantil, recreada con otros niños.

Hostigado por los reclamos publicitarios ostensiblemente desplegados en fechas claves, los niños de países post-industrializados no escapan a la ley social del mercado.

La posesión de juguetes cada vez más sofisticados refleja el poder adquisitivo familiar (o su carencia). La variedad, cantidad de juguetes de moda «imprescindibles» se constituye en el indicador del estatus social e integración del niño.

En todo caso, si la cultura tradicional desaparece (juegos, canciones, cuentos), no configura un hecho aislado, antes bien se suma a una realidad palpable; lo que cambia y se transforma son los modos de vida de la sociedad, las maneras relacionales de familia, relación parental, el concepto y tratamiento de la niñez[2].

La infancia de hoy, informada, formada, conformada por la tecnología, conjuga algunas formas básicas de entretenimientos tradicionales, espontáneos, con «el mundo digerido» de la televisión. Analizar un tema tan candente y complejo escapa del marco de este trabajo; apunto esta doble vertiente aparentemente contradictoria. De una parte, la participación infantil en un juego activo, colectivo, exploratorio, transmitido y en espacios abiertos para conquistar, jugar de tú a tú. De otra, el niño, aislado en un espacio cerrado, corporalmente pasivo, consumidor de imágenes efí-

[2] Para este tema del cambio del concepto de infancia a través de la historia y el juego, Elschenbroich,V. (1979): *El juego de los niños. Estudio sobre la génesis de la infancia.* Madrid, Ed. Zero Z y X. Ver también Joulien, Rober (1982): *Juego y juguetes. Ensayos de etnotecnología.* México, Ed. Siglo XXI.

meras pero informativas, transformadoras de actitudes sociales.

Diluida la línea divisoria entre niñez-juventud, incluso la de joven-adulto, el nuevo niño adulto, observa Neil Portman en un inquietante escrito titulado: «La desaparición de la niñez[3]», cambia los comportamientos sociales, ropas, actitudes corporales y lenguaje coloquial. Una zona indeterminada infanto-juvenil-media-adulta debilita la noción de edades cronológicas entre el niño mayor-púber-adolescente-adultos y adolescentes-niños.

Dos modos culturales invaden el espacio imaginativo-lúdico de la niñez: el tradicional, reflejo del pensamiento de sociedades anteriores, y el tecnológico, nuevo avance de una revolución en la comunicación, una cultura virtual.

## Ley de retención y olvido

Mecanismo análogo al de los cuentos, en un tiempo pertenecientes a la comunidad, indistintamente narrados para adultos y niños, hoy convertidos en patrimonio de la literatura infantil, los juegos infantiles retienen las diversiones que antaño pertenecieron a un estamento «adulto» de la sociedad, o pasatiempos pertenecientes a mayores y niños.

El juego de la gallina ciega es pintado por Brueghel en el siglo XVI. El humanista Rodrigo Caro (s. XVII) dice ser jugado

[3] PORTMAN, Neil (1983): «La desaparición de la niñez». *Boletín Iberoamericano de teatro para la infancia y juventud.* Madrid, Ed. Assitej, oct-dic.

por los niños sevillanos de su época, aunque remonte su antigüedad a juegos latinos[4].

En el cuadro *La gallina ciega* (s. XVIII), Goya reproduce una escena de adultos, escena juvenil, cortesana, en un entorno primaveral:

—Gallinita ciega,
¿qué se te ha perdido?...
—Una aguja y un dedal.
—Da una vuelta y lo encontrarás.

Retenida en el universo lúdico, la perdida gallina ciega da tres vueltas a los siglos, asentándose en la infancia.

Por fijación de gestos y palabras, transmitidos oral y dinámicamente, la cultura infantil retiene en la memoria la acción de viejos juegos. Retiene el código de un lenguaje no verbal, transmitido gestualmente.

En esta conservación, como en todo mecanismo de la tradición, surgen variantes, contaminación, refundición de los textos-juegos, interrelación del lenguaje gestual y verbal.

A este mecanismo de permanencia, de estabilización —aun con las múltiples variantes— se oponen la pérdida y el olvido.

En el juego de las cuatro esquinas, la memoria del espacio localizado, el desarrollo de la acción, subsiste en la diversión infantil. En las encuestas realizadas, constatamos la pérdida

[4] CARO, Rodrigo (1978): *Días geniales o lúdicros*. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre. Madrid, Ed. Espasa-Calpe. Colec. Clásicos castellanos. I-II vol. (pp. 154-155). Vol. II cita a Polux *Onomaston* Libro IX. Cap. II, llamándose el juego *Musca aenea* (mosca de metal).

de la fórmula oral, de la palabra, manteniéndose la gramática del lenguaje no verbal por la ritualización del gesto, del movimiento, del juego en el espacio-tiempo.

El diálogo corporal, la gestualidad, olvida la memoria verbal, las fórmulas del lenguaje. ¿Pero no es también el lenguaje corporal una modalidad de transmisión colectiva tradicional, una forma cultural?

### *Sintetizando*

- La cultura colectiva infantil conserva un repertorio generalizado y uniformado de letras, juegos, gestos, movimientos y desplazamientos, común y extendido en España y en Latinoamérica. Ley de permanencia —piénsese en La pájara pinta, en las canciones de Cucú cantaba la rana..., etc.
- Dado el proceso de olvido, existe una muestra de juegos, indicadores de un repertorio antes generalizado y ahora en declive. Por ejemplo, el juego Cinta de oro (Hilo de oro) del romance *Elección de novia*, común a fines del XIX, desaparece de los corros.[5]

[5] Juego de corro. La madre con las niñas reciben y contesta el embajador: «De Francia vengo / señora de por hilo portugués / y en el camino me han dicho / buenas hijas tiene Usted / Si las tengo que las tenga / mías son que no de Usted / Si las tengo que las tenga / mías son que no de Usted / con el pan que Dios me ha dado / yo las he de mantener.» P. Cerrillo, (2004): «Literatura y juego», RDTP.