



Ensayos de infancia, o un elogio del juego

Carlos Surghi¹

Universidad Nacional de Córdoba
Instituto de Humanidades
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
carlossurghi@yahoo.com.ar

Resumen: El presente trabajo propone una lectura del juego en tanto que ensayo de infancia, es decir, en tanto que experiencia de un olvido que se recupera. Entendido como procedimiento, pero también como invención de objetos, como transmutación de valores, el juego no es más que una primera forma de sustraernos a la utilidad, de ignorar la predisposición obediente de la moral adulta. Desde los reproches de Stevenson a la nostalgia puesta en la infancia, pasando por las observaciones de Baudelaire en cuanto a las primeras formas de la belleza en los juguetes, hasta las apropiaciones de restos que el juego propicia en los niños, como testimonia Freud, como el mismo Benjamin señala, he aquí que jugar es un arte, o lo que Cesar Aira denomina como la documentación más temprana de nuestro deseo. De lo que se trata entonces en estas páginas es de leer en el juego una anterioridad a todo, una preposición a futuro capaz de interrogarnos a cada nueva irrupción.

Palabras clave: Infancia – Juguetes – Experiencia – Ensayo – Moral

Abstract: The present work proposes a reading of the game as a childhood essay, that is, as an experience of forgetting that is recovered. Understood as a procedure, but also as an invention of objects, as a transmutation of values, the game is nothing more than a first way of avoiding usefulness, of ignoring the obedient predisposition of adult morality. From Stevenson's reproaches to the nostalgia set in childhood, passing through Baudelaire's observations regarding the first forms of beauty in toys, to the appropriations of remains that play fosters in children, as Freud testifies, as Benjamin himself points out, behold, playing is an art, or what Cesar Aira calls the earliest documentation of our desire. What it is then about in these pages is to read in the game a prior to everything, a future preposition capable of questioning each new irruption.

Keywords: Childhood – Toys – Experience – Essay – Moral

¹ **Carlos Surghi** es Doctor en Letras, profesor de Literatura Europea Comparada en la Facultad de Filosofía y Humanidades y de Metodología de la Investigación Literaria en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba; es también Investigador del CONICET en el Instituto de Humanidades. Ha publicado los libros de ensayo *Abisinia Exibar (tres ensayos sobre Néstor Perlongher)* (2009), *Los nombres del fantasma* (2010), *Batallas secretas (ensayos sobre la ausencia de la literatura)*, *La experiencia imposible (Blanchot y la obra literaria)* (2012), *Orientaciones invisibles (ensayos sobre el paisaje)* (2016) y *La aventura negativa* (2021). Ha dictado cursos de postgrado en diversas universidades de Argentina y del extranjero. Numerosos ensayos suyos se han publicado en revistas científicas de todo el mundo.

La malicia del adulto, cuando no el rencor o el encono de quien añora ya lo que ha perdido, suele señalar con firmeza y menoscabo que el juego es la labor de los niños, la distracción silenciosa y paciente de su simple estar en el mundo, el hacer asignado en el tiempo que rige las rutinas de una casa. Podríamos decir entonces, extremando ese recelo, que el niño gana su sustento con la atención puesta al juego, con el ahínco de su retiro a esa zona donde se trabaja de niño al atender a la repetición lúdica, a la risa sostenida; lo cual, en verdad, para los adultos no es más que un tiempo que se pierde en procura de poder recuperar otro: el tiempo futuro de la bonanza, el progreso, el destierro definitivo de toda escasez que la gratuidad de la infancia incrementa. Por eso ser adulto es trabajar de adulto y nada más; en última instancia, ser adulto es entregarse a la atención productiva, o simplemente, distribuirlo todo bajo el predominio de lo monótono; lo cual, sin lugar a duda, genera un ordenamiento de la vida, la rutinaria continuidad en la cual nos perdemos. En cambio, ser niño —en la ausencia de obligación alguna— es resguardar una prefiguración del artista que está destinada al olvido, y que, sin embargo, permanece en el procedimiento del juego.

Fue en el siglo XIX cuando la representación de la niñez perdió lo que tenía de niñez, es decir, cuando se hizo del juego ese trabajo del niño. ¿Cuánto de culpa tiene en esto Charles Dickens, Mark Twain o Julio Verne con sus niños que no son niños porque simplemente no juegan y, si lo hacen, obedecen a lo que está permitido a su capricho? Por ejemplo, cuesta encontrar un niño ocioso en Dickens; por lo general siempre juegan a forjar su destino, a ser adultos antes de haber sido jóvenes; es más, el oscuro y caritativo orfanato es ya la vejez de haber perdido todo, y las calles de Londres o Manchester —sucias, populosas, atractivas— no son otra cosa más que el escenario tremebundo de la desprotección que la moral del adulto le asigna a la inocencia perdida del reciente romanticismo. En más de una oportunidad la pequeña Nell de *Almacén de antigüedades* añora el tiempo del

juego, desea que el pasado que la rodea se esfume ante su presente; sin embargo, aquí jugar no es otra cosa más que la distracción ante lo terrible, el lado más llevadero de la pesadez trágica. Incluso no es extraño que el mecanismo de lo fatal que mueve las piezas de su destino comience cuando el abuelo de Nell se entrega al juego por dinero, buscando así fraguar una fortuna que, al final, termina por arrastrarlo a la locura, la mendicidad, la fuga y la sentimental muerte de la protagonista que ni siquiera reconoce. Peor es en Mark Twain o Julio Verne, adonde los niños juegan la aventura de volverse adultos, de ir de acá para allá movidos por el ritmo irreflexivo de la peripecia. Por caso, remontar un caudaloso río con la experiencia de un transportista ilegal de esclavos, o saber que el mundo entero es su escenario, el cual a cada giro desgasta los engranajes de la inocencia hasta arruinarla, hacen del niño un adulto deforme, un pequeño ya irremediamente adulto. Tal vez el último niño de la literatura inglesa haya sido Thomas de Quincey, quien renunció a la infancia al huir de su casa, pero sabiendo que ese gesto, como todo en él, sería el precedente de una nostalgia que ni siquiera el opio acallaría². En definitiva, hay algo en la distracción del juego que perturba el mundo de los adultos, ya que no han tenido mejor idea que otorgarle el peso didáctico de lo formativo, cuando en verdad, *jugar es un arte*. Hay algo en ese hacer transformado en simple estar que no se puede saber, o que se debe desviar hacia la sucesión obediente, cuando en verdad, el juego no tiene más que una duración en la que radica su procedimiento, su goce, su deriva en

² Para De Quincey la infancia es más que una continuidad, una promesa que se desarrolla o se modifica, un resabio que se arrastra, se potencia o simplemente se pierde en el adulto; la infancia es también un recorte singular en el mapa de los días, y como tal, se asemeja a un claro en el bosque de los años, a una península solitaria en el tiempo, a la amplitud de algo que se pierde en sí mismo en tanto que eso lo devora como una niebla marina. En su intento de autobiografía De Quincey señala lo siguiente: «El niño es el padre del hombre» dice Wordsworth para llamar la atención sobre el hecho, casi siempre desapercibido o del que sólo se es consciente a medias, de que todo lo que acaba siendo un adulto ha preexistido de manera germinal en el niño, como si se tratara de una fruta. Sí, hubo un día en que todo lo que hoy está completamente desarrollado en el hombre estuvo latente —de forma visible o invisible— en el brote del niño (...) La infancia, por tanto, debe contemplarse no sólo como una parte de un mundo más amplio que espera su completo desarrollo en la edad adulta, sino también como un mundo independiente en sí mismo, una parte de un continente, pero también una península» (129).

tanto que fetiche bajo la forma de simples juguetes. La reflexividad del juego es entonces el enigma que pocas veces la literatura se ha animado a contar.

El peso de la nostalgia fue el principal obstáculo en la recuperación de la infancia como ensayo de un arte por venir, en donde, por cierto, el juego no es más que la gramática de una primera lengua. En “Juegos de niños” Robert Louis Stevenson se aparta de dicho obstáculo, pero en procura de celebrar al adulto que discurre sin miramientos a su pasado. Al comienzo el adulto que ha dejado atrás los primeros años sin titubear cambia el *como si* de jugar a los soldados, por la lectura de Shakespeare y sus intrincadas tramas de poder; cambia el entusiasmo de todo impulso, por la generosidad del cuidado; suerte de recato imaginativo cuando no ubicuidad ante el qué dirán. Ni bien comienza su ensayo Stevenson señala:

La nostalgia que sentimos por nuestra niñez no puede justificarse del todo: un hombre puede vivir sin el temor al sarcasmo público, pues aunque sacudamos la cabeza ante el cambio no se nos escapan las múltiples ventajas de nuestra nueva situación (203).

Luego de ese comienzo, y muy convencido de las virtudes de esa nueva situación, el adulto Stevenson continúa su denostación de los juegos de niños, pues estos no son otra cosa más que una distracción temporaria y frágil ante el dolor, el cual, con el tiempo, y sin reparo alguno, llega a ser la única escuela de la experiencia. Así el filósofo, el escritor, el artista que algo intuye de su infancia, pero que para nada se deja distraer por esta, sería más útil a la sociedad si expiara su pasado en el resabio doliente, al que, sin dudas, transformaría en belleza, en verdad. Por lo cual, perdido en la memoria del adulto, el tiempo de los juegos infantiles —esos ensayos de infancia que distraían a seres en apariencia más cercanos a los inicios tribales de la humanidad que al dandi de las grandes ciudades— vuelve por medio de sensaciones, recuerdos, el siempre atento e involuntario calvario de los sentidos; la herida aun abierta que el adulto no ha podido sanar. Stevenson mismo recurre a ellos aún para exponer su denostación. Raptado por esos recuerdos, un clima, un aroma, la distracción del sosiego que embriaga, el

autor de *La isla del tesoro* va más allá y compara los primitivos rituales del niño con la sofisticada evasión que ha conseguido el adulto. Solo así la fantasía de un libro, la remembranza de la música, el silogismo articulado ante una definición o una simple conclusión son ocupaciones mucho más interesantes que los espasmos y balbuceos del capricho irracional. En definitiva, por más que los niños jueguen con un rigor de verdad pocas veces visto, un solo verso tiene más peso específico en la consonancia con lo real. Sin embargo, si los niños ahuyentan en el juego las lágrimas y el dolor, si el tedio en ello se esfuma, no están muy lejos de aquello mismo que los adultos buscan en la filosofía o la literatura, ese extraño consuelo de palabras fijadas al papel y la tinta que, la vista, llama para despertar a la imaginación. El juego, como un hiato en el tiempo, hace entonces al sujeto que ejecuta en él su esperanza futura de felicidad. El juego es la inmadurez buscada del ensayo mucho tiempo después. Aun así, para Stevenson no hay jardín encantado en donde la mala hierba del dolor no crezca, pues

hace su propio camino en cada uno de nosotros, irrumpe como un grosero visitante en el jardín encantado donde el niño anda como en un sueño, con una seguridad no menor que con la que el inmortal dios de la guerra gobierna el campo de batalla o nos hace llorar en nombre de su padre. Ni la inocencia ni la filosofía pueden protegernos de este agujón (204).

Por lo tanto, de estas palabras podría inferirse que, como ser doliente, el niño se define cual ese sujeto que posterga la llegada de lo fatal; pero también, como ser indolente —a fin de cuentas ¿qué niño sabría que el llanto es dolor?, el llanto es simplemente llanto— el niño se define en el elogio del capricho: si jugar es un sinsentido, lo es porque el ser del juego se deriva de la vida misma que ha perdido todo sentido; así, con amargura, lo comprueba el adulto Stevenson, quien se pasea por las calles extrañando algo de la sorpresa que hace a la infancia, pero sacando a la vez de ello toda una lección —nosotros diríamos, arruinando un bello recuerdo con el fastidio de tener que aprender algo:

Estudiamos las vidrieras de los locales con otros ojos que los de nuestra niñez, sin sorprendernos nunca, no siempre llevados por la admiración sino para construir y modificar nuestras pequeñas teorías incongruentes sobre la vida. Ya no es el uniforme de un soldado lo que atrapa nuestra atención si no tal vez el leve carruaje de una dama o quizás el gesto vivamente impreso en su rostro por la pasión y que lleva una historia prohibida escrita en sus líneas. El placer de la sorpresa ha quedado atrás; los pilones de azúcar y los caballos de mar parecen pálidos remedos cuando los vemos; y caminamos por las calles para imaginar historias y para hacer sociología (205).

He aquí entonces que, en la denostación del juego, Stevenson termina encontrando lo que de él hay en cualquier pensamiento vuelto discurso: un reparo ante el dolor. Por lo tanto, en el juego de los niños resulta imposible no entrever la prehistoria de cualquier pensamiento; aun cuando se cambie la inmanencia del entretenimiento por el sopor de las historias a contar para vanidad de algún futuro, o para la ilusoria sociología que eleva al triste estadista.

En todo caso, lo que el adulto extraña al sentir la proximidad del juego de los niños es la seriedad de lo leve, esa especie de gracia que inunda de entusiasmo el mundo en lo más próximo³. La levedad del juego es la duración

³ En un sentido inverso, lo más próximo que el mundo tiene de esa leve gracia es *la habitación de los niños*, el cuarto de juegos, la procedencia de voces y risas circunscriptas a una zona ciega. En el relato homónimo de Luis-René des Forêts, el juego que el narrador escucha detrás de la puerta consiste en impostar, imponer, simular la voz de unos niños frente al silencio de “George”, suerte de muñecote o amigo invisible al que acosan con sus parlamentos. Aunque también, el juego consiste en sostener las reglas, no dejar desfallecer el procedimiento, adaptar el entorno para que la ley del juego lo gane todo, hasta la atención de una escucha ajena en la oscuridad. Así lo que se oye, *jugar a hacer voces*, es llenar el silencio del mundo, o imponer al mundo el silencio de esas voces; no importa con qué parlamentos, en este caso la burla respecto a los reglamentos de colegio y los maestros; por sobre todo, jugar es creer/crear un simulacro que desde la mirada adulta apenas si puede describirse, como acaso apreciamos en estas palabras: “Por el contrario, los niños podrían ser varios ocupando la habitación y el desconocido George, cuyo mutismo es objeto de sus comentarios, bien podría ser el único personaje ficticio al cual, por la comodidad del juego, se le ha retirado el habla aunque fingiendo con una hábil superchería que se lo exhorta a recuperarla, como si su mutismo fuera obra de un capricho y no una necesidad de la puesta en escena. Pero de todos los niños encerrados en la habitación es justamente la presencia de George la que parece más indiscutible, porque se beneficia con el prestigio de su mutismo mientras que los demás, al prestarse mutuamente sus voces parecen confundirse en una sola y misma persona, siempre versátil, siempre indeterminada. Con lo cual basta entonces para volver poco plausible la hipótesis de un doble simulacro” (72).

misma del juego; la ausencia de finalidad, de obtención alguna, la mera distracción que se apodera de él, y que hace de esa continuidad prolongada —jugar, siempre jugar— un tiempo del menoscabo, un tiempo en donde el juego mismo desborda e inunda los márgenes de cuanto lo rodea tiñendo todo de hilaridad. Si la pequeña habitación se transforma en reino, si el debajo de la cama es una caverna rocosa, lo es justamente por la atención puesta a esa continuidad de lo leve. Todo niño entonces no es más que “un filósofo en medio de una corte de bárbaros”, aun cuando la ironía de Stevenson se refiera a la tiranía del niño, dejando de lado las “propiedades dramáticas” (206) que lo conducen por la vida transformando lo próximo en extraordinario, plegando las formas de lo real a las volutas de su capricho. A la explicación analítica del filósofo, a su rimbombante sistema, lo oscurecería el ser dramático de las cosas que el niño experimenta en sus juegos. Pero la propiedad dramática en tanto que método, resulta ser un primer momento del proceder del juego; aunque en verdad, es lo que se demanda a lo real para llevarlo a otra continuidad: llegar por fin a la vocación de seguir presencias invisibles que todo lo transmutan. Las sillas que se transforman en caballos, o los escritorios que figuran un acantilado irritan a Stevenson, quien ha perdido la convicción y la fe que en el niño sirven para “digerir las incoherencias más evidentes” (207). Como podemos apreciar, la diferencia ante el juego que se pone en escena tiene que ver con un tipo de procedimiento que hace emerger a nuestro alrededor la figura de la obstinación, tiene que ver también con el empleo del mundo para su simple transgresión; al fin y al cabo, es esa transgresión la que justifica la desobediencia de los niños, la que salva su inmadurez, la que privilegia la ausencia de reflexividad que los conduce de aquí para allá antes de su ingreso en la oscuridad de la historia. Que en el mundo de todos los días emerjan mundos improbables, no está muy lejos del realismo más decadente que resucita un *Salambó* —aun valiéndose del Libro I de las *Historias* de Polibio— o un San Antonio en el desierto enfrentando sus tentaciones. En definitiva, el

niño que persigue dragones montando su silla-caballo no difiere mucho del Flaubert que inmóvil se agita por su palabra justa. ¿Dónde están uno y otro deseo sino en el deseo mismo de distraerse de cuanto los rodea? Si el juego de los niños es arte por el arte, fatalmente el juego de los adultos es evanescencia intelectual, extravío del espíritu que se pierde en una persecución irrisoria, como ir tras el fin último de cualquier causa, o tras su origen ya extinto. Stevenson lo sabe, y al decirlo queda presa de la inmovilidad que convoca para hacerlo visible; si los niños corren tras los fantasmas de su alocada imaginación, el adulto se hunde en una fantasía aún peor, a la que Kant llamó *noúmeno* y, en ese caso, ya no hay más nada que hacer, la distancia es insalvable entre la mente del niño y la mente madura:

Cuando nos dedicamos a nuestra forma intelectual de juego, tranquilos junto al fuego y acostados en la cama, surgen en nosotros muchas e intensas sensaciones a las que no encontramos salida. La mente madura no acepta sustitutos, sino que desea la cosa en sí –incluso para ensayar un diálogo triunfal con nuestro enemigo (209).

Al final, la argumentación de Stevenson nos lleva a pensar que el adulto seguro de sí se perderá en la fantasía de su cosa-en-sí por medio de los objetos que lo rodean: la estética, la política, la literatura –fantasmales objetos si los hay; mientras que el niño opacará su sueño cognitivo con el destello que sale de sus juguetes, esos objetos propios de otra distracción. Por lo cual, el juego no sólo prolifera en el tiempo, en la duración de su transcurrir, sino también en el espacio a través de sus objetos, esos rostros de madera, esas extremidades de plástico, el silencio de esa voces que hacen hablar a autómatas de otra fantasía.

Cuando Baudelaire ingresa en la habitación de la señora Panckoucke, según lo que nos cuenta en su “Moral del juguete”, y ve cientos de ellos exhibidos como piezas de un museo –desde los más caros a los más modestos, desde los más simples a los más complicados– sin otros niños que los usen; comprueba que se encuentra ante la fascinación que todo objeto irradia. Pronto, la intuición de forma y contenido –esa extraña belleza sin

utilidad que el juguete lleva en sí— se completará con sus posibilidades tanto materiales como espirituales. El juguete en tanto que objeto es entonces un problema moral, ya que en él no hay utilidad alguna, pero sí secreto y misterio; es la mónada de un mundo perdido, y también, la promesa de felicidad para el futuro; pero a la vez, es la prehistoria del talento, el regreso a la inocencia y la ingenuidad que podría transparentar toda mirada. Es así como, en su ensayo de 1863, “El pintor de la vida moderna”, escrito una década después de recordar esa visita a la señora Panckoucke, Baudelaire no solo se interesa en su célebre método para leer el presente, esa atención puesta a lo que hay de eterno en lo circunstancial, sino que se interesa también en la melancolía propia del artista como algo a considerar cuando se va tras ese presente. ¿Cuál es el método, cuál la atención que se debe desplegar? Ni más ni menos que atender a “la convalecencia como un retorno a la infancia”, o más específicamente, desplegar como método la embriaguez frente a la novedad que puede entenderse como “la facultad de interesarse vivamente por las cosas, incluso las más triviales” y que, en definitiva, hace del genio “la infancia recuperada a voluntad” (*Lo cómico y El pintor* 143-144). Como la atención del niño que al caminar se detiene en lo intrascendente, o que insiste en su imantación a algo sin sentido, como subir y bajar un escalón, o simplemente quedarse en el piso mirándolo todo desde ahí; del mismo modo, un caballero, un paseante, convencido de la doliente desazón que lo acompaña y lleva a perderse en la multitud, atiende a la insignificancia; y, con suerte, encuentra un rostro, un detalle, restos de lo que ayer la ciudad ocultaba y que hoy es su celebración macabra, aunque en definitiva, lo salva para siempre en la fugacidad de un momento discontinuo que se parece a la iluminación de un rayo⁴. En tanto que decadente, Baudelaire quiere lo que ya

⁴ Hay un rayo de ilusión aún menor, un pequeño destello, es el brillo encontrado en lo nuevo que se impone sin buscarlo, que hace a la vida misma y su decurso involuntario. Quienes como padres compartimos el caminar sin sentido alguno con nuestros hijos, o mejor, quienes buscamos una rutina como excusa —visitar librerías los sábados a la mañana para luego terminar el paseo en una plaza, sabemos del tipo de extrañezas nuevas a las que estamos expuestos. El berrinche de no caminar, la obstinación de señalar con su pequeño dedo algo

no posee; añora, como los adultos que reprocha Stevenson, aquello que ha perdido sin ver en ello la simplicidad que lo caracteriza: pasearse, ignorarlo todo, esperar por lo que tal vez no llegará. En todo caso, la infancia de Baudelaire es un método a medias, un momento en la irrupción del *flanêur* que puede no fijar nada de cuanto le acontece, como el niño respecto a sus tempranos recuerdos, que deberá desenterrar luego, bajo la mirada del inquisidor analista. Sin embargo, de esa infancia los juguetes son testigos mudos a quienes interrogar, son los objetos en los cuales la voluntad se afirma como remembranza de una primera percepción: lo posible de todo pasado, el hipotético retorno de un origen simulado; tanto es así que Baudelaire nos cuenta que para él, ese recuerdo del niño que ingresa al bosque de los juguetes, significó la separación del adulto que deambula por las ruinas de una ciudad desencantada:

Con esa admirable y luminosa prontitud que caracteriza a los niños, en quienes el deseo, la deliberación y la acción forman, por así decir, una sola facultad, por la que se distinguen de los degenerados hombres, en quienes, por el contrario, la deliberación devora casi todo el tiempo, me apoderé inmediatamente del más bonito, del más caro, del más llamativo, del más fresco, del más extraño de los juguetes (*Salones y otros escritos sobre arte* 191).

He aquí entonces que el más extraño de los juguetes no es más que la antesala del extrañamiento que el arte producirá en la vida, al menos así lo quiere, en sus primeros años y en su madurez, el deseo de un muchachito pusilánime, pero excepcional, introvertido a la vez que desafiante, al cual, sin embargo, su madre obliga a conformarse con el más mediocre de los juguetes.

que es más que la simple transparencia del aire, o el revolcarse en el piso riendo luego de subir y bajar peldaños de escaleras como si fuera lo único que importa, hace del paseo una lenta detención en diversos puntos. Ahí mismo se abre toda una serie de juegos persuasivos que van, desde pedir explicaciones o compartir el convencimiento frente a lo que nuestro hijo ve, a ocultarnos y expiarlos, y hacer cosquillas o prometer el reino de todo al final del paseo. Sin embargo, el momento de ilusión se vuelve experiencia solo cuando de repente, en medio de esa tratativa, levantamos la cabeza y vemos el resto de la ciudad siguiendo su ritmo, su impulso, y alcanzamos a preguntarnos dónde van ellos y dónde nosotros, por qué el tiempo parece arrastrarlos y a nosotros depositarnos en la melancolía de un presente que no queremos perder.

Pasear la vista por los juguetes de esa habitación, o hacerlo tiempo después ante las vidrieras que sustraen a la mirada de su itinerario por las calles —mientras los juguetes impávidos se exhiben cual la suntuosidad de la mercancía— es reparar en sus curiosas formas, en su ensueño del color, en sus proporciones de fantasía; y tal vez más que eso, asistir a las primeras “ideas de la infancia sobre la belleza”. Nadie dudaría entonces que los juguetes son la potencia de la vida en miniatura, tanto que, en la exageración de Baudelaire, su simple exhibición en un “gran almacén” hace a este último “preferible a un hermoso piso burgués”, ya que “¿no se encuentra allí toda la vida en miniatura, y mucho más coloreada, limpia y reluciente que la vida real?” (192). Para Baudelaire la potencia del juguete en tanto que objeto fastuoso, pero también en tanto que objeto a ser suplido, pues su dinámica es la misma aun sin estos, permite apreciar que el drama de la vida tramado en estas formas, llevado adelante por la imaginación convocante, se resuelve siempre como arte. El juguete es entonces el primer artefacto de un largo camino que conduce hacia él, y también, la rebelión misma de esas formas ante la utilidad que siempre preocupa al arte. A diferencia del entorno ceremonial de las primeras imágenes halladas en la oscuridad de cavernas inaccesibles en las lejanas montañas, realizadas por nuestros ya remotísimos antepasados, el juego que habilitan estos objetos apegados a nuestra inmadurez es una experiencia propia de la intimidad que nos exhibe. Jugar no es más que el alcance que puedo darle a esta distracción con la inquietante presencia de mis juguetes. Jugar es la rebelión organizada de la patria de la infancia frente a la escasez que nos propone siempre la Historia. Juguetes contruidos en base a la magia del mecanismo, juguetes que sorprenden por su simplicidad, juguetes en los extremos de la fidedigna representación —la muñeca autómatas, el parlanchín polimorfo— o en la pobreza que alimenta la ilusión y el ingenio, como el juguete vivo; cada uno de estos artefactos no son más que objetos que reivindican la capacidad de afectación que tienen sobre el sujeto, pues valen —más allá de sus formas— por el arrastre subjetivo al que

conducen, y que podríamos denominar como *la moral del juego*⁵. Sin embargo, jugar en la distracción de los juguetes no escapa a ser solo un estadio que el arte mismo termina arruinando. Si bien la afectación de los juguetes puede conducir a la predestinación artística —el deseo en el futuro de continuar jugando en el pequeño teatro en miniatura que hace del niño un actor de boulevard— también puede llevar a lo que arruina todo juego: la prepotencia de la reflexividad —¿tendrán infancia los críticos de arte?, ¿habrán carecido de juguetes y por lo tanto jamás habrán visto la moral del juego que salva de todo juicio? Baudelaire lo sabía muy bien, y al final de su ensayo alerta sobre el fondo metafísico que aún hay en el juguete, el cual se cifra en el deseo de, tarde o temprano, “ver el alma” de lo que se tiene entre las manos, ya sea desarmando sus partes, separando, rompiendo sus piezas, o penetrando en la coraza de ensueño que lo protege; de este modo, el asedio al juguete se parece al autoritarismo de la razón que nos pide el salto de comprensión y adultez a costa de perder cualquier tesoro; he aquí entonces, que la vida de la infancia, se daña y no hay taller de los muñecos que pueda repararla:

La vida maravillosa se detiene. El niño, como el pueblo que sitúa las Tullerías, hace un esfuerzo supremo; por último, lo entreabre, él es el más fuerte. ¿Pero *dónde está el alma?* Aquí comienza el estupor y la tristeza (196).

⁵ El juguete vivo es un claro ejemplo de dicha moral, no porque aleccione, sino porque suple lo que falta mostrando siempre la falta. El juguete está en nosotros como la melancolía en el duelo: expone tal vez lo que nunca estuvo, o lo que tiende a marcharse. Como siempre, Baudelaire se extrema y nos pinta respecto a esto una escena digna de sus *Cuadros parisinos*: “En una calle, detrás de las verjas de un hermoso jardín, al fondo del cual aparecía un hermoso castillo, se encontraba un niño guapo y fresco, vestido con uno de esos trajes de campo llenos de coquetería. El lujo, la despreocupación y el espectáculo habitual de la riqueza hacen a esos niños tan guapos que no se les creería hechos de la misma pasta que los hijos de las mediocridades o de la pobreza. Junto a él yacía en la hierba un juguete espléndido, tan fresco como su dueño, barnizado, dorado, con un hermoso vestido, y cubierto de plumas y de abalorios. Pero el niño no hacía caso a su juguete y he aquí lo que miraba: del otro lado de la verja, en la calle, entre los cardos y las ortigas, había otro niño, sucio, bastante feo, uno de esos críos en los que el moco se abre lentamente camino entre la grasa y el polvo. A través de los barrotes de hierro simbólicos, el niño pobre mostraba al niño rico su juguete, que este examinaba ávidamente, como un objeto raro y desconocido. Ahora bien, ¿ese juguete que el pequeño puerco provocaba, agitaba y zarandeaba en una caja agujereada era una rata viva! Los padres, por economía, habían sacado el juguete de la vida misma” (194).

Sin embargo, el juguete no reduce las posibilidades del juego; por más que estos sean destruidos, condenados a la dispersión de sus partes, los juguetes siempre dejan intacto el hacer del juego. Es más, aun cuando los niños abandonan sus juguetes, este permanece y sobrevive no sólo en sus restos ya irreconocibles, sino también en la fascinación ante cualquier resto, como un fantasma al que solo hay que invocar en la casa abandonada de la infancia. Y aunque parezca mentira, en esa clausura, en el esplendor de esa ruina, aún es posible intuir el promisorio futuro de la risa y la melancolía. Fiel a Baudelaire, Benjamin señala que no hay objeto a fabricar para cubrir u orientar las expectativas de los niños. Los pedagogos de la Ilustración, obsesionados con moldear la atención de estos con formas tutelares para su imaginación, ignoran justamente que todo en ellos es dispersión ante cualquier forma u objeto. Indómitos e inquietos, Benjamin señala que los niños se sienten atraídos por “el accionar de las cosas” y su mecánica hecha de magia y sinsentido; allí perciben un mundo oculto en los restos que, como tal, muestra su rostro solo a ellos. Los desechos de la construcción — cascotes, arena— los sobrantes de las tareas de jardinería —hojas, ramas— el resto mismo de las costuras del hogar —hilos, carretes en desuso— todo llama a su atención en tanto que diminutas partes de algo mucho mayor que a nuestros ojos es invisible, pues, señala Benjamin, “con estos desechos no producen las obras de los adultos, sino que ponen en nueva e inesperada relación materiales heterogéneos, por medio de lo que elaboran con ellos en el juego”. He aquí el mundo objetual de los niños, el cuarto de los juguetes sin frontera, el mundo que, aunque no veamos, en verdad “es uno pequeño dentro del grande” (53). Contemporáneo a los niños imaginados por Benjamin, el pequeño Ernstl, nieto del viejo Freud, parece darle la razón. Solo ante la falta de su madre, rodeado por los restos de ese pasado que para él era pleno, seguro, dichoso, el pequeñín escenifica —“elabora”— la falta de ésta en la reiteración que lo tiene como único protagonista. Una y otra vez Ernstl prodiga la misma acción, tal vez porque una y otra vez la realidad se obstina

en arrojarnos a la posibilidad de perder a cada instante un paraíso. Así todos los juguetes —restos justamente de un mundo que ya no importa, porque lo que realmente importa está más allá, en otro lado, en el misterio que la madre ha encontrado y que persigue pero no está aquí— son arrojados lejos de la cuna donde Ernstl se encuentra, son en realidad llevados por la marea impulsiva que se pliega a la madre ausente. Y a todo este aparente berrinche Ernstl no duda en llamar “o-o-o-o”, pues su pequeño acto es eso, una despedida, un lamento. Sin embargo, el atento abuelo lo observa, y traduce esa larga despedida con una palabra: “Fort” (se fue). De este modo, los restos de un mundo figurado en los juguetes se pierden en la oscuridad, ruedan debajo de la cuna, detrás de la puerta; ahora cumplen la función de materializar la ausencia. Aun así, para que el juego sea tal, necesita la continuidad de una dinámica. Por qué no pensar entonces que tal vez el pequeño Ernstl se pregunta en un momento ¿no hay regreso para lo que se fue?, ¿va a dejarme para siempre, aunque muy bien no sé qué es *para siempre*? De ser así, en su respuesta solo vería la posibilidad de inventarse un mundo mejor, de accionar por sí frente a lo que le toca en suerte. Movido por ello, hace con los restos que tiene a mano un pequeño artefacto. Ni reluciente, ni fastuoso, apenas un carretel atado a un hilo se transforma en el objeto que restituye lo faltante; se transforma en el ídolo para una religión perversa con un solo integrante. Al arrojarlo y traerlo de vuelta, feliz por lo que puede hacer con su suerte, esta vez el abuelo lo escucha decir “a-a-a-a”; y como la anterior vez, no duda en traducir o equiparar ese ritual del placer por: “Da” (acá está). Aun cuando la escena contenga todos los rudimentos como para desconfiar de lo que Freud deriva de ella —o mas aún, de lo que nosotros, salvajemente, podamos derivar de ella— en el *Fort-Da* es obvio que hay una forma temprana de resarcimiento simbólico. Como señala el autor de *Más allá del principio del placer*, el pequeñín “se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar” (42-43), misión que, con el tiempo, le pediremos al arte que haga, sustituiremos por los alcances del

dinero, o simplemente, encomendaremos a la trama de los sueños. Todo juego entonces es más que una distracción, pues hay en él desde el comienzo un intento por restituir todo lo perdido; aun cuando recurra a la levedad de un simulacro para consolarnos. Y también, todo juego es más que una restitución, pues si lo fuera, peligrosamente llamaría al fantasma de la compulsión. En verdad, en todo juego importa la posibilidad de invención que en él seamos capaces de llevar adelante; ni consolarnos por lo que falta, ni mucho menos convertirnos en seriales repetidores; en realidad, el juego está ahí para llenar el mundo de invenciones inútiles.

En un ensayo titulado “Un discurso breve”, César Aira afirma que “de niño atesoraba lo que no entendía, lo que quedaba sin explicación, la gema rara que brillaba en medio de la ganga trivial de lo claro y sabido”; esta forma de coleccionismo, esta distinción negativa, esto que Aira llama “un instinto que conduce a los niños a lo inexplicable”, no es más que aquello que los define como “connaissanceur de lo desconocido” (*Evasión y otros ensayos* 45-47). Sin embargo, lo raro y lo desconocido son algo más que simples caprichos de temprana egolatría; en su ser de gema, en el brillo de su sustancia, estos atributos apartan y preservan al niño del saber total que lo atrofia. Son algo así como un conjuro que se pronuncia para ahuyentar el mal de la formación, la tragedia del especialista. Lo que sorprende es que aquello que cualquiera consideraría como una distracción de lo que verdaderamente importa — saberlo todo, ser el mejor en—, es en verdad una forma que permite el desarrollo de otra inteligencia más que particular. Lo que leemos a continuación así lo corrobora:

Los niños aprenden sin proponérselo especialmente, les es difícil rechazar el saber que va hacia ellos. De modo que el niño que no aprende debe hacer un esfuerzo especial para no incorporar los conocimientos, debe poner en juego una inteligencia superior a la del niño que aprende, para obstaculizar lo que su constitución física y mental le ofrece irresistiblemente. (53-54)

Indudablemente para Aira esta inteligencia que se resiste a la orientación esperada es una forma de juego irónica, cuando no burlona pues asegura que

todo artista, todo escritor, esquive con ella la correcta ejecución de su trabajo, y se preserve así de *escribir bien* al escapar al automatismo decepcionante. El saberlo todo es entonces la repetición, la falta de espacio para el deleite singular; el saberlo todo no es más que aquello que el juego debe evitar para no caer en la rutina. Lo que hay aun de raro y desconocido en cualquier artista tiene que ver con ese procedimiento que busca obstaculizar la utilidad, pero para lograr “el ideal utópico del empleo del tiempo dichoso y productivo”. Dicho ideal, escaso y difícil de encontrar, se caracteriza por recuperar la inteligencia del pasado para que contamine de extrañeza el presente. Jugar requiere de esa inteligencia; y esa inteligencia sólo puede aplicarse en el juego; por lo tanto, uno como la otra no van más allá del artista-niño-en-un-cuerpo-de-adulto. Su horizonte siempre apunta hacia el despertar y el ocaso de lo extraño, tanto en el arte como en la vida la pregunta es ¿dónde encontrar esa inteligencia?, ¿dónde encontrar al prolífico inútil?:

Me parece que el modelo perfecto es Joseph Cornell —nos responde sin dudarle Aira—, no sólo por su obra visible sino por sus diarios, sus efemérides secretas, sus archivos, la organización de su vida cotidiana. Su refinamiento de otra época, ligeramente patológico en su pasatismo. Creo que ahí está la clave: en una transposición temporal, ligeramente hacia atrás, no arqueológica sino proyectada hacia la infancia: hacia el uso del tiempo que hacían los adultos cuando éramos niño (*Continuación de ideas diversas* 55).

Tal uso del tiempo —ese transformador de lo real en fantasía— se corrobora en la invención que todo juego le demanda a la infancia.

Quien juega puebla el mundo de objetos, es decir, entorpece lo cotidiano con las reglas de su invención, las cuales permiten el trato con esos objetos. Así como los niños al abandonar su habitación de juegos optan por dejar sus juguetes sin guardar, siguiendo leyes que ignoramos, y en ello podemos ver una fotografía de su paso por el mundo, al menos en ese instante recién acontecido; de igual manera la composición de un cuadro, la sala de un museo adonde alguien ha dejado unos zapatos abandonados, o un

montículo de arena junto a tiras de papel movidas por el resonar constante de un ventilador, nos permite ver un punto de extravío respecto del presente. Del juego no sale otra cosa más que patrones anti-realistas, materiales un tanto incordiosos, prospectos inaplicables; como los juguetes que guardan la memoria de una primera forma de inteligencia, el arte también guarda esa irreverencia de un-mundo-puesto-patas-para-arriba; aunque en el fondo, siempre algo de gravedad imanta lo disperso a su alrededor, como podría ser el hecho de documentar que hemos pasado por ese mundo, que aquí alguien ha jugado —más allá del sentido que esto pueda tener— en procura de alimentar el propio enigma de estar en ese mundo sin saber muy bien para qué, ni por qué. Para Aira —quien cree que todo artista lleva consigo una visión única del mundo, fabulosa pero fatal, pues con él, aun dejando obra alguna, lamentablemente concluye— el arte, esa obra, no es más que aquello que queda, lo que al final “se vuelve un juego ligeramente fantástico con el tiempo [ya que] es la documentación de algo que fue, y a la vez promesa de algo que será. Nonato y póstumo” (*Sobre el arte contemporáneo* 22). De este modo, la obra de arte es lo que es porque en su procedimiento aún hay algo del niño que juega con lo más inmediato a su deseo. Duchamp le debe a ese fondo-niño presente en el adulto, su procedimiento más famoso, el ready-made⁶. Aira lo describe de un modo solapado, teniendo la precaución de no infantilizar a Duchamp, al señalar que el ready-made no es otra cosa más que “la obra de arte como un objeto cualquiera, elegido entre el universo de los objetos con expresa indiferencia estética y ética, y promovido a obra de arte por la decisión del artista” (*La ola que lee* 209). Sin embargo, la clave de esta afirmación está en esa elección que se realiza *con expresa indiferencia*, lo que nos permite hacernos una pregunta reveladora: ¿qué lleva a un niño a jugar con este y no otro objeto; qué lleva a los niños de Benjamin a optar por estos restos y no por otros; qué lleva al pequeño Ernstl hacia ese carretel y ese hilo

⁶ Desde ya que un fondo-niño es más que aquello en el fondo de los años, de lo cual, seguro, quedan restos, sedimentos, estratos; un fondo-niño es también una inversión a futuro, un capital que conduce a la ancianidad del artista.

y no hacia esos botones o esos retazos de un remiendo; qué guía la elección de Baudelaire si todos los juguetes en la habitación de la señora Panckoucke eran igual de maravillosos? La expresa indiferencia es uno de los procedimientos más secretos del arte; pues ahí comienza y ahí termina en su cerrazón más obstinada; luego de que se la ejecuta, simplemente nada vuelve a ser lo mismo. Tal vez, ante nuestros ojos, el juego de los niños devuelva el mundo a ese lugar del cual ya hemos partido; su insistencia, los constantes tironeos, sus llamados de atención que confundimos con el deseo de ser festejados no buscan otra cosa más que señalarnos la presencia plena que nosotros ya no vemos. Si el juego de los niños es un arte —y un arte de extrema modernidad— esto se debe a que al jugar no distinguen entre lo que es y lo que *hay* en el mundo. La presencia es su único espectador al cual se deben en su teatro en miniatura; por eso su impulso inventivo se orienta hacia una inmanencia singular en la cual un instante designa todo cuanto los rodea; es lo *ya-hecho* que señala Aira del instante en el cual el ready-made alcanza su grado cero, pero siempre en tanto que “transmutación” (211), en tanto que lo que los niños tocan deja de ser y solo está obediente y dispuesto para sus aventuras.

Todo artista tiene entonces la fantasía de un niño, en el sentido literal de esta frase y en su oscuro sentido metafórico; tanto que hace de sus obras el juguete de la intimidad expuesto al público y, también, de lo que pertenece a todos —pongamos por caso un mingitorio, o un secador de botellas como quería Duchamp— el juguete que regresa para restituir lo que el público adulto ha perdido: el simple asombro. La clave de este movimiento doble está en jugar a la invención plena, en crear un objeto que contenga la dinámica misma del juego, la que casi no existe en la pasividad de la lectura. Cesar Aira ha fantaseado con esa hermosa posibilidad en las descripciones de sus queridos libros-imágenes, los que no solo deben leerse, sino también accionarse como si uno prendiera una máquina, moviera engranajes, tirara de palancas que producen un efecto ocultando su causa. En *Fragmentos de*

un diario en los Alpes, entre las diversas colecciones de objetos que ve en la mansión de las afueras de Grenoble donde se hospeda, Aira se detiene en la descripción de un libro particular que lo distrae de su amado Balzac. El pasaje dice así:

Vuelvo a sacar un librito con imágenes cambiantes, para examinarlo. Se llama *Para los Niños que se Portan Bien* y tiene cinco escenas, es decir cinco páginas, de cartón, las escenas impresas sobre tiras horizontales; tirando de una lengüeta al pie de cada página, otras tiras horizontales cubren las primeras, como en una persiana americana, haciendo aparecer otra escena que es el desenlace o reverso de la anterior. Funciona a la perfección, lo compruebo tirando de las lengüetas una y otra vez, hasta que me duelen los dedos (30).

El examen concluye que el perfecto funcionamiento no se debe tanto a la prestidigitación, sino a la economía misma del relato-imagen, del hacer-que-suceda que en cada página acontece y que, por ejemplo, en un abrir y cerrar de ojos, nos expone lo que pasa en la última: “Un señor lee un libro frente a la jaula de los monos, demasiado cerca / los monos le quitan el abrigo, el sombrero, los anteojos, el paraguas, la bufanda, el sobretodo y la peluca” (31). Si jugar es un hacer con objetos, los libros-imágenes de Lothar Meggendorfer son el arte en el cual pasado y futuro se anudan esperando a su intérprete, quien, en este caso, es el niño-Aira. Pero también, si lo hecho con esos objetos es una alegoría de lo que nuestro deseo puede, no hay juego entonces que no tenga la ambición de volverse un mundo gracias al arte. Ingenuos y simples, ingeniosos y complejos, los juegos y juguetes que aun llaman nuestra atención son más enigmáticos que útiles; y eso mismo los hace actuales y antiguos. En el mismo libro Aira cuenta que recibe de regalo una serie de taumatropos, esos discos de cartón de dos caras con escenas legibles que en velocidad y funcionamiento superan a los libros-imágenes. Lo que en ellos hay aun de enigmático es que se han detenido en la proximidad de su invención; quien tira de sus cordeles laterales una y otra vez asiste al presente de esa escena, la escena de la repetición; y, sin embargo, mientras repite esa acción se pregunta cuál sería su futuro; porque el Taumatropo una y otra vez actualiza

su enigma sin apartarse demasiado de su origen al que nos lleva, en el cual nos extraña con las volutas de su miniatura. Aira entonces reflexiona:

Mi imaginación, aun lanzada a su vuelo más desbocado, no logra pensar a este precioso juguete como un arte capaz de expresarlo todo, como la pintura o la música o la literatura o el cine. Y sin embargo es posible. Es inconcebible porque es posible. Eso les da a los taumatropos, lo mismo que a todos los medios que llegaron a ser arte, su regusto nostálgico de época...” (77).

La vejez del juego se parece entonces a una pregunta, ¿hacia dónde va el arte?, ¿de dónde viene? Y si en algo nos acompaña esa pregunta es en la interrogación constante que supone; si en algo el juego y los juguetes —esos antiquísimos ensayos de nuestra infancia— aún nos sirven es justamente en pestañar de asombro ante el pasado de toda expresión, pues de asombro está hecho el ingenio, al menos así lo señalan las preguntas que los taumatropos le traen a Aira: “¿cuáles fueron los juguetes que precedieron a la música, a la pintura? ¿Cuáles fueron los juguetes maravillosos y conmovedores que anunciaron, toscos e imperfectos, a la literatura?” (85). No encontrar respuesta alguna, no saberlo, o mejor aún, ignorarlo, posibilita que una y otra vez sigamos jugando en procura de solo sorprendernos. Llenar el mundo de juguetes, abolir la adultez, devolvernos a la inutilidad de nuestros instantes de niño, he aquí el verdadero elogio del juego.

Bibliografía

Aira, César. *Fragmentos de un diario en los Alpes*. Rosario: Beatriz Viterbo editora, 2002.

---. *Continuación de ideas diversas*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Diego Portales, 2015.

---. *Sobre el arte contemporáneo seguido de En La Habana*. Buenos Aires: Random House, 2016.

---. *Evasión y otros ensayos*. Buenos Aires: Random House, 2018.

---. *La ola que lee*. Buenos Aires: Random House, 2021.

Baudelaire, Charles. *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: La balsa de Medusa, 1996.

---. *Lo cómico y la caricatura y El pintor de la vida moderna*. Madrid: La balsa de la Medusa, 2015.

Benjamin, Walter. *Calle de mano única*. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2014.

De Quincey, Thomas. *Bosquejos de infancia y adolescencia 1785-1800*. México: Sexto piso, 2012.

Des Forêts, Luis-René. *La habitación de los niños*. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2005.

Freud, Sigmund. *Más allá del principio de placer*. Buenos Aires: Amorrortu, 2015.

Stevenson, Robert Louis. *Ensayos*. Buenos Aires: Losada, 2005.