

# el CORREO de la UNESCO



MAYO 1991

ENTREVISTA A  
SADRUDDIN  
AGA KHAN

## EL JUEGO



M 1205 - 9105 - 18.00 F



ISSN 1120-5105 - ESPAÑA: 500 P.T.S. IVA INCL. - MÉXICO: US\$ 4,75



# Mañana, otra paz

*El 25 de enero de 1991, durante la guerra del Golfo, el Director General de la UNESCO publicó en el periódico francés Le Monde un llamamiento en favor de la paz. Reproducimos aquí íntegramente su texto, que no ha perdido en absoluto actualidad.*

**POR FEDERICO MAYOR**

*DIRECTOR GENERAL DE LA UNESCO*

**E**N 1945, AL TÉRMINO DE UNA GUERRA EN LA QUE había participado progresivamente el conjunto de las naciones del mundo, los que sobrevivieron tuvieron la convicción de que la razón sólo podía prevalecer sobre los egoísmos si una organización colectiva tomaba a su cargo la seguridad universal, basándola en la cooperación intergubernamental, el desarrollo compartido y el diálogo de las culturas. La paz debía ser el resultado del surgimiento, más allá de la pertenencia de cada individuo a su contexto local, regional y nacional, de una ciudadanía del mundo consciente y responsable.

Esta ciudadanía debía erigirse en la mente de los hombres, gracias al aprendizaje de la tolerancia y del respeto de la dignidad de la persona y de sus diferencias. Y para construirla, los esfuerzos desplegados de 1945 a 1990 no se escatimaron y, en un camino jalonado de guerras, hambres y atentados, combatieron sin tregua las causas y las consecuencias de los antagonismos de todo tipo que seguían haciendo alzarse, los unos contra los otros, a los pueblos y los Estados.

Gracias a esos esfuerzos individuales y colectivos, gracias a los sacrificios de muchos hombres, por primera vez desde el derrumbe de un muro que se ha convertido en un símbolo, el viento de una cierta esperanza comenzaba a soplar, arrastrando consigo los temores y las vacilaciones, los cálculos y las ambiciones, la inercia y la resignación. El sentimiento de que los hombres comparten el mismo mundo, la misma tierra, la misma humanidad se abría camino en medio de un júbilo a veces ingenuo, pero que daba nuevas posibilidades a la paz.

Sin embargo, hace pocos meses, los intereses de todo tipo, económicos, financieros, militares, geopolíticos y las ambiciones personales dieron al traste con un edificio todavía frágil. Y lo que aun ayer era una esperanza se convierte hoy en una interrogación. La paz podía retroceder. La paz había retrocedido... Y ante ese retroceso, después de tantos esfuerzos y tanta energía desplegados en vano, ¿cómo el valor y la lucidez no dejarían lugar al cansancio, incluso a la resignación? ¡Pues no! La paz no es una de esas obligaciones a las que se renuncia: y esta invasión, como las que la precedieron y esta guerra, como las anteriores, aquí o en otro lugar, en otras latitudes del planeta, no serán suficientes para desanimarnos. Hay que comenzar de nuevo, reconstruir, restablecer la paz, otra paz. Pues si estamos plenamente convencidos de que es gracias al respeto del derecho internacional y de las resoluciones que lo aplican como la comunidad internacional puede expresarse legítimamente, es necesario entonces que esa comunidad internacional se comprometa con todas sus fuerzas en la lucha contra la ignorancia, la pobreza, la discriminación, la opresión y todas las formas de violencia y de humillación que hacen retroceder las libertades y escarnecen la dignidad del hombre.

El nuevo orden internacional que se podía entrever, hace algunos meses, basado en progresos indiscutibles —el surgimiento de nuevas democracias, la desaparición de las secuelas de un pasado desgarrador, la aceleración del proceso de desarme, la solución negociada de conflictos

locales— deberá enriquecerse y completarse con las nuevas perspectivas del desarrollo humano. Pues esa otra paz a la que aspiramos, para ser justa y duradera, deberá ser global y tener en cuenta —mediante el diálogo, la comprensión, el conocimiento de las identidades de cada cual y de las especificidades de los demás —a los olvidados de la historia que asisten casi impotentes a la construcción de otro mundo, del que sin embargo son miembros de pleno derecho.

Pues, por el hecho de no haber sido aprehendida en su globalidad, la paz que se esperaba erigir para siempre resultó ser, frente a la lógica de la guerra, tan frágil. Para lograrla, será necesario, a corto plazo, con paciencia, volver a dar a la palabra, al sentido común, a la inteligencia, a la sensibilidad y a la tolerancia el lugar que merecen. Esas virtudes y esos valores deberán ser el vocabulario de la futura postguerra. También será necesario, y ello me parece esencial, que todos sepan tener mejor en cuenta la psicología de los pueblos, que se nutre de las profundidades de la historia y escapa a la rigidez de la política.

A más largo plazo, es a reorientar los modos de pensar y de actuar de los hombres que tienen a su cargo la paz del mundo en lo que habrá que empeñarse. La uniformización de los estilos de vida, de los valores, de los comportamientos y de las mentalidades se ha presentado con demasiada frecuencia como el único marco de referencia, el único patrón de la modernidad. Al eliminar las especificidades culturales, nacionales, étnicas y religiosas, esa uniformización ha hecho desaparecer las referencias de cada cual. Hoy día se advierten sus límites. La reconquista por cada uno de su propia identidad debería ser el mejor fermento de la tolerancia respecto de los demás.

Por otra parte, la difusión fulgurante de los conocimientos científicos y los progresos inmensos de la tecnología han contribuido a que se comparta mejor el desarrollo, aun cuando siga siendo insuficiente. Pero el crecimiento cuantitativo tiene que corregirse con la reafirmación de las exigencias del medio ambiente, de la limitación de los recursos naturales y de los equilibrios demográficos.

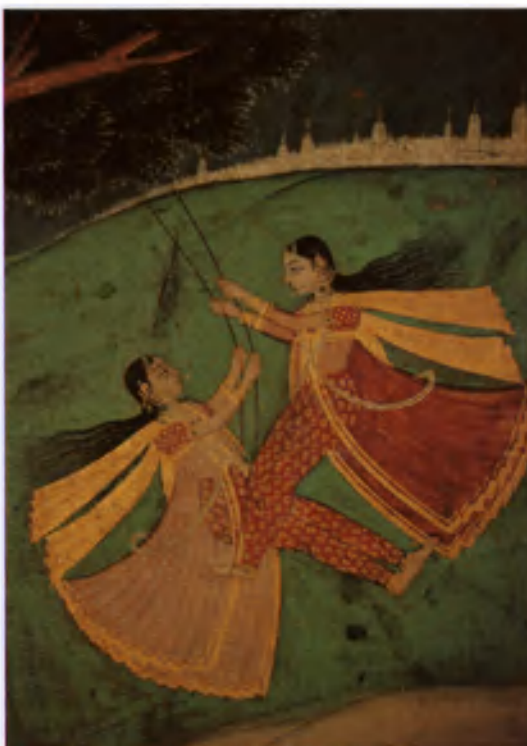
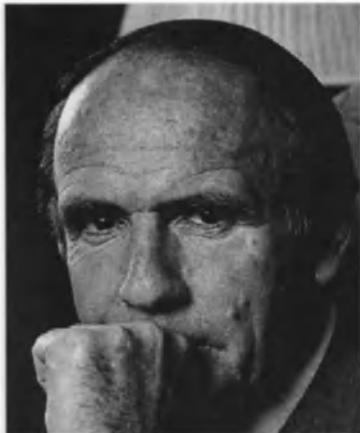
Por último, en el seno de toda sociedad debe avanzar libremente la reflexión ética, filosófica y religiosa: debe darse tanta importancia a la dimensión espiritual del desarrollo como al carácter duradero de ese desarrollo.

Si volvemos a otorgar a esas consideraciones un valor prioritario, entonces sí que un día la guerra, como habían esperado los fundadores de la UNESCO, se borrará de la mente de los hombres. Pues para sus fundadores, testigos sobrevivientes, la guerra estaba presente, tan presente que restañaban aun las heridas de los corazones y de los ojos.

La guerra y la paz son humanas, demasiado humanas. Y para hacer retroceder a una en provecho de la otra, hay que rehabilitar con ardor y con constancia lo mejor del hombre, lo que lo constituye, pues el hombre está en el centro de todo y es en el hombre donde reside la vida, tiene su origen el trabajo y la creación su fuente. ■

4

Entrevista a  
SADRUDDIN AGA KHAN



11

## EL JUEGO

UN OASIS DE DICHA <i>por Martine Mauriras-Bousquet</i>	13
LAS REGLAS DEL JUEGO <i>por Graciela Scheines</i>	19
UN IMPULSO VITAL <i>por Chalva Amonachvili</i>	22
VIVIR-JUGAR EN EL LEJANO ORIENTE <i>por Marsi Paribatra</i>	26
LAS LUDOTECAS EN AMÉRICA LATINA <i>por Raimundo Dinello</i>	29
EL JUEGO Y LO SAGRADO EN AFRICA <i>por Barthélemy Comoe-Krou</i>	30
ENTRE LA ALEGRÍA Y EL ESFUERZO <i>por Jean d'Ormesson</i>	34
DEPORTE Y JUEGO <i>por Georges Magnane</i>	39

41

NOTICIAS  
BREVES...

42

ACCIÓN/UNESCO

MEMORIA DEL MUNDO  
Los dogon,  
el pueblo de los acantilados  
*por Caroline Haardt*

46

ACCIÓN/UNESCO

LAS RUTAS DE LA SEDA  
El centro del laberinto  
*por François-Bernard Huyghe*

49

RITMO Y COMPÁS  
Discos recientes

50

LOS LECTORES  
NOS ESCRIBEN

el **CORREO**  
de la **UNESCO**  
AÑO XLIV  
Revista mensual publicada en 35 idiomas  
y en braille

"Los gobiernos de los Estados Partes en  
la presente Constitución, en nombre de  
sus pueblos, declaran:

(...) Que una paz fundada  
exclusivamente en acuerdos  
políticos y económicos entre  
gobiernos no podría obtener el  
apoyo unánime, sincero y  
perdurable de los pueblos, y que,  
por consiguiente, esa paz debe  
basarse en la solidaridad intelectual  
y moral de la humanidad.

Por estas razones, (...),  
resuelven desarrollar e intensificar  
las relaciones entre sus pueblos,  
a fin de que éstos se comprendan  
mejor entre sí y adquieran  
un conocimiento más preciso  
y verdadero de sus  
respectivas vidas."

(Tomado del Preámbulo de  
la Constitución de la UNESCO,  
Londres, 16 de noviembre de 1945.)

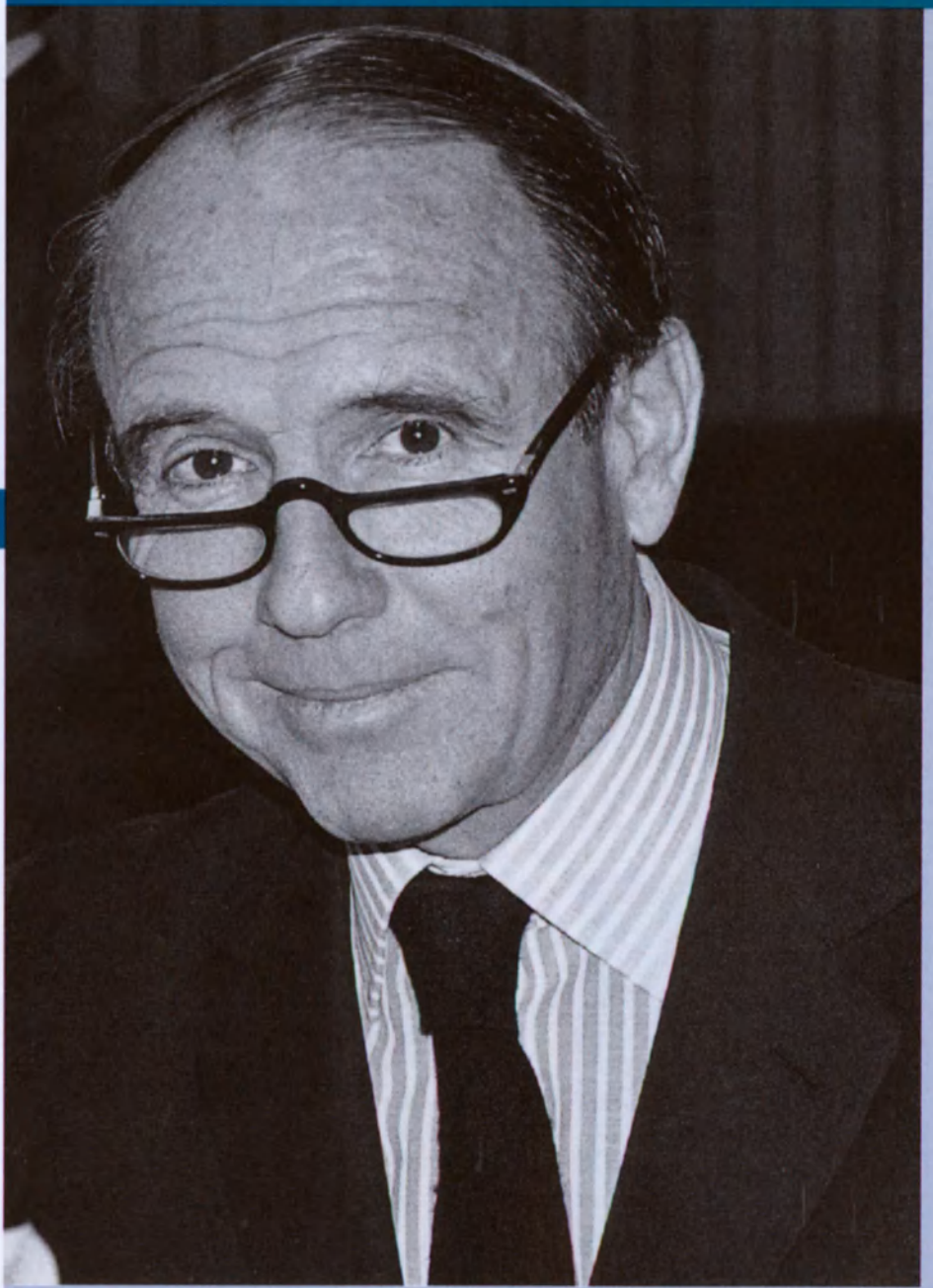
Nuestra portada: Miniatura  
india del siglo XVIII.  
Portada posterior: La fiesta de  
la primavera en Tokio, Japón.

Consultora especial  
para este número:  
**MARTINE  
MAURIRAS-BOUSQUET**

## ENTREVISTA

# SADRUDDIN AGA KHAN

El príncipe Sadruddin Aga Khan es hijo de Muhammad Shah, el Aga Khan III, jefe religioso de los Ismaelitas nazaríes, un movimiento reformador del Islam shií que cuenta con numerosos adeptos en la India, Pakistán, Asia central, Irán, Siria y África oriental. En 1958 inició en la UNESCO una brillante carrera internacional que lo llevó, en 1965, a asumir las funciones de Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados, funciones que desempeñará hasta 1977. Siempre muy activo en el plano de la acción humanitaria, el príncipe Sadruddin creó en Ginebra (Suiza) la Fundación de Bellerive, que se dedica a la ayuda para el desarrollo, en particular en África. Es igualmente vicepresidente del Fondo Mundial para la Naturaleza.



■ *Usted está asociado desde hace mucho tiempo al sistema de las Naciones Unidas. ¿Cómo se incorporó a él? ¿Por vocación? ¿Por casualidad?*

— Creo que uno recibe sobre todo la influencia de su medio familiar. Por mis orígenes perteneczo a la vez a Oriente y a Occidente. Irán es la cuna de nuestra familia, pero nunca vivimos allí, y en cuanto a mí, nací en París, de madre francesa. Por mi padre, que tenía un gran ascendiente sobre mí, estuve muy temprano en contacto con el islam. Viajamos mucho a los países islámicos y residimos regularmente en Egipto. Por otra parte, mi padre

fue un pionero de las organizaciones internacionales: contribuyó a la creación de la Sociedad de las Naciones, la presidió en 1937 e incluso inauguró el Palacio de las Naciones en Ginebra. Mi despacho está a dos pasos del que él ocupaba. Hay entonces una especie de continuidad.

■ *Su condición de alto funcionario internacional no le ha impedido conservar el perfil de un hombre con ideas y de hombre de terreno.*

— Me he esforzado por resistir al inmovilismo, a la regimentación por la burocracia. En los



pasillos de la diplomacia se termina por perder el sentido de las realidades exteriores, por atribuir, sin quererlo, demasiada importancia a cosas que casi no la tienen. De repente, en un proyecto de resolución, una frase, una coma, adquieren proporciones desmesuradas; se negocia durante horas y noches enteras para terminar por ponerse de acuerdo sobre lo que es, en general, el común denominador más bajo. Se tiene entonces la impresión de haber logrado una enorme victoria. Pero nadie leerá el texto que ha costado tanto trabajo redactar...

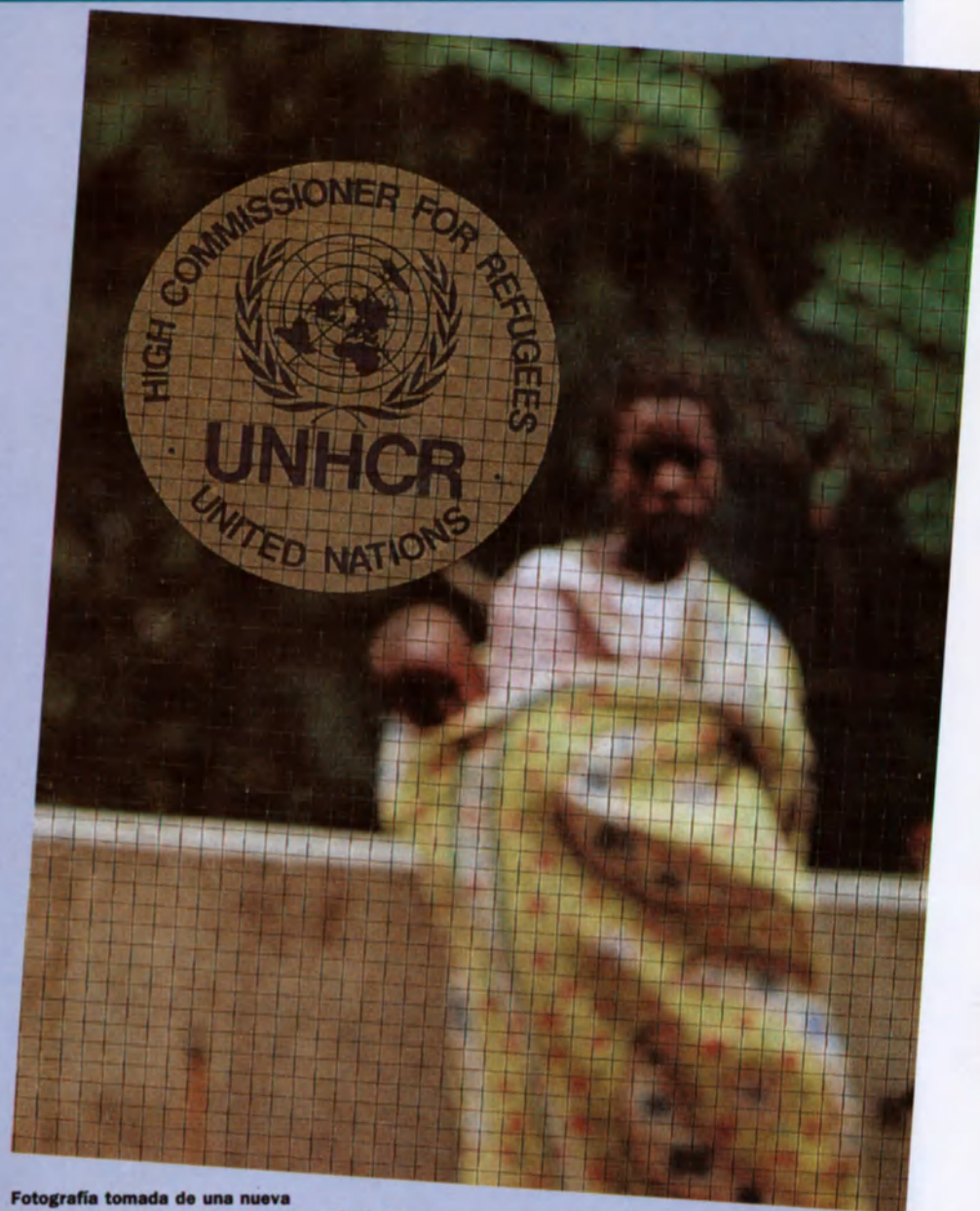
■ *¿Pero piensa usted que ello es inútil?*

— La historia juzgará. Tal vez se tendrá una perspectiva más objetiva de las Naciones Unidas cuando se celebre el cincuentenario de su creación. En todo caso, es bueno no observar siempre el mundo por el prisma de las Naciones Unidas. Por eso doy tanta importancia a mi independencia.

■ *En espera del juicio de la historia, ¿no encuentra usted algún aspecto positivo en las Naciones Unidas?*

— Sin duda. Más allá de todas las ideas generalmente admitidas, vivimos en un mundo más interdependiente que nunca, en el que los problemas tienen, cada vez más, un carácter global. Es quizá un lugar común, pero desde el momento en que los gobiernos se dan cuenta de que no pueden resolver ciertos problemas, es evidente que a las Naciones Unidas les corresponde desempeñar un papel irremplazable.

Al mismo tiempo, se producen cambios considerables en el mundo, y las Naciones Unidas tienen que cambiar también. Hay que convertirlas en un instrumento que responda a las necesidades de la comunidad internacional del año 2000, que será totalmente diferente de la de 1945. Todavía estamos muy lejos de conseguirlo. No nos engañemos: el hecho de que se haya logrado que el Consejo de Seguridad vuelva a desempeñar un cierto papel no significa que las Naciones Unidas se hayan trans-



Fotografía tomada de una nueva colección de carteles producida por el ACNUR.

formado. El Consejo de Seguridad es un club limitado, exclusivo, sensible a los humores del momento. Los votos que emite sólo afectan, por lo demás, muy de lejos a los órganos y las organizaciones de las Naciones Unidas que hacen frente a los grandes desafíos de hoy.

■ *Para volver a su trayectoria personal, que lo ha llevado siempre hacia las acciones más concretas de la vida internacional, ¿usted comenzó, me parece, interesándose por el problema de los templos de Abú Simbel?*

— Sí, me inicié en la vida internacional en la UNESCO, que realizaba en esa época una apasionante campaña en favor de los monumentos

de Nubia, campaña que sigue siendo, a mi juicio, una de las operaciones memorables de la Organización. Obtener, en plena guerra fría, que arqueólogos de Europa oriental ayudaran a norteamericanos y a otros arqueólogos occidentales a salvar los tesoros del antiguo Egipto fue realmente una hazaña. Sin tener en cuenta que desde 1956 Nasser no era la personalidad árabe más popular en Occidente.

■ *¿Hubo un momento preciso en el que se cristalizó el sentimiento general de que había que salvar Abú Simbel?*

— No solamente Abú Simbel. Había otros monumentos igualmente importantes: Filae,

Kalabcha, las iglesias cristianas de Nubia. El Egipto superior de las grandes civilizaciones faraónicas no se detiene en Asuán sino que llega a Nubia y hasta Jartum, en Sudán. Todas esas regiones necesitaban, para su desarrollo, los recursos que podía traerles el turismo.

En un plano totalmente diferente, frente a la amenaza de inundación de los sitios arqueológicos por la construcción de la presa de Asuán, personas de todas las ideas y de todos los países, independientemente de su orientación política, se encontraron unidas por el sentimiento de que había que hacer algo. En esa época yo era secretario ejecutivo del Comité de Acción de la Unesco para la Salvaguardia de los Sitios y Monumentos de Nubia, y percibí claramente ese sentimiento.

#### ■ *¿Era su primera misión?*

— Era al mismo tiempo encargado de misión ante el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR). Me ocupaba sobre todo del Año Mundial de los Refugiados. Un plan filatélico, al que contribuyeron todos los Estados miembros de las Naciones Unidas y de la Unión Postal Universal, nos había entonces permitido, junto con hacer felices a los coleccionistas de sellos, reunir recursos considerables.

#### ■ *¿Sólo en beneficio de los refugiados europeos?*

— No. El Año Internacional de los Refugiados fue muy útil para los refugiados de Palestina puesto que el organismo encargado de prestarles asistencia, el OOPS, existía desde 1949. Pero es cierto que en esa época comenzaban a aparecer, en el Tercer Mundo, refugiados que no recibían ayuda de las Naciones Unidas, como los vietnamitas que habían huido del norte de su país después de la batalla de Dien Bien Phu. En Africa los primeros refugiados de Angola entraban en el Congo-Kinshasa y en el Congo-Brazzaville y los refugiados de Argelia afluían a Marruecos y a Túnez. Eran situaciones nuevas para el Alto Comisionado,

que había sido creado al principio para los refugiados de Europa oriental y que era una especie de club europeo. Muy pronto, y es en el fondo lo mejor que he hecho tal vez en mi carrera, procuré evitar toda discriminación entre los refugiados europeos y los del Tercer Mundo.

#### ■ *¿Por qué había diferentes categorías de refugiados y en qué se traducían esas diferencias?*

— Obedecían a motivos esencialmente jurídicos: la acción de las Naciones Unidas estaba sometida a la Convención de 1951 relativa a la situación de los refugiados, instrumento internacional redactado en plena guerra fría y que hacía del ACNUR —todo el mundo lo reconoce actualmente— un instrumento de propaganda contra los países del Este.

Para poder acogerse a la protección del Alto Comisionado, un refugiado debía estar en condiciones de probar que se le perseguía a causa de su raza, de su religión o de sus opiniones políticas, que se encontraba fuera de su país de origen y que no podía contar con la protección de éste. Los refugiados, tal como uno se los figuraba entonces, eran personas que

atravesaban la cortina de hierro y sobre las cuales disparaban los guardias fronterizos. Pero, ¿qué pasaba con las poblaciones africanas víctimas de una inestabilidad general, que huían de las guerras tribales a uno y otro lado de las fronteras trazadas arbitrariamente por las potencias coloniales? En la Hungría de 1956 y en la Checoslovaquia de 1968 se sabía bien dónde estaban las fronteras con Austria. Pero entre Angola y el Congo-Kinshasa de la época no había el más mínimo puesto fronterizo.

Hubo que ampliar el mandato del ACNUR, un proceso largo y jurídicamente complejo. La protección del Alto Comisionado se hizo extensiva finalmente a nuevas categorías de refugiados en virtud de un protocolo adoptado en 1967 y al que personalmente di todo mi apoyo. Esos mismos refugiados pudieron también beneficiarse de las llamadas resoluciones de “buenos oficios” aprobadas por la Asamblea General de las Naciones Unidas.

#### ■ *Se diría que en esa época los refugiados del Tercer Mundo inspiraban temor...*

— Porque afluían por millones: hombres,







Arriba, refugiados a lo largo de la frontera entre Camboya y Tailandia. Página de la izquierda, en Nairobi la comida para los visitantes y colaboradores de la Fundación de Bellerive se prepara en uno de los hornos que funcionan con poco combustible, lo que permite ahorrar leña.

mujeres y niños a los que resultaba imposible integrar. Se temían las consecuencias económicas y financieras, las repercusiones en el mercado laboral. Se planteaba ya, con anticipación, un problema Norte-Sur. Resultaba tan fácil instalar a checoslovacos, rusos o húngaros en países como Australia, Nueva Zelanda y Estados Unidos, e incluso Africa del Sur, como difícil integrar en esos mismos países poblaciones procedentes de Africa o Asia. Además, la mayor parte de esos refugiados no deseaban establecerse de manera definitiva y sólo esperaban el momento de poder regresar a sus países.

■ *Durante los doce años en que dirigió el ACNUR ¿observó usted cambios importantes en la situación de los refugiados en el mundo?*  
— Sí. En primer lugar, el problema de los refugiados europeos quedó prácticamente resuelto,

con excepción de algunos brotes muy localizados, como la emigración polaca a los países escandinavos o el caso de los países bálticos en la actualidad. En el Tercer Mundo, en cambio, tuvimos que hacer frente a éxodos masivos. En los años cincuenta, había que socorrer entre 200.000 y 300.000 refugiados en Europa; en 1971, sólo en Bangladesh hubo de pronto diez millones. Y no eran los únicos: centenares de miles de refugiados de Sudán, Mozambique, Angola, Guinea-Bissau, e incluso de Viet Nam, esperaban poder volver a sus países.

En la actualidad los que me han reemplazado en la dirección del ACNUR deben afrontar otro problema más: el de los refugiados que, tras abandonar sus países, se encuentran en las fronteras de Camboya y Tailandia, en Hong Kong o en el Salvador, en campamentos de los que no pueden salir, imposibilitados a la vez de volver a sus países o de dirigirse a otro. Por motivos políticos, económicos o étnicos, porque no quieren permanecer en el país de acogida o porque se los rechaza, estos refugiados no son “integrables”. Es un problema terrible.

A las categorías existentes de refugiados añadiría una nueva que calificaría de “ecológica”. Se trata de aquellos que abandonan regiones en las que ya no pueden sobrevivir porque los recursos alimentarios están agotados, porque la desertificación es inexorable y no encuentran leña para cocinar sus alimentos. Entonces se van y las fronteras no los detienen. A menudo no pueden volver por motivos políticos.

■ *Frente a este problema usted decidió emprender una acción individual.*

— Siempre he dado prioridad a las iniciativas individuales. Por otra parte, me intereso personalmente muy de cerca por el medio ambiente, la fauna, la flora, las especies amenazadas... He creado por ello la Fundación de Bellerive, nombre de la comuna ginebrina donde vivo. Es una organización no gubernamental (ONG) que financia un cierto número de estudios y de actividades, en colaboración con instituciones internacionales, organismos de ayuda bilateral escandinavos o británicos, y otras ONG como el Fondo Mundial para la Naturaleza.



El campo de Dobha para refugiados afganos en Pakistán.



En un comienzo, participamos junto con el UNICEF en la lucha contra la deforestación. Pero sobre todo deseábamos estar presentes en el terreno, dirigir una acción a nivel local. Las poblaciones rurales del Tercer Mundo sufren menos de la crisis del petróleo que de la escasez de leña, que es muy grave. Con la ayuda de especialistas suizos ideamos unos hornos que gastan muy poco combustible y utilizan energías renovables —eólica, metano y biogás. Con ellos equipamos las colectividades, los servicios del ejército, los puestos de policía, las escuelas, los hospitales rurales, así como un gran número de familias africanas. Esos hornos, que distribuimos gratuitamente, son tan apreciados por la población que no damos abasto para satisfacer la demanda, sobre todo en Kenya.

Nuestros programas están muy descentralizados y contamos con oficinas regionales. La principal se encuentra en Nairobi: en efecto, la deforestación constituye un grave problema en Kenya. El crecimiento demográfico de ese país es uno de los más elevados del mundo: ¡hay que tener en cuenta que en diecisiete años la población se ha duplicado!

También nos interesamos por los riesgos que supone la energía nuclear. Formamos un grupo muy polivalente, integrado por científicos, religiosos, profesores universitarios, altos funcionarios internacionales. Organizamos conferencias, informamos al público sobre las diferentes opciones en ese ámbito. Contribuimos también a fortalecer el Tratado sobre la No Proliferación de Armas Nucleares.

Por último, colaboramos en la defensa de ciertas especies amenazadas, como el elefante, que ha estado a punto de ser exterminado por los cazadores que codician el marfil.

■ *¿Se está desarrollando una colaboración más estrecha entre el sistema de las Naciones Unidas y las organizaciones no gubernamentales, que son más flexibles y están en contacto más directo con la población?*

— Sin duda alguna. Lo he comprobado



**Gracias al ACNUR miles de nambianos  
refugiados en Angola emprenden el regreso a su  
país. Aeropuerto de Lubango, Angola, 1989.**

personalmente en Afganistán, por ejemplo, en la época en que las Naciones Unidas no podían penetrar allí y en que numerosas ONG lograban en cambio llevar a cabo sus actividades.

He trabajado mucho por el acercamiento entre las ONG y los organismos del sistema de las Naciones Unidas y me complace comprobar que mis esfuerzos están dando frutos. Evidentemente todavía subsisten algunos recelos: las ONG desconfían de la lentitud burocrática y de las presiones políticas a las que pueden estar sometidas las organizaciones internacionales, mientras que a estas últimas les preocupan las desviaciones a veces antigubernamentales de las ONG.

■ *¿Es posible sacar ya conclusiones de la colaboración entre organizaciones intergubernamentales y ONG?*

— Cuando se trata de grandes infraestructuras, como la construcción de aeropuertos, de represas o de redes de carreteras, el enfoque que adoptan las ONG, que intervienen localmente “a ras del suelo”, es indudablemente preferible en materia de desarrollo.

En lugar de aportar soluciones ya elaboradas, hay que estimular a la población para que asuma sus responsabilidades y tome conciencia de sus capacidades y derechos. Es ésa la condición del éxito de cualquier proyecto de desarrollo. ¿Quién conoce mejor que el campesino las condiciones de la agricultura en su país o su región? No siempre es necesario enviar expertos de la FAO para decirle qué cultivar y con qué semillas. Démosle lo que pide y él hará lo demás. No hay que decirle cómo reparar su sistema de riego sino suministrarle el material y las herramientas necesarias, y él lo hará mejor que nosotros. Sabrá sacar provecho de la materia prima local. El experto internacional llegará con tubos de plástico y con hormigón armado allí donde es mejor utilizar la tierra apisonada. ¡Como si fuera posible pedir a los expertos de la Unesco que enseñen a los afganos a tejer tapices!



Seamos humildes con aquellos pueblos que deseamos ayudar, pues tenemos poco que enseñarles. Creo que erramos el camino si nos obstinamos, como algunos desde 1945, en enviar a los países del Tercer Mundo expertos que cuestan muy caro, reciben sueldos occidentales, se desplazan en lujosos coches y viven en casas con aire acondicionado, para enseñar a las poblaciones locales cómo mejorar sus condiciones de vida.

■ *¿Para qué sirve la ayuda internacional?*

— En primer lugar, ¡para los propios expertos! Sin embargo, la ayuda multilateral debe continuar, pues no es posible permanecer indiferente ante las condiciones de extrema pobreza. Pero, para ser eficaz, esa ayuda debe permitir a las víctimas de la pobreza llegar a una cierta

forma de autosuficiencia, aunque sea modesta. Vale más concentrarse en proyectos menos ambiciosos en las zonas rurales que seguir aplicando la política insensata que consiste en industrializar a cualquier precio países que no están en condiciones de hacerlo, a fin de obtener divisas que les permitirán importar agua mineral y queso camembert.

Habría que lograr que los responsables cambien de perspectiva —una forma pacífica de revolución. Me parece a ese respecto que se empieza a aprender algo de las catástrofes naturales provocadas por el hombre, como la deforestación y las grandes sequías. Los pesimistas dirán que de todos modos nuestro planeta está perdido, pero hay también optimistas que estiman que todavía es posible modificar el rumbo de los acontecimientos. ■







## EDITORIAL

En los juegos de los niños como en las diversiones de los adultos, la capacidad de jugar, de actuar gratuitamente sin buscar un provecho inmediato, es un aspecto esencial del fenómeno humano. Biólogos y etnólogos han mostrado que el juego — estrechamente ligado a los comportamientos de exploración y de curiosidad— constituye el motor del aprendizaje y del descubrimiento en el hombre, como por lo demás en los animales superiores. Numerosos filósofos piensan, por su parte, que la humanidad peca por exceso de pragmatismo y de seriedad, y que un retorno hacia una vida más auténtica, más libre, más digna de ser vivida, presupone necesariamente el juego.

Ya la industria, las finanzas, el ejército y la investigación utilizan ampliamente los juegos de simulación para la comprensión de situaciones complejas y la toma de decisiones. Se llega incluso a ver en el juego el medio de comunicación del porvenir. Pero la escuela, cuya influencia es preponderante en todas las sociedades, ¿se ha preocupado siempre suficientemente de preservar la importancia del juego en la educación de los niños?

La importancia que se da a la actividad lúdica libre es reveladora de los rasgos fundamentales de una cultura. En las sociedades industrializadas, por ejemplo, el juego —de los deportes a las industrias del espectáculo o del juguete— es a menudo una fuente de beneficios, creando una separación entre los profesionales remunerados y los usuarios que pagan y adoptan una actitud pasiva.

Otras sociedades han sabido a veces preservar mejor la inocencia del juego y conservar en la vida un sano equilibrio entre el juego y lo serio. ¿Pero por cuánto tiempo todavía? Si, como piensan algunos, el juego ha presidido el nacimiento mismo de la humanidad, ¿no hay que conservarlo a toda costa y reanimar esa fuente de vida? Algunos lo intentan, procurando hacer revivir los juegos y los deportes tradicionales.

En nuestro pasado abundan los juegos que hoy día se han tornado misteriosos. En cuanto a nuestro futuro, depende de nuestra capacidad de crear, no solamente técnicas, sino sociedades y culturas nuevas. Depende, en resumen, de nuestra capacidad de seguir jugando libremente. ■

*Los juegos infantiles (1560), cuadro de Bruegel el Viejo.*



Todos los animales juegan, pero sólo algunos conservan la capacidad juvenil de jugar una vez llegados a la edad adulta. Es el caso, en particular, del ser humano.





# Un oasis de dicha

## por Martine Mauriras-Bousquet

*“El hombre sólo es verdaderamente hombre cuando juega”*

FRIEDRICH VON SCHILLER

Si se introduce en un laberinto una rata bien alimentada y sin ningún motivo particular de inquietud, el animal se pone a recorrer sus nuevos dominios, a explorarlos sin ninguna razón evidente, puesto que no tiene hambre ni miedo, sino más bien por curiosidad, por ganas de jugar. De este modo se familiariza al parecer con el plano del laberinto; por ello, si se la introduce en ayunas en el mismo laberinto tras haber puesto en él comida, la rata descubre enseguida el camino que conduce al alimento; en todo caso, mucho antes que otra rata que no haya estado allí antes jugando y no haya podido averiguar cuál es su configuración.

La pulsión de juego (también llamada pulsión de curiosidad o pulsión de exploración, tres denominaciones que los etólogos utilizan casi indistintamente) proporciona una clara ventaja, tanto a la especie como al individuo, en los procesos de selección natural. El que tiene la costumbre de explorar su entorno sin un objetivo preciso multiplica las ocasiones de informarse y estará, por consiguiente, mejor preparado para hacer frente a las situaciones imprevistas.

En distinto grado, todos los animales juegan, exploran y se mueven sin motivo aparente, pero sólo algunos conservan la capacidad juvenil de jugar una vez llegados a la edad adulta, como sucede, en particular, con algunas aves (los cuervos), los roedores, los carnívoros superiores, los primates...y, evidentemente, el ser humano. Hay que señalar que las especies realmente aptas para el juego son también las más “cosmopolitas”, las que han sabido adaptarse a climas muy variados, aumentando así sus posibilidades de supervivencia.

Si esto es biológicamente cierto, no lo es menos por lo que hace a la sociedad y la cultura. Para poder subsistir en un determinado territorio, una sociedad necesita grandes dosis de obstinación, de esfuerzos, de orden, de formidable egoísmo... de seriedad, en definitiva. Pero estas

cualidades (o defectos) no bastan para progresar. No es la seriedad sino el juego, la curiosidad y la exploración —factores de creación e invención— lo que sustentan los mitos, los ritos de la vida en sociedad y la ciencia misma.

Algunos de los sabios más eminentes, entre los que cabe citar al azar a Kepler, Ampère, Darwin, Gauss, Pasteur, Maxwell, Planck, Poincaré y Einstein,<sup>1</sup> han explicado que, en pleno descubrimiento, eran presa de la misma excitación y el mismo placer que siente un niño cuando juega. Pues bien, si la investigación fundamental en la que esos hombres se distinguieron es la madre de la tecnología moderna, preciso es admitir la idea, paradójica a primera vista, de que el progreso, al igual que la cultura, tienen su origen en el juego.

### Los juegos no son sino los fósiles del juego

Se trata aquí, evidentemente, de un tipo de juego bastante alejado del “bridge” o el fútbol. El problema es, en buena medida, semántico: para aludir al juego existen en inglés dos vocablos *game* y *play*. En español, al igual que en alemán, en francés y en otras muchas lenguas, sólo hay una palabra, deficiencia que origina confusiones sin cuento. Por ello, antes de cualquier afirmación o debate sobre el juego, hay que dejar sentado que “juegos” en plural (más o menos equivalente a *game* en inglés) y “juego” en singular (que sería más bien la traducción de *play*) designan dos realidades totalmente distintas. Los juegos son instituciones sociales, fragmentos del juego. Este es una actitud existencial, una manera concreta de abordar la vida, que se puede aplicar a todo sin corresponder específicamente a nada.

El “bridge”, el fútbol, el escondite, los dados o el baile son juegos; pero jugar a las cartas o bailar no generan automáticamente ese modo peculiar de vida que es el juego ni el placer característico

**MARTINE MAURIRAS-BOUSQUET**, francesa, es doctora en letras y ciencias humanas y trabaja en el sector de educación de la UNESCO. Ha enseñado psicopedagogía en Lao, Côte d'Ivoire y en las universidades de París I y París IV. Es autora de dos ensayos sobre el juego (*Théorie et pratique ludiques*, 1984; *L'expérience ludique*, 1987), así como de numerosos artículos sobre las aplicaciones del juego a la comunicación y a la formación.

que lo acompaña. Todo el mundo sabe que es perfectamente posible participar en un torneo de "bridge" o en un baile y ser presa de mortal aburrimiento. Ningún juego instituido garantiza el juego.

En cambio, muchas actividades que no suelen considerarse juegos pueden muy bien ser vividas lúdicamente: un viaje, una charla animada, la creación o el disfrute de una obra de arte, el conocimiento del prójimo, un paseo, el trabajo mismo, todo puede vivirse como un juego sin que lo sea de manera constante.

Cuando recordamos nuestra infancia, por ejemplo, nos damos cuenta de que los recuerdos más vivos de exaltación lúdica no siempre se relacionan con juegos propiamente dichos, sino con momentos de vida intensa ligados a circunstancias fortuitas: la exploración de una casa, un paseo por un barrio desconocido, el descubrimiento de la naturaleza, etc.

Algunos de los pensadores más destacados de

nuestro tiempo, de Martin Heidegger a Georges Bataille, de Johan Huizinga a Roger Caillois, de Konrad Lorenz a Gregory Bateson, han mostrado gran interés por el problema del juego. En el pensamiento contemporáneo se ha ido abriendo paso progresivamente una idea bastante clara del lugar que ocupa el juego en el fenómeno humano y en la visión general del mundo; la mayoría de los filósofos, antropólogos o etólogos seguramente coincidirían hoy en definir el juego como una actividad dotada de su propia razón de ser y que tiene su finalidad en sí misma.

Cuanto más auténtico es el juego —así, por ejemplo, el juego exaltado del niño— más liberado de toda contingencia se siente al jugador. El juego es gratitud absoluta y, en términos del filósofo alemán Eugen Fink, un "oasis de dicha" en el desierto de la vida considerada "seria".

## El juego es deseo

Jugar es no pedir por un momento a la vida que sea otra cosa que lo que es ni que tenga otra finalidad más que ella misma.

El juego es deseo de aquello con lo que se juega, no deseo de algo que falta y que hay que conseguir, sino deseo de lo que está aquí y ahora, del instante que pasa y del que va a surgir. Dicho de otro modo, el juego es puro apetito de vivir, no un determinado tipo de vida que la moda o la costumbre hacen deseable, sino la realidad tal cual es, la vida como viene.

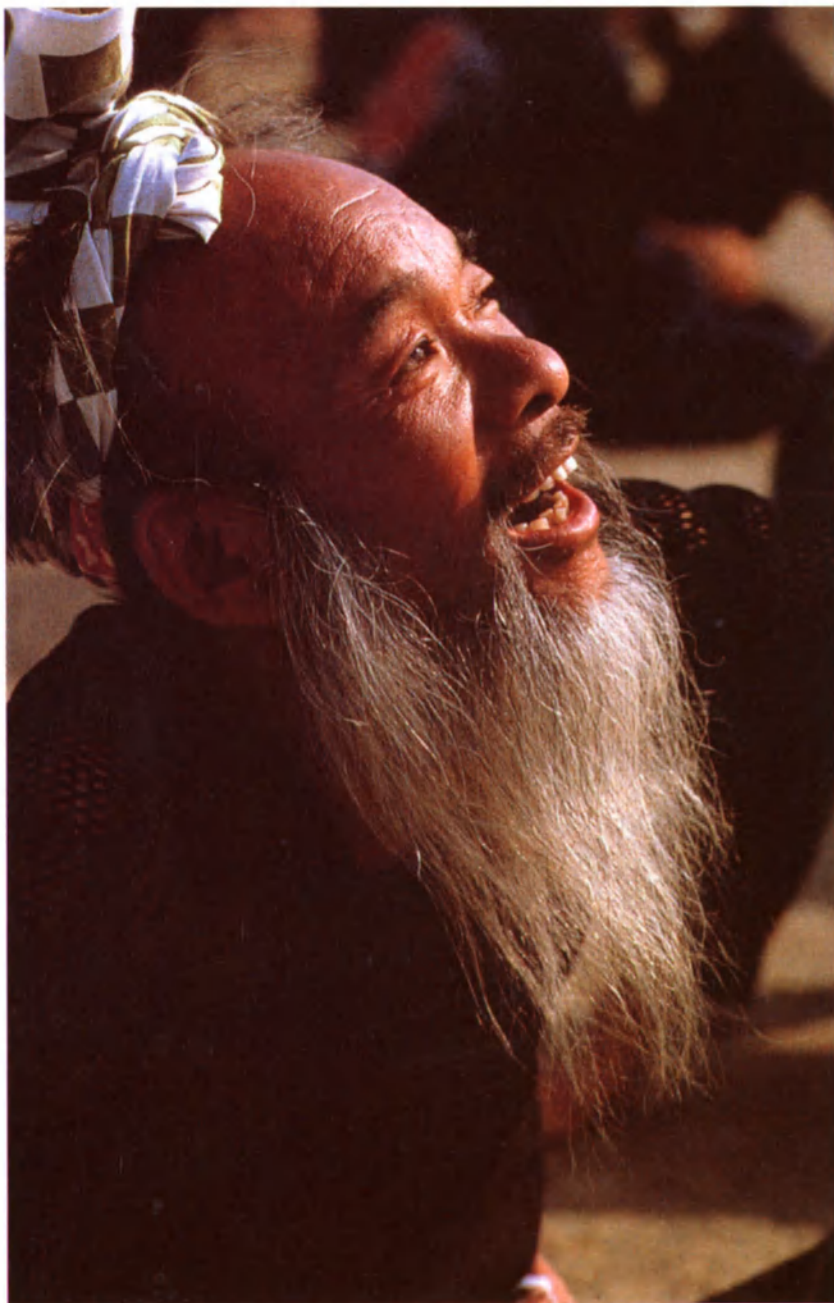
Tomemos como ejemplo el turista que en nuestros días realiza un viaje. Casi siempre se fija unos objetivos precisos: quiere visitar lugares extraordinarios y monumentos de cuya belleza le han hablado. Va en busca de curiosidades, de un deslumbramiento que espera encontrar en lo pintoresco o lo exótico. Su viaje, que pretende ser de placer, obedece en realidad a diversos imperativos y es, pues, una actividad eminentemente seria aunque no sea remunerada, en último término, una especie de deber de vacaciones.

Sin embargo, el viajero que parte a la aventura, el viajero jugador, se guardará bien de planificar todo e irá donde su deseo lo lleve. No tratará de coleccionar los recuerdos cual si fueran mariposas clavadas con alfileres en una caja de cristal, sino que buscará una ocasión de renovar su persona y su vida.

El deseo "serio" es un deseo de privación: en último extremo, es el deseo que tiene el toxicómano de su droga, un deseo generador de sufrimiento. Es el deseo de lo que no se tiene, un deseo de consumo. En nuestra civilización, es frecuente que se oriente hacia una mercancía (en el sentido más amplio de la palabra) y es, pues, tributario del dinero. En cambio, el deseo vinculado con el juego encuentra satisfacción en sí mismo, no pide nada del exterior. El mismo hace deseable aquello que busca: produce, por así decirlo, la "deseabilidad" de su objeto.<sup>2</sup>

La civilización, esencialmente material, en la

La alegría de remontar una cometa. Este juego muy antiguo en Asia, en particular en el Japón donde durante mucho tiempo estuvo reservado a los adultos, sigue contando con numerosos aficionados.







Un viejo esquimal juega con un cordel ante un público infantil cautivado por las historias con que ilustra cada una de sus figuras.

que vivimos hoy en día está dominada por el deseo de privación: toda ella se orienta al progreso o, lo que es lo mismo, a la invención constante de necesidades nuevas. Para esta civilización, el juego es el enemigo por excelencia, que se define en términos negativos: lo que no es serio. Así, tanto en la práctica como en la teoría, el juego ocupa un lugar marginal. Para neutralizarlo mejor, hay que reducirlo a ocasiones excepcionales (las fiestas) y a actividades bien delimitadas (los juegos).

Muchos autores estiman, al igual que el antropólogo norteamericano Marshall David Sahlins,<sup>3</sup> que el proceso de marginación y utilización del juego ha sido incesante desde el Neolítico hasta nuestros días. Actualmente los juegos han cobrado un nuevo valor comercial: junto con el cine, la televisión, los libros, las revistas, los discos, los deportes y el turismo, los juegos de todo tipo constituyen una de las principales industrias de los llamados países desarrollados. Pero estos juegos mercantilizados no garantizan en modo alguno el juego. De hecho, precisamente por presentar el juego como algo que se puede comprar, tienden a excluirlo. Al proliferar los juegos facticios se reduce la parte de juego auténtico.

Buen ejemplo de ello es la moda actual de los juegos educativos. Ya se trate de los llamados juguetes educativos, de juegos informatizados o de simulación, el concepto mismo de juego educativo

*La dificultad del problema del juego proviene de que, con la misma palabra, designamos necesariamente realidades muy diferentes... Esos juegos secundarios, esos golfs y ese turismo en rebaño, esas literaturas amorfas y esas filosofías exangües dan la medida de una inmensa renuncia, son el reflejo de esa triste humanidad que ha preferido el trabajo a la muerte... Hay que afirmar, ante todo, el principio del mundo nuevo: lo útil es el único soberano y el juego sólo se tolera "si sirve".*

**Georges Bataille**

en *Critique*, n° 51-52, agosto-septiembre de 1951.



suele basarse en un equívoco. Es innegable que el niño, como el adulto, aprende, crea y descubre su universo en esa libre actividad de la inteligencia que es el juego; pero esto no significa que se pueda instruir a discreción por medio del juego. Un juego educativo, lo mismo que otro cualquiera, no se convierte automáticamente en una actividad lúdica. Todo depende de la inclinación del sujeto al que se quiere hacer jugar.

### ¿Se puede aprender a jugar?

Así pues, o bien se instruye al niño o se le deja jugar libremente, pero no es posible dejarlo jugar en libertad y enseñarle a la vez las tablas de multiplicar, el alfabeto o la higiene. Todo intento de instruir, adoctrinar o informar a través del juego está condenado al fracaso, por ser contrario a la esencia misma del juego. Pero que el juego no pueda enseñar ideas o valores no significa que no pueda ser educativo. Como ya se ha dicho al principio de este artículo —y como señalaba ya San Agustín en las primeras páginas de las *Confesiones*—, el juego es eminentemente educativo en la medida en que es el resorte de nuestra curiosidad por el mundo y por la vida, el principio de todo descubrimiento y de toda creación.

Así pues, si es ilusorio aspirar a instruir mediante el juego, como pretendían Montaigne o Fröbel, resulta sumamente tentador, en cambio, imaginar una educación para el juego, esto es, idear y aplicar técnicas y actividades para desarrollar o reanimar la capacidad de jugar, tanto

*En el juego de los mamíferos superiores y de los pájaros se advierte con toda claridad que la motivación de los múltiples movimientos instintivos que se suceden a toda velocidad no puede surgir de las fuentes del instinto de las que se alimentan en el marco del comportamiento habitual... (En el juego) la novedad cualitativa consiste en que es el proceso de aprendizaje en sí, y no la realización del acto consumador, el que proporciona la motivación.*

**Konrad Lorenz,**

*L'envers du miroir. Une histoire naturelle de la connaissance*  
(La otra cara del espejo. Una historia natural del conocimiento), París, © Flammarion, 1975.

**"...los recuerdos más vivos de exaltación lúdica no siempre se relacionan con juegos propiamente dichos, sino con momentos de vida intensa."**







*El nacimiento y el desarrollo del universo es el juego de un niño que mueve sus piezas en el damero. El destino está entre las manos de un niño que juega.*

**Heráclito,**  
Fragmento 52.

*¿Por qué juega el niño al que Heráclito atribuye el Juego del mundo? Juega porque juega. El “porque” desaparece en el Juego. El juego no tiene “por qué”. Juega mientras juega.*

**Martin Heidegger,**  
*Le principe de raison (El principio de razón),*  
París, © Gallimard, 1962.

**Jugadores coreanos de paduk, una variante del go, un juego de estrategia muy popular en Asia.**

en los adultos como en los niños. Si hay algo que los hombres de nuestra época necesiten aprender más que nada, ¿no es a aprovechar sus ratos de ocio?

¿Qué forma podría adoptar este aprendizaje? Evidentemente, no se trataría de una enseñanza en el sentido propio del término. Se puede informar a los demás del fenómeno lúdico, pero cuesta imaginar cómo podría inculcárseles una actitud lúdica, que se adquiere esencialmente por el autoaprendizaje; y si se recurre a actividades colectivas, es innegable que éstas han de ser estrictamente voluntarias, lo que excluye todo tipo de sanciones, exámenes, diplomas o ganancias.

¿Cómo conciliar espontaneidad y educación? El filósofo francés Mikel Louis Dufrenne<sup>4</sup> demuestra que esta cuestión, ya analizada por Herbert Marcuse,<sup>5</sup> es la clave de la “revolución cultural” que agitó el mundo estudiantil en los años sesenta y que podría volver a ocupar en cualquier momento el primer plano de la actualidad. Tal vez no fuera imposible, sin esperar a que se produzca un nuevo levantamiento de los estudiantes, ensayar la experiencia y abordar ahora

mismo, desde un punto de vista lúdico, unas formas de aprendizaje acaparadas abusivamente por la instrucción, por ejemplo, en el terreno estético y en el filosófico. Como ya se ha dicho, el juego no permite aprender la historia de la literatura, la historia del arte, la historia de la filosofía, las teorías sociológicas, etc., pero, en cambio, es la mejor vía, si no la única, de iniciación al placer estético, a la meditación personal y, más modestamente, a la revisión de los tópicos y las ideas estereotipadas.

Así, la iniciación lúdica al placer estético no pretendería en absoluto “formar el gusto” de un individuo, sugerirle lo que debe o no debe gustarle, sino despertar su capacidad de disfrutar de la belleza, hacerle cobrar gradualmente conciencia de ese placer y, sobre todo, ayudarlo a sentirlo con diversos objetos que él mismo elija, al margen de todo juicio de valor. Evidentemente, este tipo de iniciación no permite aprobar el bachillerato o destacar en sociedad, porque no es ése su objetivo. Lo primordial es aprender a desear estéticamente el mundo, el mundo que a uno lo rodea, y esto es, hablando en puridad, un juego. ■

1. A. Koestler, *El grito de Arquímedes*.
2. J. Lacroix, *El deseo y los deseos*.
3. M. Sahlins, *Economía de la edad de piedra*.
4. M. Dufrenne, *Arte y política*.
5. H. Marcuse, *Eros y civilización; Contrarrevolución y revuelta*.







# Las reglas del juego

## por Graciela Scheines

Cuando los malos jugadores falsean las reglas del juego social, cuando la rivalidad degenera en violencia descontrolada, los peores excesos son posibles.

“ME parece que no juegan limpio. Y discuten con tanta vehemencia que una no puede oírse a sí misma. Y no parecen tener reglas de juego o, si las hay, nadie les hace caso.” Así comenta la desconcertada Alicia el partido de cróquet imaginado por Lewis Carroll en las *Aventuras de Alicia en el País de las maravillas*.

En efecto, en este episodio las reglas no existen y en su lugar una Reina sanguinaria maneja el juego a su antojo, decide cuándo iniciarlo y lo da por terminado cuando le place. Sólo ella domina todopoderosa mandando cortar cabezas a cualquiera y por cualquier motivo. Tampoco los jugadores actúan como tales. Se empujan, se pelean y discuten, no respetan ni turnos ni regla alguna. El miedo a la Reina los lleva a hacer trampas y los vuelve desconfiados

y crueles. No juegan porque tienen ganas sino que lo hacen obedeciendo a una orden.

Por último, para completar ese extravagante cuadro, el campo de cróquet ya no es la tradicional extensión de césped sino una superficie escarpada con lomas y zanjas, donde los elementos del juego (pelotas, palos y arcos) se desplazan por su cuenta y se resisten a participar.

A través de esta parodia podemos comprender mejor las relaciones entre juego, poder y sociedad, pues el partido de cróquet de Alicia pone al descubierto los resortes irracionales y peligrosos de la vida social: ¿cómo no pensar en el juego democrático interrumpido periódicamente por decisión arbitraria de unos pocos, de malos jugadores que no dejan participar al adversario y lo consideran como un enemigo y no como un igual merecedor de respeto. Y los arcos, pelotas y palos que se resisten a ser usados ¿no podrían ser una metáfora de las instituciones burocráticas que ponen trabas a las decisiones y proyectos que beneficiarían a todos?

En claro contraste con “el campo de cróquet de la Reina”, cualquier auténtico juego es un modelo de convivencia social; incluso aquellos juegos competitivos más o menos violentos y que tanto alarman a pedagogos y docentes cumplen una función formadora.

Desde que el mundo es mundo los niños de todas las culturas han imaginado que eran samurais, indios o soldados, enarbolando palos que remedaban lanzas o fusiles. Estos juegos en los que se descarga agresividad no generan místicos de la violencia ni estimulan instintos criminales. Antes bien, aunque deje el saldo de algunos magullones, el remedo bélico es positivo porque los pequeños jugadores se preparan así para la convivencia democrática, para defender sus convicciones sin menospreciar las de los demás, siempre y cuando cumpla los requisitos propios del juego —respeto de las reglas que limitan la violencia y respeto por el contrincante.

Cuando la comunidad se aparta del modelo lúdico, lo olvida o lo transgrede, genera todas las formas imaginables de abusos de poder. Si las reglas del juego dejan de regir por igual para todos

*Toda institución funciona en parte como un juego, de modo que se presenta como un juego que ha sido necesario instaurar, que descansa sobre nuevos principios y que ha tenido que eliminar un juego antiguo. Ese juego inédito responde a otras necesidades, valoriza otras normas y legislaciones, exige otras virtudes y otras aptitudes. Desde ese punto de vista, una revolución aparece como el cambio de las reglas del juego.*

**Roger Callois,**

*Les jeux et les hommes (Los juegos y los hombres),*  
París, © Gallimard, 1967.

Página de la izquierda, en el campo de cróquet “las pelotas eran erizos vivos, los palos eran flamencos y los soldados se doblaban sobre sí mismos, apoyando manos y pies en el suelo para formar los arcos”. Escena del juego de cróquet de Alicia en el País de las Maravillas, ilustración de Gwynedd M. Hudson para una edición de 1932.



*¿Qué es un juego, en efecto, sino una actividad cuyo origen primordial es el hombre, cuyos principios el hombre mismo plantea y que no puede tener consecuencias sino de acuerdo con los principios planteados? Desde que el hombre se considera libre y quiere usar su libertad ... su actividad es un juego: ... plantea él mismo el valor y las reglas de sus actos y no consiente en pagar sino de acuerdo con las reglas que él mismo ha planteado y definido.*

**Jean-Paul Sartre,**

*L'être et le néant (El ser y la nada), París, NRF, 1948.*

los ciudadanos, si el trato entre rivales degenera hasta el punto de que un grupo ejerce una violencia incontrolada sobre otro, entonces no hay regla ni competencia noble sino una puerta abierta a todos los excesos.

Sin reglas no hay juego. Jugar equivale a fundar un orden, improvisarlo o someterse voluntaria y gozosamente a él. Y es precisamente el orden lúdico lo que constituye a la vez un desafío y un estímulo a la libertad del jugador.

Pero, para fundar el orden lúdico es necesario interrumpir el de la vida ordinaria, negarlo temporalmente. Sólo es posible jugar a partir de ese caos o vacío. Es por ello que la Reina en el partido de cróquet no puede jugar, ni tampoco sus súbditos. Todos están contaminados por la seriedad de la vida cotidiana: las jerarquías, la represión, las sanciones, el miedo son los mismos fuera y dentro del juego. Incluso el desorden de la vida se filtra en ese seudojuego sembrando la confusión entre los participantes. El clima de terror de ese reino imaginario impide la existencia de un espacio para la actividad lúdica porque no deja lugar para la libertad.

La instauración del caos y la fundación de un nuevo orden son dos etapas igualmente esenciales del juego.

Ciertamente no resulta fácil aceptar el vacío, habitar el caos. Al respecto se ha comprobado que los niños y los ancianos están más dispuestos a jugar que los adultos. Prisionero de la rutina y de las obligaciones, el adulto se siente más inhibido para romper con la vida ordinaria.

**Niños de Bangladesh en uno de los juegos de competición más difundidos del mundo...**





También están aquellos que no pueden superar la etapa de ruptura e instauran el caos no como un estado provisional y preparatorio, sino con la intención de perpetuarlo en una práctica de destrucciones sistemáticas y sin meta alguna.

Cuando el caos, necesario para fundar colectivamente un nuevo orden, se prolonga más tiempo del necesario, la ley del más fuerte se impone: la violencia y el despotismo de uno o varios someten a su capricho a todos los demás.

El caos y el orden, lo vacío y lo lleno, la destrucción y la creación: la existencia del juego depende de ese equilibrio. Si se da prioridad a uno de los términos en detrimento del otro no hay juego. El terror al vacío, la imposibilidad de ruptura, el apego a un orden que no deja lugar a la libertad y al cambio, convierten a los ciudadanos en engranajes de una maquinaria inerte. E, inversamente, la afirmación del caos y la destrucción como estado permanente degenera en la dominación del hombre por el hombre, en el absolutismo y la violencia.

### Los falsos juegos contemporáneos

Desde la segunda mitad del siglo se advierte un interés creciente por el juego y, más recientemente, por los juegos de y para adultos. Talleres de juego, casas para jugar, ludotecas, maratones lúdicos, juegos concebidos especialmente para empresarios y ejecutivos, *business games*, se multiplican y llegan a un público cada vez más numeroso.

Así, el pragmatismo contemporáneo ha ido distorsionando el sentido auténtico del juego. El juego —gratuito e inútil por excelencia— se convierte en actividad eminentemente útil: un instrumento para encauzar a los niños dentro de la vida escolar o de la vida adulta (juego-trabajo), para prever conflictos empresariales y entrenar a ejecutivos (*business games*, juego de las empresas, etc.), para planificar estrategias de mercado, políticas o diplomáticas.

De ese modo se despoja a lo lúdico de su significado esencial, no ya por desmesura de una de sus instancias (preponderancia de la etapa del caos sobre la del orden o a la inversa), sino por ausencia de líneas divisorias entre juego y vida seria. Desde esa perspectiva práctica en la que se juega para ganar (ganar tiempo, experiencia, futuro, dinero), la actividad lúdica pierde su parentesco con el ocio, abandona su condición de pasatiempo, en el que el tiempo al perderse se disfruta. ■

#### GRACIELA SCHEINES,

argentina, es doctora en filosofía y letras. Se ha especializado en temas relacionados con el juego y las actividades lúdicas y ha organizado numerosos talleres sobre juego y literatura. Entre sus obras merecen particular mención *Juguetes y jugadores* (Buenos Aires, Editorial de Belgrano, 1981) y *Los juegos de la vida cotidiana* (Buenos Aires, Eudeba, 1985).

Juegos de azar en Las Vegas.



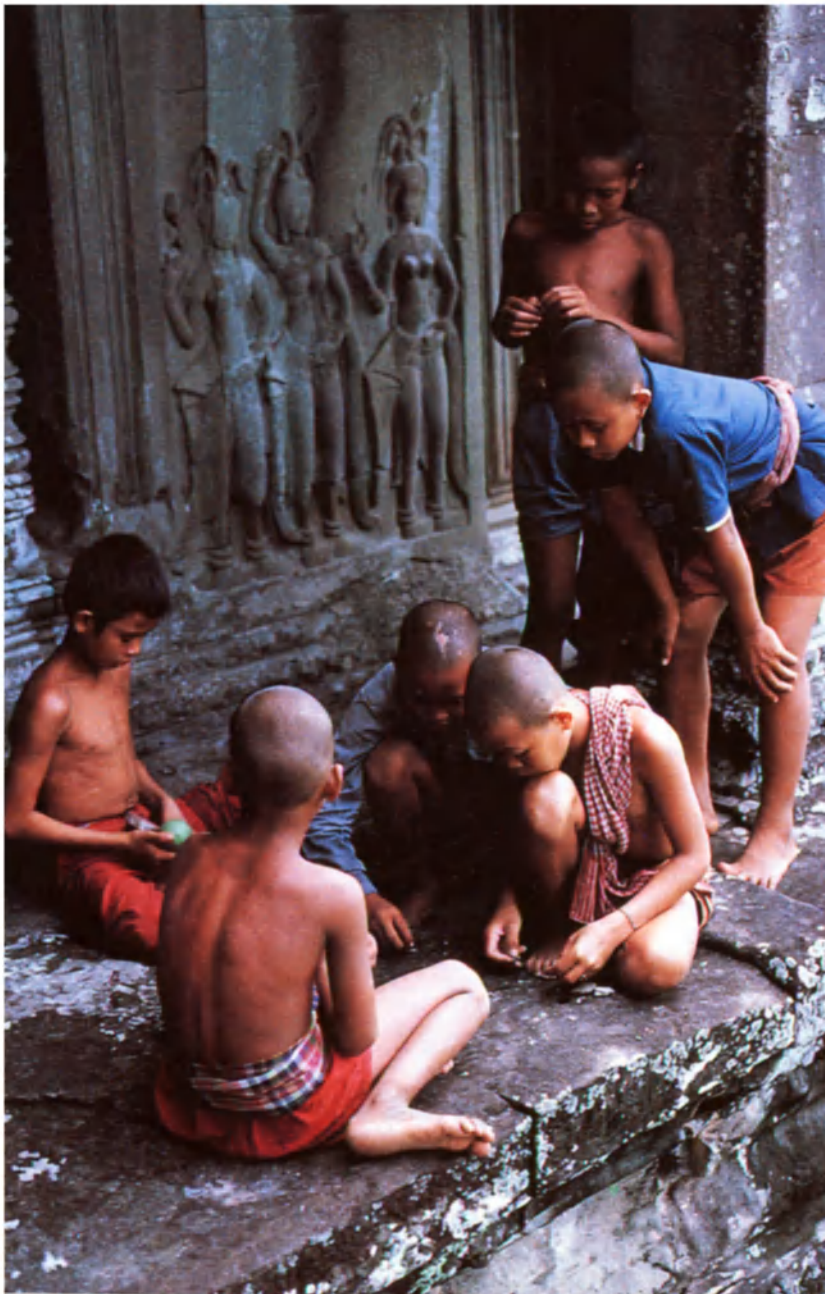


# Un impulso vital

## por Chalva Amonachvili

**El niño que juega obedece a un impulso irresistible, a las exigencias de una maestra muy sabia que lleva en sí: la naturaleza.**

En un templo de Angkor (Camboya), niños jugando con piedras de colores en un damero dibujado en el suelo.



**E**L deseo y la voluntad apasionada de libertad se expresan en el niño en todos los aspectos de la vida cotidiana, pero principalmente en ese tipo particular de actividad que es el juego. Todo el mundo sabe cuánto les gusta a los niños jugar y cómo se identifican con el juego. Esta es su razón de existir y se entregan a él sin reservas y olvidando todo lo demás, cosa que a los adultos les resulta difícil comprender.

En el niño se produce un estado de sufrimiento psicológico que es el “yo quiero”, y los adultos no siempre logran convencerlo de renunciar a ese deseo inmediato o, por lo menos, a aplazar su satisfacción. Es un deseo de este tipo el que se apodera del niño frente al juego: “¡Quiero jugar... déjame jugar!” Y si se le dice que no, estalla el conflicto. Protesta también cuando los adultos quieren que cese el juego o alejarlo de él, pues le resulta muy duro abandonarlo para someterse a las exigencias de los mayores.

También en la escuela esa necesidad está presente. Los adultos tratan de apartar al niño del juego, para obligarlo a aprender, a hacer sus deberes. ¿Conocen ustedes a padres que digan a sus hijos: “Vete a jugar en seguida pues en caso contrario no te dejaré hacer tus deberes?” No necesitan ser muy sutiles pedagogos para saber que no tendrán que obligarlo a jugar, en tanto que habrá que presionarlo con insistencia para que estudie. Su argumento favorito siempre ha sido y continúa siendo el siguiente: “¡Haz tus deberes y después irás a jugar!... ¡No te dejaré jugar mientras no hagas tus deberes!” Es así como se trata a los niños en casi todas las familias. ¿Está bien o está mal?

Es una pregunta a la que no es fácil dar una respuesta. Si en la escuela el niño está sometido a una fuerte presión de la autoridad, en casa, frente a padres que no se caracterizan por su sutileza psicológica, tampoco puede decidir a su antojo. Pero esa situación anula la motivación del estudio: no aprende para saber y perfeccionarse, sino para tener derecho a jugar, a hacer algo que le interesa más.

### ¿Qué impulsa al niño a jugar?

El niño vive un intenso proceso de desarrollo. Es la propia naturaleza la que se expresa en él. A cada instante, diversas funciones surgen en él. Son esas funciones las que lo impulsan a buscar la forma de actividad que les permita manifestarse de la manera más cabal. El juego es la primera de ellas.

El niño tiene, por consiguiente, buenas razones para jugar. Razones que obedecen más





*Hay que tomar nota de que los juegos de los niños no son juegos, y hay que juzgarlos en ellos como sus acciones más serias.*

**Montaigne,**  
Essais, I, XXIII

*Que trabaje o se divierta, para él lo mismo da; sus juegos son sus ocupaciones, y no establece entre ellos diferencia alguna.*

**Jean-Jacques Rousseau,**  
Emile ou l'éducation (1762), París, © Garnier, 1961.

a los estímulos internos que a las circunstancias exteriores. No es el balón el que interpela al niño, sino unas funciones interiores que buscan, en el medio exterior, un objeto o condiciones que permitan al niño satisfacer su necesidad inmediata de desarrollo.

**En Afganistán, dos niños practican un juego de destreza.**

### Las reglas del juego

En el juego el niño es libre, incluso cuando debe someterse a reglas. Si no las respeta, los otros niños lo rechazarán de inmediato: "Vete, le dirán, no sabes jugar." Entonces, por un lado, el niño elige el juego libremente, pero, por otro, pierde su libertad de acción, puesto que debe jugar de acuerdo con las reglas y no como tiene ganas de hacerlo.

De hecho, los niños acatan fácilmente las reglas del juego y no aceptan que se las infrinja. Es más, las necesitan realmente y por eso, no contentos con respetarlas, se someten totalmente a ellas desde los cuatro o cinco años de edad. Gracias a las reglas y a los obstáculos que éstas crean,



las funciones que se manifiestan en el juego actúan hasta agotar sus posibilidades. Esta tensión de fuerzas, esta confrontación con las dificultades que supera, provocan en el niño una gran satisfacción emocional y tornan el juego placentero.

Las funciones que participan en el juego, cuando alcanzan su nivel de saturación, descansan durante cierto tiempo; el niño deja de jugar y arroja su juguete. Abandona el juego con la misma libertad con que se incorporó a él. En general, no se saca nada tratando de convencerlo de que continúe. Acaba de jugar y ya no tiene ganas de hacerlo. Pero es muy posible que pase inmediatamente a otro juego o a otra forma de actividad, y empieza entonces a operar un grupo diferente de funciones.

Cuando el deseo se manifiesta en el niño, la elección del juego no le es indiferente. El es quien debe escoger el juego o el juguete, y jugará hasta que no tenga más ganas de hacerlo. De acuerdo con una vieja teoría psicológica, que todavía tiene

mucha aceptación, el niño al jugar se libera de un exceso de energía. ¿Pero dónde obtendría ese exceso de energía? ¿Y por qué lo gastaría en vano? No, la naturaleza no le concede ningún exceso de energía. Le da solamente lo necesario para desarrollar las funciones que alimentarán, más tarde, sus aptitudes para el trabajo, para la creación y para todas las formas de actividad de su vida de adulto.

Prohibir el juego, oponerse al libre desarrollo de la función natural (y de las posibilidades, las aptitudes y las disposiciones que contiene en potencia), significaría ir en contra de ese proceso de desarrollo y oponerse en el niño al juego de la naturaleza misma.

Ocurre que los padres, en nombre del éxito escolar o del perfeccionamiento de una determinada aptitud, logren eliminar el juego de la vida del niño. ¿Una actitud "preventiva" de esta índole es favorable al desarrollo de la personalidad de éste? Las escasas excepciones conocidas, como la de Mozart a quien su padre encerraba en una habitación para obligarlo a cultivar sus dotes musicales durante horas, no hacen más que confirmar la regla: nunca se sabrá a cuántas personalidades se excluyó irremediabilmente cuando eran niños del libre juego de la naturaleza.

### El juego, una actividad seria

El juego no es para el niño una manera de rehuir las dificultades; no le facilita la vida sino que, por el contrario, se la complica y la hace más ardua. Sería un error de los adultos pensar que los juegos infantiles son meras diversiones, caprichos o formas de sustraerse a actividades más serias. Todos hemos oído quejarse a los padres: "¡Sólo quiere jugar y volver a jugar, no lee un libro, no quiere aprender!" Sucede incluso que los maestros

Abajo, muchachos malienses utilizando el fútbolín fabricado por ellos mismos.



*El mayor error que se comete al querer que el niño haga un esfuerzo por mero sentido del deber, por mero respeto a la disciplina abstracta, es olvidar que el niño no es un hombre y que a los valores reconocidos por los adultos corresponden para él otros valores... Para el niño el juego es el trabajo, el bien, el deber, el ideal de la vida. .... Al reclamar del niño un esfuerzo de trabajo basado en algo distinto del juego, se actúa como el insensato que en primavera empieza a sacudir un manzano para que dé manzanas: en lugar de recogerlas, se privará, al hacer caer sus flores, de los frutos que el otoño prometía.*

**Edouard Claparède,**

Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale  
(Psicología del niño y pedagogía experimental),  
Neuchâtel, ©D elachaux et Niestlé, 1951.





Foto superior, el *wu shu*, juego de esgrima (Shanghai). Arriba, todo se presta para el juego (norte de la URSS).

se quejen a los padres de que su hijo se dedica a jugar durante la clase, no escucha las explicaciones y no hace lo que se le ordena. Ahora bien, ¿qué pueden hacer los padres? Los únicos medios de que disponen son las reprimendas, las órdenes, las prohibiciones, los castigos, que distan mucho de tener virtudes pedagógicas.

Es evidente que no se trata de que los adultos abandonen a los niños a sus juegos, esperando, pasivamente, que se cansen de ellos. Se trata más bien de reconocer que la tendencia al juego es un estado natural, indispensable para el pleno desarrollo.

De la naturaleza el niño recibe como herencia no sólo disposiciones, posibilidades y funciones, sino también un maestro muy sabio, que tiene en su mente y que dirige su actividad y su desarrollo. Pues la naturaleza —hace ya un millón de años, cuando la humanidad daba sus primeros pasos, o incluso hoy en día cuando se dice civilizada, y por qué no mañana— no desea confiar su criatura al mero cuidado de los padres o de los profesores. A los adultos que rodean al niño y que tienen el deber de ocuparse de él, les corres-

ponde, conociendo las leyes de su desarrollo y lo importante que es la actividad lúdica, crear las condiciones materiales y espirituales que aseguren que sus aptitudes naturales florezcan libremente y que se desarrolle su voluntad.

Si hubiera más a menudo, en torno al niño, adultos que supieran jugar con él, todo marcharía muy bien. Lamentablemente, los juegos infantiles nos molestan, nos sustraen a nuestras ocupaciones y son contrarios a nuestro inmovilismo pedagógico. El niño, por su parte, está dotado de una curiosidad innata y no espera que se le obligue a aprender: tiene espontáneamente ganas de hacerlo, quiere conocerlo todo. Pero para eso, necesita aptitudes cognitivas bien desarrolladas.

Por mi parte, procuro siempre evaluar lo que, en el proceso pedagógico, favorece la formación de la personalidad. Soy partidario evidentemente de una pedagogía humanista, de una pedagogía de la cooperación y de la personalidad. Y si he recurrido al análisis de la psicología del juego, es para extraer de ella el fundamento de las tendencias funcionales: el estado de libre elección y la experimentación de una potente volición, de importancia vital para el niño.

### Los efectos negativos de la enseñanza mediante el juego

En la actualidad está muy de moda afirmar que el juego es el método más importante de aprendizaje. Este entusiasmo constituye probablemente una reacción contra las formas autoritarias de pedagogía. Pero desconfiemos de los efectos negativos de la enseñanza mediante el juego, pues cuanto más evitamos que el niño realice actividades serias más difícil resultará para él adaptarse a ellas más adelante. Otra cosa es conseguir que las actividades serias resulten interesantes, aspecto que debería ser una meta primordial de la educación.

Con la sola actividad lúdica no se logra el pleno desarrollo del niño. En efecto, la libertad que se le da no significa que únicamente necesite diversiones y que haya que apresurarse a satisfacer sus caprichos. Sin duda el juego constituye una base necesaria para el desarrollo de un individuo útil para sí mismo y para la sociedad. Pero los estudios deben ser serios, y con su seriedad debemos atraer al niño. Esta seriedad no es de ningún modo un obstáculo a la volición; lo que podría serlo es imponerle solamente lo serio.

En el proceso pedagógico, sepamos pues conservar en el niño el sentido de la libre elección y respetar su vida en todos sus aspectos. Si lo logramos no tendremos que seducirlo mediante el juego, las distracciones o los mimos. No los necesitaremos, porque justamente una relación seria y respetuosa de su personalidad ayudará mejor al escolar a resolver los problemas complejos que se le plantean en materia de conocimientos, de moral o de conducta.

**CHALVA A. AMONACHVILI**, doctor en psicología soviético, es miembro activo de la Academia de Ciencias Pedagógicas de la URSS y director general de la Unión Pedagógica Experimental Científico-Productiva. Es autor de numerosos artículos y ensayos sobre temas de su especialidad.



# Vivir-jugar en el Lejano Oriente

## por Marsi Paribatra

Fuera de aquellos momentos en que la seriedad se impone de manera inevitable, en el Lejano Oriente se adopta tradicionalmente ante la vida cotidiana una actitud de gratuidad y de despreocupación característica del juego.

LA serenidad del Lejano Oriente frente a las vicisitudes del universo y de la vida, que se manifiesta claramente en las artes y la poesía, en las religiones y las filosofías, está igualmente presente —lo que es mucho más importante— en el comportamiento cotidiano de los individuos, de todas las edades y todas las clases sociales.

El extranjero queda a menudo sorprendido por la multitud de rostros sonrientes que lo reciben al llegar a Tailandia. De la azafata al chiquillo de la calle y de la vendedora del mercado al rico comerciante, la expresión facial que encuentra más a menudo es la sonrisa.



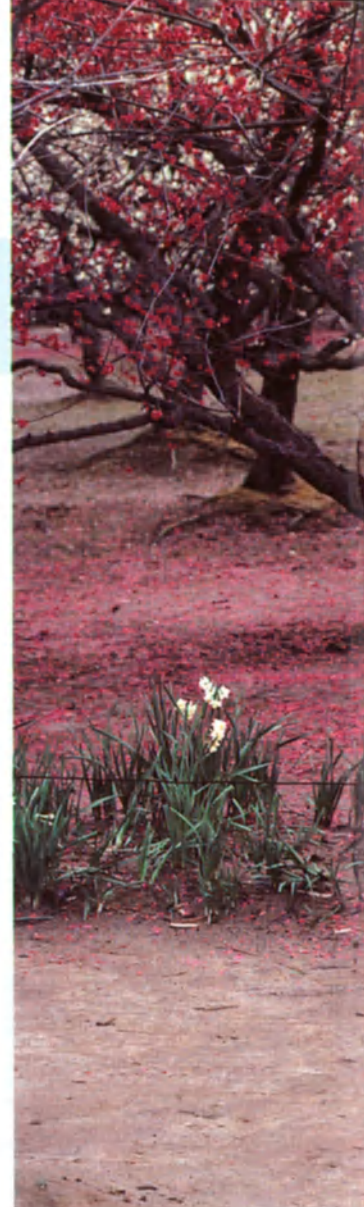
Puede llegar incluso a ser irritante. ¡Cuántos europeos se sienten exasperados en Tailandia cuando se les anuncia con una sonrisa que su auto tiene una avería, que el vuelo está anulado o que en el hotel no hay ningún cuarto disponible! Creen, evidentemente, que su interlocutor se burla de ellos y se regocija con su desgracia, cuando en realidad sólo desea atenuar la contrariedad y animar al desdichado a que tome las cosas con buen humor.

Por supuesto en esa sonrisa hay una buena dosis de cortesía convencional; la sonrisa es una máscara. Sin embargo, ¿sería posible mantener esa sonrisa de manera constante si no correspondiera a una actitud auténtica del tailandés frente a la vida? El viajero que, poco a poco, comienza a comprender algunas palabras de tai, quedará sorprendido por una expresión que surge constantemente en la conversación: *mai pen arai*, “no es grave”.

Se la repite constantemente a propósito de pequeños contratiempos cotidianos: “no es grave”, no hay motivo para irritarse o inquietarse por los nimios sinsabores de la vida, ni tampoco para hacer de la vida en general un drama. Se sonreirá para anunciar la muerte de una persona muy querida; no por insensibilidad sino para mostrar que esa desgracia era inevitable, impedir que los demás se sientan obligados a compartir esa pena y no empañar con la propia tristeza la alegría de vivir de los demás. No hay que exagerar la nota. En el fondo, la vida es un juego.

Ese comportamiento, tan típico en Tailandia —¿acaso a principios de siglo no se hablaba de Siam como del “país de la sonrisa”?—, es también característico de todo el Lejano Oriente, de Sri Lanka a Lao y de Bali a Japón. A comienzos del siglo, Lafcadio Hearn —un escritor británico que se nacionalizó japonés— dedicó un pequeño libro a *La sonrisa japonesa*.

Todo pasa: la juventud, la belleza, los amores,



Arriba, fotografiando un ciruelo en flor en Okayama, Japón.

A la izquierda, una mujer bonzo creando un ikebana.





la vida... y el infortunio, como la felicidad. La fugacidad es el telón de fondo de la existencia humana y del gran juego que es el universo.

En las culturas del Lejano Oriente, el arte de vivir y el arte a secas se basan en el juego sutil de lo transitorio; precisamente porque son pasajeros hay que saber disfrutar de los momentos de felicidad y de belleza, sin apegarse demasiado a ellos. Como dice un haiku (breve poema japonés): “La ola va y viene/Quiero tocar el agua/Mi manga está mojada” (se sobreentiende de lágrimas). Así, sugiere el poeta, el que juega con el amor se expone a estar triste mañana. El riesgo de sufrir poco o mucho también forma parte del juego.

Sin duda, en todas partes la emoción estética se vincula a la fugacidad de las cosas y conduce a esa suerte de “alegría desesperada” tan característica, por ejemplo, de la música de Mozart. Pero, en ninguna parte es tan visible, tan sistemática, como en la estética del budismo zen que impregna el arte chino y japonés a partir del siglo VII.

Ahora bien, ese culto por la impresión pasajera no fue sólo un asunto de cortesanos e intelectuales. La población participa en él profundamente: hoy todavía, cada año en vísperas del florecimiento de los cerezos, miles de jóvenes japoneses, de Tokio o de Kioto, pasan la noche en

los parques para asistir al nacimiento de las primeras flores.

### Despreocupación y juego

Sólo hay auténtico juego si no se le atribuye demasiada importancia. Jugar es no tomarse en serio. Saber despreocuparse y apartarse de sí mismo es, al mismo tiempo, una fuente de sabiduría y de placer lúdico.

Si se compara Oriente con Occidente —con el margen de error que este tipo de generalización supone—, el estereotipo según el cual el oriental se interesa menos que el occidental por su propia persona no es sin duda totalmente erróneo. Fuera de los medios intelectuales o cosmopolitas, es poco frecuente oír a un joven o a una muchacha del Lejano Oriente decir que se “están buscando a sí mismos” o que procuran “realizarse”. El budista, para quien el yo es una ilusión, ¡no trataría nunca de buscar o de desarrollar una ilusión!

Evidentemente, como en todas partes, en el Lejano Oriente la gente cumple todo tipo de papeles, pero sin olvidar nunca que son sólo eso, papeles. Y es probablemente el motivo por el cual, sabiendo que los papeles que desempeñan son artificiales, pueden representarlos con más aplomo. Cuanto menos importancia se atribuye



a los personajes que se representan, más dispuesto se está a aceptar las diversas máscaras que nos prescribe la etiqueta según el sexo, la edad y la condición social.

Menos centrado en sí mismo, el oriental no establece una diferencia tan radical entre el hombre y el resto del mundo, en particular entre el hombre y el animal. Evidentemente nos consideramos diferentes de los demás animales; pero no hasta el punto de estar separados de ellos. En el Lejano Oriente la gente no se muestra forzosamente más "amable" con los animales que los europeos, e incluso puede ser más cruel; pero también es menos altanera, menos distante. ¡Más

*Un fenómeno que, desde el exterior, parece milagroso es el invento del juego entre mamíferos de especies diferentes. He observado ese proceso entre mi perro y nuestro mono (domesticado)... El mono saltaba bruscamente desde las vigas de la terraza y simulaba que iba a atacar. El perro lo perseguía; el mono huía y todo el sistema se trasladaba de la terraza hacia el dormitorio, pero ahí había un verdadero techo y no vigas. Condenado a permanecer en el suelo, el mono que huía daba media vuelta. El perro entonces se batía en retirada y escapaba hacia la terraza... Esa maniobra se repetía y se repetía para júbilo de los dos jugadores.*

*... Sería un error describir el juego entre dos especies diferentes como una evolución de los elementos de comportamiento porque no ha aparecido ningún comportamiento nuevo... El perro es siempre el mismo perro, y el mono siempre el mismo mono... Sin embargo, ha pasado algo. Se han engendrado, o descubierto, estructuras de interacción...*

**Gregory Bateson,**

*La nature et la pensée (La naturaleza y el pensamiento),*  
París, © Seuil, 1984



En un parque japonés.

cortés! Para comprenderlo basta haber visto, en un parque japonés, a un niño ofrecer un pedazo de pan a una gacela haciendo una pequeña reverencia.

El respeto estricto de las reglas de cortesía es el gran juego de sociedad del Lejano Oriente. Uno de los más ilustres antropólogos de nuestro tiempo, Gregory Bateson, decía que el juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes (perro y mono, hombre y delfín), como es también el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes. Cuando un niño y un gato juegan juntos, la unidad del universo, que el orgullo humano ha truncado, se restablece en el juego.

El tailandés no es un asceta, pero en general ha asimilado profundamente la idea de que la vida y la muerte, la libertad y la obligación, la tristeza y la alegría, la felicidad y la desdicha, van de la mano y que no es posible poseer una sin la otra. Entonces, cuando un buen momento se presenta, lo coge al vuelo y lo aprecia sin pedir más. Así, puede gozar plenamente del instante, sin inquietud alguna. *Sanuk dee* (es muy agradable), es una expresión siamesa tan frecuente como el *mai pen arai* (no es nada) que mencionamos antes. Surge un placer: *sanuk dee* (conviene aprovecharlo); sobreviene un contratiempo: *mai pen arai* (no es tan grave). ¿No son acaso los principios mismos de una vida-juego? ■

**MARSI PARIBATRA,**  
pintora tailandesa, enseñó historia del arte europeo en la Universidad Chulalongkorn de Bangkok y cultura extremo-oriental en la Complutense de Madrid. Ha publicado estudios sobre el romanticismo contemporáneo y la pintura paisajista china.



# Las ludotecas en América Latina

## por Raimundo Dinello

EN Suecia, Estados Unidos o Suiza las ludotecas surgieron como instituciones de préstamo de juguetes, con una administración similar a la de las bibliotecas. Pero en América Latina este tipo de instituciones han experimentado una transformación radical, pues ya no es el juguete sino el sujeto que juega el centro de interés a partir del cual se organizan actividades de animación lúdica.

Crear instituciones para jugar en sociedades que viven en una crisis económica permanente puede parecer un lujo superfluo. Este prejuicio ha llevado a menudo a privar de juegos a los niños que más los necesitan, cuando en realidad la actividad lúdica, por la interacción que supone entre comunicación y expresión creativa, libertad y autodisciplina, es de un valor inestimable para el desarrollo infantil y la futura integración sociocultural.

Las ludotecas latinoamericanas no sólo se proponen colmar en parte las carencias del sistema de educación formal. Como parecen demostrarlo las experiencias realizadas en la red de ludotecas que se extiende desde México hasta Tierra del Fuego, impulsada por la Federación Latinoamericana de Ludotecas (FLALU) —creada en 1986 por iniciativa de Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay— pueden también contribuir a resolver algunos de los problemas más acuciantes del Tercer Mundo (abandono escolar, analfabetismo, delincuencia juvenil, marginalidad).

La creación de juguetes con material de desecho o con técnicas artesanales, la fabricación

de disfraces, los juegos de destreza o de competición, el descubrimiento de la naturaleza y del medio ambiente, pero también la iniciación musical, el teatro y la danza son algunas de las actividades que se proponen en estas instituciones que estimulan, ante todo, la invención personal y las iniciativas de los participantes.

Las ludotecas latinoamericanas están en su mayoría relacionadas con proyectos de lucha contra la marginalidad. Funcionan con la participación de educadores o de animadores socioculturales, pero fundamentalmente son las propias comunidades vecinales las que deciden su creación y administran su funcionamiento. Integradas en un proyecto de educación extraescolar, en el centro de desarrollo social de un barrio pobre o en un dispensario para niños, cada ludoteca funciona según sus propias reglas y sus propios objetivos. Todas poseen una dimensión socioeducativa: a través del juego se procura desarrollar personalidades más creativas, autónomas y libres, y, de ese modo, más aptas para mejorar sus condiciones de vida. A título de ejemplo podemos mencionar el caso de la ludoteca creada en la carpa de un circo (el Circo del Pueblo) como parte de un programa de cultura itinerante en la región minera del Brasil. La capacidad de creación y de organización que los participantes niños y adultos descubrieron en sí mismos gracias a la ludoteca dio como resultado la creación de una comisión para resolver los problemas más apremiantes de su favela. ■



**RAIMUNDO DINELLO,** uruguayo, es profesor de sociología de la educación Especialista en orientación educativa y en formación de recursos humanos, ha sido consultor pedagógico de varias universidades europeas y latinoamericanas y ha participado en congresos y reuniones internacionales sobre temas de su especialidad. Entre sus publicaciones recientes cabe mencionar *Psicopedagogía intercultural* (Neuchâtel, 1987) y *Expresión lúdico-creativa* (Montevideo, Nordan, 1989).



# El juego y lo sagrado en Africa

## por Barthélemy Comoe-Krou



EN 1817 Hegel afirmaba que “sólo el hombre es capaz de tener religión, mientras que el animal es tan incapaz de ello como de saber lo que es el derecho y la moral”.<sup>1</sup> Pero agregaba, refiriéndose al Africa: “lo que llamamos religión, Estado... todo eso no existe todavía para ellos... En Africa, todos los hombres son magos.”<sup>2</sup> Estas observaciones iban a llevar a los etnólogos británicos Edward Burnett Tylor y James Georges Frazer a afirmar que “la magia precedió a la religión”.<sup>3</sup> El naturalista e historiador de la prehistoria inglés John Lubbock declaraba por su parte que hay “razas de hombres totalmente carentes de religión”.

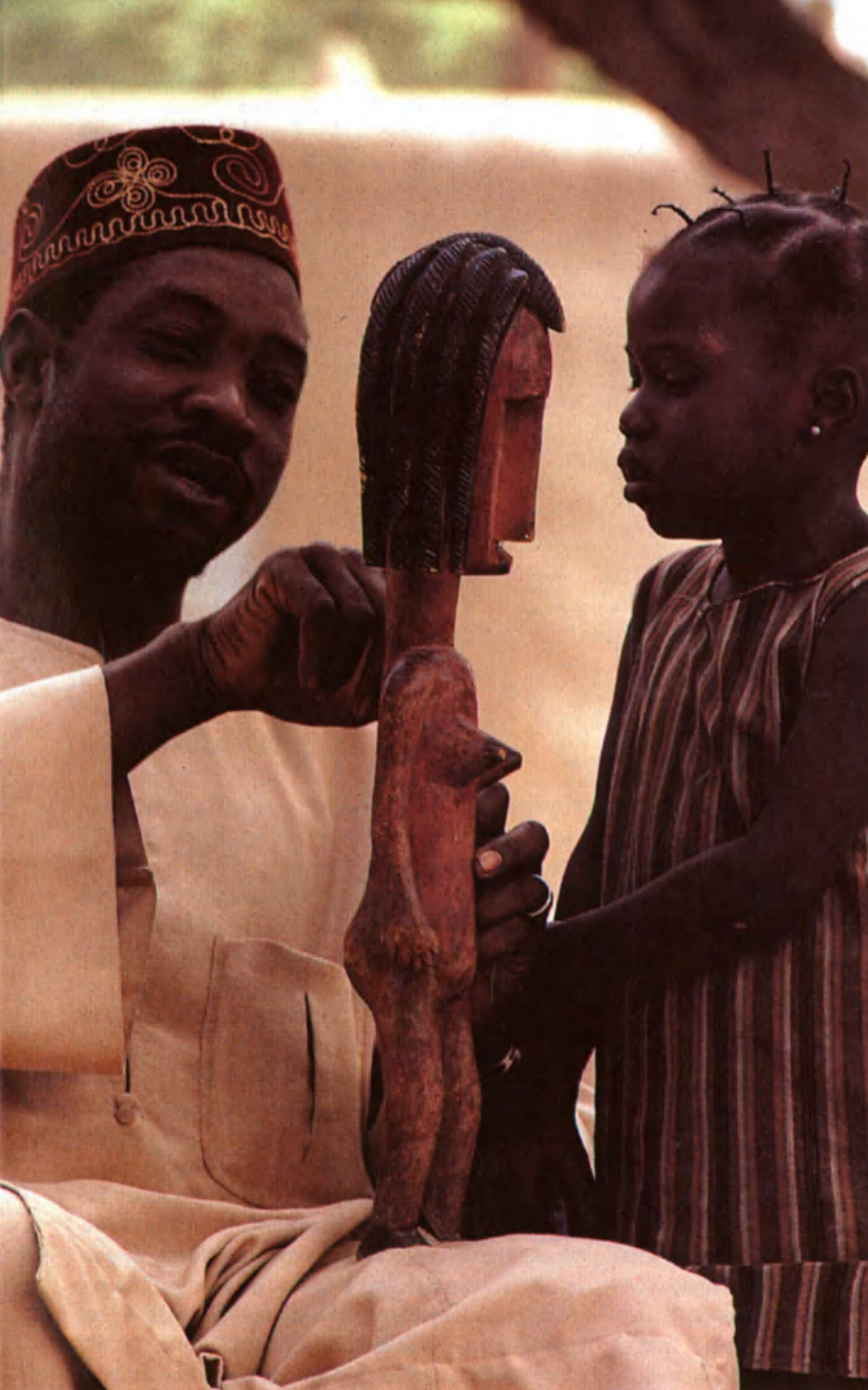
Se demostraba científicamente que “incluso los insectos juegan”<sup>4</sup> y al mismo tiempo se proclamaba que los pueblos primitivos, entre los cuales se hallaban los africanos, no tenían juegos.<sup>5</sup> Así Lubbock afirmaba que “no conocía la existencia de niños salvajes que hubiesen jugado con un sonajero.”<sup>6</sup>

Hacia 1870, sin embargo, se aceptaba en general la “ley de los tres estados” formulada por Auguste Comte en 1839, según la cual el primer estado de la humanidad es el religioso, en el que todos los fenómenos se explican recurriendo a agentes sobrenaturales. Ese estado precede al metafísico, seguido a su vez del estado científico, última fase de la evolución. Tylor y más tarde Lewis Morgan formularon entonces una ley de la evolución en virtud de la cual la organización social pasaba necesariamente del salvajismo a la barbarie, y de la barbarie a la civilización. A partir de allí se llegaba naturalmente a asociar el salvajismo con la religión y la civilización con el estado científico.

Como consecuencia, los salvajes y los primitivos se volvieron repentinamente más religiosos que los civilizados. Ahora la religión embargaba toda su existencia. Por otra parte se había terminado por descubrir, pese a todo, la existencia de juegos en esas sociedades. Y como se seguía manteniendo el postulado de la incapacidad de los salvajes para inventar, se llegó a la conclusión de que sus juegos derivaban de ritos religiosos o mágicos. Lubbock declaró que los primitivos consideraban el sonajero como un “objeto sagrado y misterioso”.

En 1917 el sueco Yrjö Hirn extendió esas tesis a todas las manifestaciones lúdicas infantiles, en todas las sociedades. En 1938, inspirándose en su estudio sobre los juegos dogon, el etnólogo francés Marcel Griaule escribió: “Ocurre que los adultos interrogados acerca del significado de estatuillas antropomórficas de uso mágico o religioso responden que se trata de muñecos destinados a





Arriba, estatuilla bambara que representa a una abuela que representa a una abuela (Mali).  
 Página de la izquierda, entre los ewés de Togo esta figurita ritual de madera perpetúa la memoria de una hermana gemela fallecida.

los niños. Incluso en Yougo, esa especie de ciudad santa de los acantilados, un herrero (...) decía hacer a menudo tallas para los niños, lo que parecía dudoso (...). Pero esa afirmación es bastante interesante en sí, pues muestra el resquicio a través del cual un objeto pasa de la religión al juego.”<sup>7</sup>

Roger Caillois, otro discípulo de Hirn, declaraba en 1958: “Numerosos juegos se basan en creencias perdidas o reproducen, vacíos de contenido, ritos abandonados.”<sup>8</sup> Y concluía afirmando: “El espíritu lúdico es un elemento esencial de la cultura, pero juegos y juguetes, en el transcurso de la historia, son los residuos de aquella. Supervivencias incomprendidas de un estado caduco o elementos tomados de una cultura extranjera y que carecen de significado en aquella en la que se han introducido, aparecen siempre como algo ajeno a la sociedad en la que se observan.”<sup>9</sup>

Ya en el siglo XIX aparecen reacciones contra esas tesis, pero sin mayor eficacia. A mi entender, recién entre 1950 y 1970 Charles Bért refuta la teoría de Tylor de una manera que puede considerarse como una auténtica purga epistemológica. “No hace falta decir más, escribe Bért, cuando se hallan muñecas similares a las nuestras, articuladas, vestidas, en los más antiguos hipogeos del mundo... Incluso cuando, en las fiestas de Icaro, las jóvenes de Atenas colgaban muñecas de los árboles, se trataba efectivamente de muñecas y no de estatuillas sagradas. En la Antigüedad no se confundía una muñeca con una estatuilla de Tanagra o con un exvoto consagrado al dios Mithra, así como nosotros no confundimos una muñeca con una porcelana de Sèvres o con una imagen religiosa. En regiones fuertemente desecristianizadas donde numerosas imágenes religiosas duermen en el granero, jamás una niña se servirá de ellas como de una muñeca... Es poco probable que una niña dogon considere la estatuilla esculpida para el altar de sus antepasados como una muñeca, del mismo modo que una pequeña parisiense no piensa que la Virgen de yeso que está en el dormitorio de su abuela es una muñeca... Así existe en torno a la muñeca un mundo aparte que se desearía vincular con lo sagrado, sin que históricamente haya nada que autorice a hacerlo.”<sup>10</sup>

### La concepción africana de la relación entre el juego y lo sagrado

En todas las sociedades existen palabras que son chistes (juegos) y palabras que constituyen fórmulas de plegaria y de bendición (expresión de lo sagrado). ¿Quién trataría seriamente de hacer derivar las bromas de las fórmulas sagradas? Es lo que, invariablemente, se ha hecho y se sigue haciendo con el juego. Pues lo que es verdad para la palabra, lo es también para todos los elementos materiales utilizados en la sociedad. La misma madera que sirve para hacer fuego, confeccionar juguetes, fabricar asientos, construir casas, sirve también para tallar estatuillas sagradas que representan a los antepasados o a los espíritus. Se trata de expresiones diferentes de ideas diferentes.

Como toda noción o pensamiento, lo sagrado se manifiesta en sus expresiones que son realidades físicas y materiales: el fluir sonoro de la palabra, los elementos vegetales o minerales, los seres vivientes, los seres humanos. Esas realidades físicas existían ya en la naturaleza en un estado que podría calificarse de neutro, antes de servir para expresar lo sagrado y convertirse ellas mismas en objetos sagrados, así como existían en estado neutro antes de servir para expresar el juego y convertirse en juguetes o material de juego. Objetos sagrados y material de juego, producidos por la libre creatividad del hombre, son elementos culturales que poseen una existencia social. ¿Cuáles son entonces las interferencias posibles entre las expresiones sociales del juego y las de lo sagrado?





“Así, existe en torno a la muñeca un mundo aparte que se desearía vincular con lo sagrado, sin que históricamente haya nada que autorice a hacerlo.”

**BARTHÉLEMY COMOE-KROU**, de la Côte d'Ivoire, es profesor en la Universidad de Abidján. Fue director del patrimonio nacional en el Ministerio de Cultura de su país y director adjunto del Instituto de Etnosociología. Es autor de varios ensayos sobre la cultura y sobre el juego africanos y de guías metodológicas destinadas a los estudiantes de enseñanza superior.

Cuando durante un juego de niños o de adolescentes, alguien es víctima de una fractura se dice simplemente: “Estaban jugando” y ello basta para dar por terminado el incidente. No hay ni queja, ni juicio, ni sanción. Se trata de un juego. Por lo demás, cuando un boxeador se derrumba a causa de un golpe violento y muere en el hospital, no se toma ninguna medida contra su adversario, pese a que en realidad haya cometido un homicidio. ¿Qué pasa cuando interviene lo sagrado?

En las aldeas de Africa algunos juegos de niños y de adolescentes, brutales, violentos o demasiado ruidosos están prohibidos en la calle principal. Se les reserva, bastante lejos detrás de las viviendas, un lugar que sirve oficialmente de campo de juego. Si una mujer que regresa del río, con su jarro de agua en la cabeza, pasa por el campo, y si se la expulsa a empujones y su jarro cae y se quiebra, es a ella a quien condena la opinión, pues “el que coloca su estera en la vía pública es más culpable que el que la pisotea”.

En cambio, cuando un adivino ataviado con los atributos de su función, posa el pie en el campo, los adolescentes se apartan en seguida y lo dejan pasar. Si por casualidad se le atropella, los padres de quienes lo han hecho irán inmediata-

mente a pedirle disculpas y a entregar las ofrendas necesarias para conjurar la desgracia.

Suele ocurrir que se desenmascare a un falso adivino. Considerado a la vez mentiroso, ladrón e impío, es abucheado públicamente y, si es extranjero, se le expulsa de la aldea. Los adolescentes imitan entonces sus gestos de adivinación, sus danzas, sus cantos y sus palabras, burlándose de él. ¿No sería ése un “resquicio por el cual el comportamiento pasa de la religión al juego”? De ninguna manera. Los niños se ríen de un mentiroso, y su juego no constituye un acto religioso. El falso adivino no es un religioso sino un hombre que hace trampa con la religión, como se hace trampa en el juego. Los niños jamás se permiten remedar a un verdadero adivino: su “espíritu” oiría sus cantos, vería sus danzas y “caería sobre ellos” (los pondría en trance), exponiéndolos a graves enfermedades, incluso a la muerte.

## Un fetiche no es un juguete

Los historiadores reconocen unánimemente hoy en día que los pueblos de Africa negra, mucho antes de entrar en contacto con las religiones monoteístas, conocían, con diversos nombres, un Ser Supremo todopoderoso, creador del mundo, moralmente puro e infinitamente bueno. Como la hospitalidad africana, a la que está directamente vinculada, esta idea de Ser Supremo lamentablemente está desapareciendo.

Por respeto, los africanos no se dirigen directamente al Ser Supremo. Pasan por los espíritus subordinados a él y que pueden residir ya sea en los elementos naturales (montañas, bosques, ríos), ya sea en objetos fabricados, comúnmente llamados fetiches. Si se definen esos fetiches como objetos de los que se espera protección, ¿en que se diferencian del agua bendita, de un escapulario, de la medalla milagrosa o de las reliquias de las que los europeos son tan devotos?

En cualquier caso, para los africanos ningún fetiche es absoluto. Puede estar “dañado” y perder su poder. Cuando el espíritu lo ha abandonado, el objeto material pierde su carácter sagrado y hay que deshacerse de él. ¿Pueden entonces los niños usarlo como juguete? ¡Jamás! Suele afirmarse que el ser humano sólo tiene miedo de lo que no conoce. Una cosa conocida se torna familiar y ya no asusta. Cuando se sabía que un espíritu bueno residía en el objeto y que se podía esperar protección de él, uno se encontraba a gusto con el fetiche. Ahora, por alguna razón, el espíritu bueno se ha marchado, ¿pero quién puede garantizar que uno de los espíritus malos que procuran hacer daño a los hombres no ha fijado en él su domicilio?

Un objeto sacralizado no recupera nunca el estado neutro que tenía antes de volverse sagrado. Es algo que Béart constataba a propósito de las estatuillas religiosas que duermen en los graneros de Francia. Piénsese también en un sacerdote o en una monja que han dejado el clero o su orden.





Se murmurará casi constantemente en torno a ellos: “Es un antiguo cura que ha colgado los hábitos, es una antigua monja...” La huella de lo sagrado se mantiene indeleble en ellos. Salvaje o civilizado, es la actitud natural del ser humano ante lo sagrado, incluso cuando afirma que ya no cree.

El juego y lo sagrado, aunque ambos emanan de la concepción de la divinidad, sólo mantienen una relación de exclusión. Donde aparece lo sagrado, el juego desaparece, y viceversa.

### Juegos de guerra y juegos de paz

La constante referencia a la civilización grecolatina, considerada como el modelo de todas las civilizaciones, indujo a error a los etnólogos. Hoy en día hablamos de juegos infantiles, juegos atléticos o juegos, pero las lenguas griega y latina no poseen un término genérico que abarque todos esos significados. El *agon* —del que deriva el verbo *agonizomai* que significa luchar, combatir, competir— designa los juegos del estadio, ejercicios de preparación para la guerra estrechamente relacionados con el culto de un dios en particular (Apolo en Delfos, Zeus en Olimpia). Lo mismo ocurre con los *ludi* romanos. *Agon* y *ludus* dieron origen al deporte moderno, cuyas disciplinas se llaman “juegos”.

En cambio, el vocable español juego, que se deriva no de *ludus* sino de *jocus* —jugueteos,

broma, chanza— se acerca más a la mayoría de las palabras africanas que designan esa realidad, realidad cuyas expresiones no interfieren para nada en lo sagrado.

Según un antiguo proverbio: “Cuando aparece la luna, toda el África danza”. Antaño, en África, niños, adolescentes, muchachos y muchachas bailaban y jugaban los días de descanso y de noche a la luz de la luna. Este ejercicio lúdico intenso y continuo era el reflejo de un estado social. Evidentemente, los que se entregaban así al juego estaban bien alimentados y eran sanos y alegres, pues era el tiempo en que incluso el África subsahariana disfrutaba de una situación alimentaria satisfactoria. Otro viejo proverbio dice que “si un niño se vuelve propietario de un estanque, se pesca allí para él pero no para uno mismo”. Principio que garantiza una paz social que es la condición indispensable de la paz interior, de la confianza recíproca y del ejercicio jubiloso de la actividad del juego.

Todo esto nos lleva a la conclusión de que en la sociedad africana, como probablemente en toda sociedad humana, las expresiones del juego no derivan de las expresiones de lo sagrado. Es más bien el conjunto del comportamiento del hombre, del que el juego no es más que un elemento, el que se ve determinado por su concepción de la divinidad. De modo que se puede afirmar: “Dime cuál es tu Dios y te dire quién eres, y a qué juegos juegas.” ■

**En una aldea de Senegal, un simulacro en que las mujeres se burlan de los combates masculinos.**

1. G.W.F. Hegel, *Précis de l'encyclopédie des sciences* (Compendio de la enciclopedia de las ciencias), París, Vrin, 1970.
2. Hegel, *La raison dans l'histoire* (La razón en la historia), París, U.G. d'Édition.
3. Robert H. Lowie, *Histoire de l'ethnologie classique* (Historia de la etnología clásica), París, Payot.
4. Charles Darwin, *La descendencia humana y la selección sexual* (1871).
5. Charles Béart, *Jeux et jouets de l'Ouest africain* (Juegos y juguetes del Oeste africano), Dakar, IFAN, 1955.
6. Charles Béart, “Histoire des jeux” (Historia de los juegos), en *Jeux et sports* (Juegos y deportes), Encyclopédie de la Pléiade, vol. XXIII, París, Gallimard, 1967.
7. Marcel Griaule, *Jeux dogon* (Juegos dogon), París, Musée de l'homme, 1938.
8. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (Los juegos y los hombres), París, Gallimard, 1958.
9. Roger Caillois, “Nature et jeux (Naturaleza y juegos), en *Jeux et sports*”, Encyclopédie de la Pléiade, vol. XXIII, París, Gallimard, 1967.
10. Charles Béart, “Histoire des jeux, op. cit.



# Entre la alegría y el esfuerzo

## por Jean d'Ormesson

En la actualidad, bajo la triple influencia del dinero, la técnica y la publicidad, las competiciones cada vez más exclusivas y más arduas están invadiendo el ámbito del deporte.

A primera vista deporte y juego se confunden hasta identificarse. Se juega al tenis, al béisbol, al rugby. La más alta manifestación de la competición deportiva lleva un nombre ilustre que ha atravesado los siglos: los Juegos Olímpicos. El juego es una forma de deporte y el deporte es una especie de juego. Pero basta un análisis más atento para que la identificación entre juego y deporte comience a desintegrarse y desaparezca. Lejos de asemejarse, se diría que se oponen. Hay en el juego algo espontáneo y desordenado. El deporte, en cambio, está regido por reglas. El juego es un deporte salvaje. El deporte es una regla de juego. Se ha podido afirmar que en el deporte un cuerpo de reglas da reglas al cuerpo. Es cierto que un juego como el ajedrez está también codificado por reglas muy estrictas. Y que un deporte como la marcha obedece, en cambio, a un número muy restringido de ellas. Las ideas se confunden. Como suele suceder en cuanto se analizan conceptos aparentemente sencillos y evidentes, pero que engloban realidades donde se entremezclan la lingüística y la filosofía, no se entiende más nada. Tratemos, empero, de ver más claro.


El juego es algo tan antiguo que se confunde con los orígenes mismos de la humanidad. Se remonta incluso más lejos: los monos, los gatos, los delfines, así como la mayoría de los animales y sus crías, juegan. Nadie podrá afirmar que los animales practican un deporte, pero no cabe duda alguna de que juegan. En un filme francés bastante conocido, *La guerra del fuego*, se asiste al nacimiento de la risa y de la palabra entre nuestros antepasados más remotos. Ya en edades lejanas, el juego tenía suma importancia. La ontogénesis reproduce la filogénesis —es decir, que el desarrollo de cada individuo sigue el mismo trayecto que el de la especie. Desde su más tierna edad, y sin que nadie le haya enseñado nada, solo o en grupo, con objetos o con sus manos, el niño juega. No piensa en practicar un deporte, en desarrollar su cuerpo, en medirse con los demás, en batir ningún récord, pero juega. En todas las culturas, todas las latitudes y todas las épocas, cualquiera sea la importancia de sus ocupaciones y de las funciones que desempeñe y hasta su muerte, no cesará de jugar. Y, probablemente, cuanto más elevadas sean sus funciones, más

importante será el lugar reservado al juego. Con su guardia de honor, su protocolo, su estilo personal, lo que hoy en día llamamos el *look*, un jefe de Estado juega sin duda más que un vagabundo.

### El mundo es un gran juego con reglas misteriosas

Esta actividad, multiforme y diversa, aparentemente tan sencilla y en realidad tan compleja, que llamamos juego, ha suscitado el interés de filósofos, historiadores, psicólogos, sociólogos y etnólogos. Está vinculado con la religión, la guerra, la ciencia, la técnica, la cultura y el arte. El mundo acaba por parecer una suerte de gran juego con reglas misteriosas, que se desarrollaría a través de cada uno de nosotros. El juego estaría en todas partes y, bajo formas diferentes, constituiría algunas de las características de las civilizaciones sucesivas. Las corridas de toros, que todavía tienen gran importancia en la cultura hispánica, se remontan a la más lejana antigüedad cretense. Los juegos de pelota de los aztecas, que se celebraban en espacios sagrados llamados *tlatchi*, mezclaban la sangre de los vencidos en un simbolismo religioso muy profundo. El famoso *buzkachi* de los afganos, especie de polo que se juega con los restos de una cabra, ha inspirado muchas novelas en gran número de lenguas. La pelota vasca, la *fantasia* marroquí, las artes marciales japonesas, una infinidad de desfiles náuticos como los que se realizan en el Gran Canal de Venecia, el famoso *Palio* de Siena, el Carnaval de los Gigantes en Bélgica y en el norte de Francia, son todas manifestaciones populares y regionales, entre muchas otras, de un juego universal. Recientemente la Unesco se ha propuesto preservar y dar a conocer esos valiosos y diversos testimonios de la identidad nacional. Por las mismas razones que tantos monumentos de Grecia, Italia, Egipto, Camboya, India, China, México y de otras latitudes, esos juegos también forman parte del patrimonio cultural de la humanidad.

¿Cómo no ver de inmediato, una vez más, la diversidad prodigiosa de los innumerables tipos de juego? Entre aquellos que pertenecen a una tradición secular, algunos dependen de lo sagrado, otros de la memoria colectiva, otros aun del



Arriba, lanzador de jabalina, copa griega del siglo V a.C. A la derecha, una gimnasta china en el XV torneo internacional de Corbell (Francia, 1989).





escarnio social o de la violencia, mientras que algunos de ellos anuncian ya lo que se convertirá en deporte. Si agregamos a esos juegos colectivos, tan cargados de historia, de religión, de cultura, los innumerables juegos infantiles, los juegos de naipes, de azar, el ajedrez, las charadas, los juegos de palabras y las montañas rusas, nos empieza a dar vértigo. Para poner un poco de orden en ese torbellino, un sociólogo francés, que fue durante muchos años funcionario de la UNESCO, Roger Caillois, propuso una clasificación de los juegos.

Basándose, para sobrepasarlos, en los importantes trabajos de J. Huizinga, rector, entre las dos guerras, de la Universidad de Leiden y autor de una obra fundamental sobre los juegos, publicada en 1938, *Homo ludens*, a Caillois se le ocurrió clasificar los juegos en cuatro grandes categorías: *agon* (palabra griega que significa competición); *alea* (palabra latina que significa azar); *mimicry* (expresión inglesa para significar la imitación); *ilinx* (o vértigo). Cada una de esas cuatro grandes





(...) Si se examina más de cerca el grupo antitético juego-serio, ambos términos no resultan equivalentes. El juego representa el término positivo, lo serio se detiene y se agota en la negación del juego; lo serio es el no juego y nada más.

(...) Todo juego es primeramente y ante todo una acción libre. El juego mandado no es juego.

**Johan Huizinga,**

*Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*  
(Homo ludens. Ensayo sobre la función social del juego),  
París, Gallimard, 1951.

categorías estaba más o menos influida sea por lo que Caillois llamaba *paidia* (de la palabra griega niño), sea por lo que designaba como *ludus* (de la palabra latina juego). La *paidia* era para él la capacidad primaria de improvisación y de alegría; el *ludus*, la afición por la dificultad gratuita y reglamentada. Así establecía un cuadro de los juegos que se presentaba de la siguiente manera:

	AGON (competición)	ALEA (azar)	MIMICRY (imitación)	ILINX (vértigo)
<b>PAIDIA</b>				
jaleo agitación risas	carreras luchas etc.	canciones infantiles cara o cruz	imitaciones infantiles	tiervo hamacas
cometa solitario palabras cruzadas	box esgrima fútbol damas ajedrez	apuestas ruleta lotería	máscaras disfraz teatro	parque de atracciones esquí alpinismo
<b>LUDUS</b>				

Un simple vistazo sobre este cuadro basta para advertir que, en la diversidad incansable del juego, el deporte se desarrolla bajo el signo del *ludus*, es decir de la regla gratuita, más bien que bajo el de la *paidia*, o agitación desordenada. Y de las cuatro grandes categorías de juegos, la *mimicry* no tiene mucho que ver con el deporte. En cuanto al *alea*, se trata sobre todo de expulsarla del deporte, que no debe tener nada en común con el azar ni con la suerte. El deporte está enteramente del lado del *ilinx* y, más aun, del *agon*: de conformidad con las lecciones de los griegos de la Antigüedad en los Juegos Olímpicos, el deporte es ante todo competición. Y, porque está marcado por el *ludus*, del lado de la competición lo más estrictamente reglamentada posible.

Nacido del juego, y de sus diversidades innumerables, el deporte responde a una voluntad del cuerpo de superar a los demás, y de superarse a sí mismo. Consiste, de acuerdo con la famosa declaración de Coubertin, en ir más rápido, más lejos, más alto y mejor. Corresponde al afán del hombre de superar a los demás y de superarse a sí mismo, porque lo más le es consubstancial pero

dentro de reglas fijadas arbitrariamente. Así, el deporte es un juego, pero también una imitación pacífica de la guerra. Y también una moral.

## El dinero invade el deporte

Lo que ocurre hoy en día, ante nuestros ojos y bajo la triple influencia de la técnica, el dinero y la publicidad, es la absorción creciente del deporte por una competición cada vez más exclusiva y cada vez más dura. La técnica ocupa un lugar cada vez más importante en lo que era antaño una emulación entre aficionados; el dinero invade el ámbito del deporte en proporciones inconcebibles hace pocos años; la televisión, por último, contribuye a la difusión y a la popularidad del deporte, pero también a la exaltación de las pasiones y a su transformación en espectáculo. Si se añade el fenómeno del nacionalismo a menudo patriotero que acompaña a un determinado partido de fútbol o de tenis y la atmósfera de violencia que comienza a imperar en algunas manifestaciones deportivas, se observa que el deporte termina por dejar de ser un juego para transformarse en una especie de industria paroxística de la época posmoderna. Una industria dominada por una competición implacable en la que están comprometidos intereses económicos y financieros a menudo muy importantes. Cuando resucitaba los Juegos Olímpicos de la Grecia antigua, el barón de Coubertin hacía

El *buzkachi*, juego tradicional afgano. Los jugadores a caballo se disputan los restos de una cabra.  
Euforia de los aficionados en un partido de fútbol en Milán (Italia).







naturalmente hincapié en la emulación. Pero destacaba que lo esencial no era ganar sino participar. Conservaba así en el deporte ese carácter de juego que desaparece hoy bajo una avalancha de dinero, el dominio de la publicidad y la voluntad implacable de triunfar gracias a una técnica cada vez más avanzada.

Después del historiador y sociólogo norteamericano E. Weber, un profesor de sociología de la Sorbona, autor en particular de investigaciones sobre el juego tradicional, Pierre Parlebas, subrayó la coincidencia entre la aparición del deporte moderno y la desaparición progresiva de los juegos tradicionales. Teniendo en cuenta el papel cada vez mayor que desempeña en el deporte un tecnicismo vinculado al dinero y a la publicidad, puede aun decirse otra cosa: la importancia del juego disminuye cuando la importancia de lo que está en juego aumenta. Lo que Caillois llamaba la *paidia*, la efervescencia espontánea y jubilosa, desaparece cada vez más en favor del *ludus*, un sistema de reglas arbitrarias y sin embargo estrictas. La competición, que consistía, en el marco del juego, en superarse a sí mismo consiste ahora en establecer records y en ganarle al adversario, a menudo escarnecido e incluso odiado. De índole técnica, financiera y publicitaria, lo que está en juego en el deporte hace olvidar la alegría fraternal y desinteresada del juego.

El deporte es, en el mundo moderno, una actividad fundamental, una de las que hacen

vibrar y soñar al mayor número de participantes y de espectadores. Es muy importante no dejar que lo invada el dinero, que caiga en la violencia y que alimente una hostilidad entre las naciones, las regiones, las ciudades y los clubes. Hay que conservar plenamente su carácter de alegría entusiasta, su pureza, su juventud y su dignidad. Hay que devolverle su estatuto de juego.

### Recuperar el placer de jugar

Con la colaboración activa del Comité Intergubernamental para la Educación Física y el Deporte y del Fondo Internacional para el Desarrollo de la Educación Física y el Deporte, la UNESCO, que ha hecho mucho por la salvaguardia y la difusión de los juegos tradicionales, en especial en el contexto del Decenio del Desarrollo Cultural (1988-1998), también se ha ocupado de los riesgos de distorsión que entrañan para el deporte los medios de comunicación y la violencia. La UNESCO ha hecho hincapié, por ejemplo, en la noción de *fair play*. El *fair play*, el retorno al gran juego, al juego noble, a una forma de juego desinteresada, consiste en jugar por jugar más que en jugar por ganar. Contra la violencia, contra el cebo de la ganancia a toda costa, contra una técnica deshumanizada, marca el retorno a la vez a una noción de placer que terminaba por desaparecer bajo la dureza y el tecnicismo y a una noción de moral donde el adversario no es visto como un obstáculo que hay que





**Detalle de un friso maya que representa un jugador de pelota (900-1250), Chichén Itzá, México.**

abatir sino como un ser que es preciso respetar. El deporte debe seguir siendo el lugar de encuentro del entusiasmo y de la regla, de la alegría y del esfuerzo, del placer y de la moral. Debe seguir siendo un juego donde la emulación es en primer lugar un signo de acuerdo y de complicidad.

Está claro que todos los juegos no son un deporte. El póquer, el teatro, la ruleta, las palabras cruzadas, los retuécanos pueden difícilmente considerarse deportes. Pero todos los deportes deben seguir siendo un juego. Un juego que exige esfuerzos, obstinación, valor y a veces heroísmo. Lo que hace la grandeza del deporte es que transforma en ética el placer del cuerpo. Dentro de una libertad que consiente en limitar, éste se fija reglas a sí mismo para superarse mejor. La violencia, la bajeza, el interés sólo pueden ser ajenos al juego. El deporte, que es lucha, emulación, superación y competición, debe ser también y ante todo amistad, felicidad, reconciliación consigo mismo y con los demás, puesto que es en primer lugar un juego, y que los hombres, hijos de los niños, no juegan más que para ser felices. Sólo se juega con los suyos. El deporte, como el juego, es una fraternidad. ■

**JEAN D'ORMESSON**, escritor francés, es secretario general del Consejo Internacional de Filosofía y Ciencias Humanas desde 1975 y director de la revista internacional de ciencias humanas *Diógenes*. Miembro de la Academia Francesa desde 1973, es autor de una vasta obra como ensayista y novelista. Entre sus novelas traducidas al español cabe mencionar *El viento de la tarde*; *Todos andan locos por ella*; *La felicidad en San Miniato*; *Por capricho de Dios*.

## Un instrumento original: el Fondo Internacional para el Desarrollo de la Educación Física y el Deporte (FIDEPS)

El FIDEPS fue creado en 1978 por la Conferencia General de la UNESCO con el objeto de ayudar a sus Estados miembros más desfavorecidos a llevar a la práctica la Carta Internacional para la Educación Física y el Deporte. Según la Carta, "todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y el deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad" y "la educación física y el deporte contribuyen a preservar y mejorar la salud, a proporcionar una sana ocupación del tiempo libre. En el plano de la comunidad, enriquecen las relaciones sociales y desarrollan el espíritu deportivo (fair-play) que, más allá del propio deporte, es indispensable para la vida en sociedad".

Si en la actualidad, entre el 80 y el 85% de los niños de los países industrializados reciben educación física en la escuela, un porcentaje similar carece de ella en los países en desarrollo, donde el personal directivo y el material deportivo son insuficientes; en Europa y en Norteamérica se cuenta a menudo con un campo de deportes por cada mil habitantes aproximadamente, en tanto que numerosos países de Asia, África y América Latina no disponen en total más que de unas pocas decenas de campos someramente habilitados. En algunos de esos países, se carece incluso de calzado y de balones.

En la medida de sus recursos, y gracias a las contribuciones que recibe de fuentes públicas y privadas, el FIDEPS ayuda los países y a las instituciones que se lo solicitan a formar personal docente, monitores de educación física y personal directivo técnico, a obtener equipo ligero y material de primera necesidad (balones, redes, camisetas...), a organizar manifestaciones deportivas y culturales, a la vez que a proteger y desarrollar los juegos y los deportes tradicionales.







# Deporte y juego

por Georges Magnane

¿El deporte, tal como se lo practica hoy en día, deja aun lugar al juego?

**L**AS numerosas acusaciones contra el deporte moderno de autores muy diversos, y cuya buena fe no puede ponerse en duda, se dirigen contra aquel tipo de actividad deportiva que no tiene en cuenta al juego. Si en el deporte la seriedad destruye el elemento lúdico o éste degenera en infantilismo, no se trata ya de un juego sino, para citar a Huizinga, de su “pantomima”.

Si el deporte de competición representara verdaderamente la extinción de la función lúdica, no dudaríamos en proponer su prohibición pura y simple. Pero un análisis atento de la cuestión permite comprobar que el entrenamiento deportivo, cualquiera sea su nivel, no justifica un juicio tan severo.

Incluso cuando un campeón, profesional o no, practica deportes particularmente exigentes, por ejemplo ciclismo, fútbol o box, no está en absoluto demostrado que deje de considerarse un *homo ludens*. Creemos, por el contrario, que los atletas más concienzudos, más exigentes consigo mismos, aquellos que se dedican a su deporte con tanto fervor como un artista a su obra, sólo triunfan a condición de

conservar el sentimiento de libertad y de audacia ilimitada donde puede encenderse la chispa milagrosa (cuando se trata de artistas, se habla de inspiración) que les permite superarse y que es precisamente el elemento esencial de la actitud del hombre (o del niño) que juega.

La proeza excepcional —récord, triunfo en una competición internacional o en los Juegos Olímpicos— es para el atleta el equivalente de la obra maestra para el artista. Parafraseando la declaración de Apollinaire: “Ante todo, los artistas son hombres que quieren volverse inhumanos”, se podría decir que los campeones son hombres que quieren volverse sobrehumanos. Con su impulso hacia la proeza extraordinaria, “exorbitante” (para emplear el término que Huizinga aplicaba a la poesía), el campeón manifiesta la más alta vocación del juego: superar la naturaleza humana.

Poco importa entonces la crueldad tantas veces señalada, y calificada de “aterradora” por testigos timoratos o mal informados, del entrenamiento deportivo. El atleta juega y es libre en la medida en que fija los límites de su esfuerzo.

Basta practicar un deporte de competición lealmente y sin restricción, el tiempo que dura una estación, para advertir que la actividad del deportista en el entrenamiento no difiere totalmente de la actitud lúdica. Por más obediente y dócil que se

muestre el atleta a las indicaciones de su entrenador, no olvida nunca —y no podría hacerlo aunque quisiera— que es él quien ha elegido esa actitud aparentemente pasiva. Sabe que abandonar sólo depende de él. El sentido del honor le impide ceder al abatimiento o el nerviosismo: retirarse del juego, acobardarse, representaría para él una humillación.

Acepta por ello un verdadero aprendizaje que merece plenamente el nombre de trabajo, pero que merece también plenamente ser calificado de juego, pues no posee ningún fin utilitario. No es debido al aspecto “serio” del entrenamiento que Huizinga lamentaba la casi extinción del elemento lúdico en el deporte puesto que él mismo había observado que “el juego puede muy bien englobar lo serio”. Sólo la ausencia de libertad puede excluir definitivamente el juego.

Alain veía así la diferencia entre el juego y el trabajo: “Se juega cada vez que la acción es el testigo principal del mundo; se trabaja, en cambio, cuando el objeto se toma como único testigo válido de la acción.” No habría podido encontrar un mejor ejemplo que la actividad totalmente improductiva del deportista. Pero esta oposición no nos parece convincente.

El entrenamiento es a la vez un trabajo jugado y un juego trabajado. No existe una línea divisoria entre juego y trabajo. Afirmar que el aficionado juega

Arriba, partido de fútbol en la playa a 120 kilómetros de Dakar (Senegal).



en circunstancias que el profesional trabaja es conformarse con una burda simplificación. No es necesario interrogar mucho tiempo a un deportista clasificado oficialmente como profesional para darse cuenta de que no ha cambiado de alma el día que cambió de etiqueta. Sigue jugando y no puede conservar las cualidades que le han garantizado el éxito sino a condición de que no pierda ese entusiasmo muy especial, ese especie de estado de gracia que sólo existe en el juego.

El trabajo se convierte en un juego si el trabajador lo realiza sin tener en cuenta los resultados, "jugándose". Cuando Aldous Huxley escribía: "Work is fun, of course" (el trabajo es divertido, naturalmente), entendía el trabajo feliz, que uno ha elegido porque es el que puede hacer mejor. Hablaba del trabajo de escritor, que sabía muy bien que se basta a sí mismo. Que reciba derechos de autor fabulosos o mínimos, o incluso si no los recibe en absoluto, el escritor auténtico escribe porque tiene necesidad de escribir. Igualmente, el deportista auténtico practica un deporte para realizarse, porque el juego deportivo es para él una vocación.

Así el distingo entre aficionados y profesionales aparece, si no como un problema totalmente inexistente, por lo menos como un problema secundario. Más que la creación de un sistema de evaluación de las sumas percibidas por los campeones habría que estudiar las condiciones de la orientación deportiva. Cuando los deportistas practican el deporte que les conviene, no necesitan que se les pague para consagrarle lo mejor de sí mismos. Juegan por jugar y se encuentran así con naturalidad en la situación en que el hombre experimenta con todo su vigor el sentimiento de libertad y de disponibilidad que le permite conocer transformaciones suficientemente profundas para merecer el nombre de cultura.

El juego deportivo es pues, como todo otro juego, un medio de acceso a la actitud cultural. En *Los juegos y los hombres*, Roger Caillois recuerda que después de haber leído *Homo ludens* de Huizinga, se había preguntado si "todo no procedería del juego". Aunque no acepta una tesis tan exclusiva, escribe un poco más lejos: "El juego es consubstancial a la cultura."

Existe, en efecto, una semejanza evidente entre la actitud lúdica y la actitud cultural. Con un movimiento espontáneo, el hombre escapa, en uno y otro caso, de la necesidad. Poco importa que esa espontaneidad aparezca como un milagro o sea la consecuencia de prolongados esfuerzos. Los descubrimientos o los hallazgos del sabio o del poeta pueden surgir después de una ardua labor o por el contrario presentarse en las horas más inesperadas, como por casualidad. Pero siempre se observa, en esos momentos de culminación, esa vibración ardiente y esa sensación de gratuidad que caracterizan al juego.

Probablemente no haya que conceder al deporte, como medio de acceso a la actitud cultural, más que un papel secundario. Lo que nos parece importante es que esa introducción a la cultura interesa a masas considerables. No está de ningún modo limitada a la minoría de hombres excepcionalmente dotados cuyas hazañas se celebran como obras maestras. A todos los niveles, los que practican experimentan las mismas emociones, los mismos momentos de liberación triunfal.

El gusto por la precisión, la búsqueda de una medida y de un control exactos caracterizan la



aparición de una exigencia sin la cual no hay cultura posible. Quien no asegura sus primeros pasos con un rigor implacable no irá jamás muy lejos en las vías del conocimiento.

El espectador deportivo manifiesta una necesidad de conocer las reglas del juego en sus menores detalles. Se empeña en entenderlo todo y principalmente en verlo todo. Un obrero justificaba así su preferencia por el espectáculo deportivo: "Allí, al menos, uno está seguro de ver algo verdadero. Todo ocurre ante nosotros."

El acontecimiento deportivo constituye un auténtico sistema de medida que se ofrece al público. Así se explica la atmósfera extraordinaria que reina en las graderías del estadio. El entusiasmo de cien mil espectadores, ese clamor que, en los momentos decisivos, llena el cielo como una tormenta repentina, es el equivalente moderno de la catarsis que los griegos esperaban de su teatro. Los aficionados al deporte son un público locamente generoso; dan y se dan sin reservas porque su confianza es total, porque, como decía un tornero de Billancourt, participan en "algo verdadero".

(...) La publicidad excesiva que se hace a ciertos campeones, la persistencia de la vieja querrela en torno al profesionalismo, el desdén que siguen mani-

Un partido de baloncesto durante los Juegos Olímpicos de Seúl (República de Corea) en 1988.

festando muchos intelectuales por los ejercicios físicos, todos esos indicios de un malestar, de una especie de "mala conciencia" de la colectividad más o menos informada pero obligada a tener en cuenta la amplitud del problema social planteado por el deporte, parecen responder, a nuestro juicio, a una subestimación del elemento lúdico.

Si el deporte se aleja de sus orígenes para dejar de ser ante todo y sobre todo un juego, corre el riesgo de no ser más que una especie de droga y de provocar una regresión en busca de emociones cada vez más violentas, cada vez más desprovistas de alcance profundo y de sentido.

Sin embargo, ese malestar no parece muy inquietante: no es más que una crisis de crecimiento aparentemente catastrófica porque el crecimiento ha sido muy rápido, incluso repentino y desordenado. En una palabra, colosal, hasta el punto de ser a veces desmesurado. Pero el coloso, por ahora, goza de buena salud. ■



■ ■ ■  
**LA GUERRA Y LA PAZ**

El Instituto Internacional de Teatro del Mediterráneo está organizando un ciclo de espectáculos titulado *Mediterráneo, violencia y paz*, en el que participarán España, Francia, Italia y Grecia con obras que reflejen cómo el teatro ha tratado el tema de la guerra a lo largo de los siglos. *Los Persas* de Esquilo, una adaptación para el teatro de la novela *Las memorias de Adriano* de Marguerite Yourcenar y una versión de *La Paz* de Aristófanes son algunas de las obras que se representarán en los cuatro países mencionados entre agosto y noviembre de 1991.

■ ■ ■  
**PECES TRANSGENÉTICOS**

Como los peces han demostrado ser más fáciles de manipular genéticamente que los mamíferos, se están multiplicando las experiencias de ingeniería genética aplicada a aquellos. Algunos ven en estas nuevas especies, que crecen con mayor rapidez, alcanzan mayor tamaño y resisten más al calor, al frío y a las enfermedades, una esperanza para solucionar los problemas de la alimentación mundial. Otros, en cambio, consideran a las especies transgénicas como una amenaza para los frágiles sistemas acuáticos si su liberación en el medio ambiente no se controla de manera rigurosa.

■ ■ ■  
**LAS LUNAS DE URANO**

Según un estudio reciente publicado en la revista *Nature*, dos astrónomos británicos afirman que Urano puede tener hasta 25 lunas más de las que se han visto en torno a este planeta. Los argumentos de ambos científicos se apoyan en las imágenes enviadas por la sonda espacial *Voyager 2* cuando pasó cerca de Urano en 1986. Según los cálculos de los mismos astrónomos, la fuerza de gravitación de estas lunas, cuyo diámetro se acerca a los 25 km, podría contribuir a mantener la forma de los anillos de Urano.

■ ■ ■  
**ÁRBOLES EN PELIGRO**

La protección y salvamento de especies forestales en peligro de extinción es el propósito del Arboretum suizo del valle de Aubonne, una especie de enciclopedia viviente de los árboles. Para protegerlos, los

científicos recubren la base de cada árbol con polipropileno. Gracias a su porosidad, este material permite que el aire, el agua y los fertilizantes lleguen a las raíces, al tiempo que impide el crecimiento de plantas parásitas y otro tipo de daños que con frecuencia favorecen las enfermedades o la entrada de insectos en las plantas.

■ ■ ■  
**LA MOSCA ASESINA**

Desde principios de este año, con el apoyo técnico y financiero del PNUD, la FAO y el FIDA (Fondo Internacional para el Desarrollo de la Agricultura), la campaña de Libia para erradicar de su territorio la *Cochliomyia vorax* o mosca asesina que causa estragos irreparables en el ganado entró en una fase decisiva con la aplicación de la Técnica de Esterilización de Insectos (TEI). Esta técnica consiste en saturar las zonas afectadas con centenares de millones de moscas criadas en condiciones de laboratorio, previamente esterilizadas mediante radiación atómica, a fin de que la población se extinga rápidamente. Se espera que esta técnica, con la que en el decenio de 1950 se logró erradicar la mosca asesina de Estados Unidos, México y el Caribe, dé rápidos resultados evitando así el riesgo de propagación a los países vecinos.

■ ■ ■  
**COCINAR CON ENERGÍA SOLAR**

Científicos estadounidenses han diseñado una cocina que funciona con energía solar. Consiste en una caja de madera con aislante térmico y una ventana de vidrio. En el interior, un plato de metal recubierto con papel de aluminio se ha adaptado para atraer la energía solar. Una luz solar intensa produce en la caja temperaturas superiores a 150°. Este aparato no sólo permitirá disminuir el consumo de leña en las zonas rurales de los países en desarrollo sino también evitar enfermedades respiratorias y de la piel provocadas por el humo de las cocinas rudimentarias.

■ ■ ■  
**EL EXPERIMENTARIUM DE DINAMARCA**

Desde principios de 1991 Copenhague cuenta con un nuevo museo pedagógico de ciencias, el Experimentarium, donde grandes y chicos pueden observar, descubrir y

experimentar los procesos científicos y naturales y la tecnología desarrollada por el hombre. Este centro de la ciencia, el mayor del norte de Europa (4.000 m<sup>2</sup>), aspira a ser algo más que un lugar de exposición para convertirse en un punto de intercambios culturales y científicos y en un laboratorio de aprendizaje activo y agradable.

■ ■ ■  
**EL MAL DE LA PIEDRA**

Dos años de estudios y mediciones realizados por técnicos de distintas disciplinas de la Universidad de Sevilla que utilizaron técnicas novedosas, como la aplicación de rayos gamma y de un nuevo método de ultrasonidos, han suministrado datos alarmantes sobre el estado de las columnas y la fuente del patio de los Leones de la Alhambra de Granada. Los expertos han calificado de urgente e imprescindible la restauración de este famoso conjunto monumental que figura en la Lista del Patrimonio Mundial elaborada por la UNESCO.

■ ■ ■  
**AGUAS CONTAMINADAS**

La gestión de las reservas de agua potable se está convirtiendo en un grave problema ambiental en la mayoría de los países latinoamericanos. Las aguas del río Rocha que atraviesa la ciudad de Cochabamba, en Bolivia, no se pueden utilizar para ningún tipo de suministro de agua o para la irrigación sin que se sometan a tratamiento. La descarga de aguas residuales, la degradación ambiental y los escasos recursos acuáticos también representan un problema para la ciudad de Buenos Aires. Mientras que en Sao Paulo la contaminación provocada por la descarga indiscriminada de aguas de alcantarillado en los ríos de la ciudad podría llevar a una situación sanitaria desastrosa.

■ ■ ■  
**MÚSICA PARA LOS CIEGOS**

El pasado mes de enero se reunió en Amsterdam el Congreso de Bibliotecas Musicales en Braille con la participación de once países de la Comunidad Europea. A fin de subsanar las carencias que actualmente tienen los profesionales ciegos de la música, el Congreso decidió elaborar un catálogo internacional que unifique las

existencias en braille de todos los países cooperantes.

■ ■ ■  
**PARA RENOVAR LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

Los días 2 y 3 de mayo se realiza en Caracas, Venezuela, una reunión internacional, organizada por el Centro Regional de Educación Superior para América Latina y el Caribe de la UNESCO, acerca de las nuevas funciones de la educación superior a nivel mundial. Inaugurada por el presidente de Venezuela y el Director General de la UNESCO, participan en ella varios premios Nobel y doscientos especialistas de América Latina y el Caribe, Estados Unidos, Canadá, Japón y Europa.

■ ■ ■  
**¿UNA PROTOLENGUA INDOEUROPEA?**

La gran familia lingüística indoeuropea abarca la mayor parte de las lenguas indo-iraníes y europeas. Durante mucho tiempo se pensó que esas lenguas procedían de un solo pueblo, los indoeuropeos, que vivieron en Europa central hacia el año 3 000 a.C. Sin embargo, según dos especialistas soviéticos, numerosos indicios lingüísticos indican que mucho antes del 3.000 a.C. ya existía una protolengua indoeuropea hablada en el sur del Cáucaso. Entre otros indicios que apoyan la tesis de un origen más antiguo y oriental del indoeuropeo, se menciona el hecho de que entre las palabras comunes a las lenguas indoeuropeas numerosas describen una vegetación (robles, hayas) y una fauna (monos, leopardos, leones) que no existían en esa época en el norte de Europa pero que se hallaban en cambio en el Cercano Oriente.

■ ■ ■  
**REUNIONES INTERNACIONALES SOBRE INFORMÁTICA**

La Conferencia Internacional sobre Automatas, Lenguajes y Programación (ICALP), que la Asociación Europea de Informática Teórica (EATCS) organiza todos los años con la colaboración de una universidad europea, se celebrará este año del 8 al 12 de julio en la Universidad Complutense de Madrid. En esa misma universidad se reunirá en 1992 (7-11 de septiembre) el XII Congreso Mundial de la Informática organizado por la Federación Internacional de Procesamiento de la Información (IFIP).





# Los dogon, el pueblo de los acantilados

por Caroline Haardt

Arriba, viviendas dogon al pie del acantilado de Bandiagara.

El patrimonio natural del territorio dogon justificaría por sí solo que se tomaran medidas de protección excepcionales. En medio de la curva que describe el río Níger, en Malí, entre la ciudad de Mopti y la frontera de Burkina Faso, se levanta una meseta árida, que domina la llanura desde sus vertiginosos acantilados. Las escarpaduras rocosas de más de 500 metros de altura presentan barrancos y profundos precipicios, donde las lluvias contenidas en las fisuras de la roca gris permiten el desarrollo de una vegetación densa y variada.

En las laderas rocosas, los dogon construyeron aldeas de asombrosa arquitectura, donde subsiste

todavía una civilización profundamente original, auténtica "sobrevivencia de un África desaparecida", según el etnólogo francés Marcel Griaule. Así, en calidad de "santuario natural y cultural de los acantilados de Bandiagara", la tierra de los dogon figura, desde 1989, en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO. La zona abarca una superficie de 350.000 a 400.000 hectáreas y engloba cerca de 250 aldeas.

Los dogon, que actualmente son cerca de 300.000, descienden de pueblos mandingas que, según se cree, huyeron en el siglo XV del antiguo imperio de Keita para refugiarse en los acantilados





de Bandiagara, donde reemplazaron a otra población, los tellem, quienes abandonaron numerosos testimonios de sus tradiciones de culto en las sepulturas de las cavidades rocosas.

Desde hace diez años aproximadamente se han explorado algunas de esas grutas, a las que por lo general sólo es posible acceder escalando las laderas rocosas por medio de cuerdas y de crampones. Se han obtenido así informaciones de gran interés acerca de técnicas muy elaboradas, en particular de tejido, que los tellem practicaban desde la edad de hierro.

En las laderas de los acantilados, signos y pinturas rupestres de misteriosas figuras, las más notables de las cuales decoran el célebre saliente de Songo —que también se ha considerado para incluirlo en la Lista del Patrimonio Mundial—, presentan ciertos elementos cosmogónicos y rituales de los dogon.

#### Una civilización cargada de símbolos

Según esta cosmogonía, de la unión de un ser supremo, Amma, con su criatura, la Tierra, nació el Zorro pálido. Único, y por lo tanto imperfecto, éste introdujo en la creación el principio del desorden: evoca

la debilidad humana y la anarquía inherente al Universo. Amma engendró también a Nommo, macho y hembra a la vez, símbolo de la armonía celeste, vinculado al agua y la fecundidad. Después fabricó con barro una pareja humana, de la que nacieron los ocho antepasados dogon, a los que Nommo enseñó el lenguaje.

Todos los aspectos de la vida doméstica, social y económica de los dogon están vinculados con su cosmogonía. La aldea misma se concibe a imagen del cosmos, del que es la proyección terrestre. Construida sobre las rocas, a fin de preservar las escasas tierras arables, reproduce la forma de Nommo: un cuerpo de hombre tendido, orientado de norte a sur, cuya cabeza es el *toguna* (literalmente “gran refugio”) o casa comunal reservada a los hombres. Ese edificio, el primero que se construye al fundarse la aldea, consta de una plataforma sobre la que se levantan varias hileras de pilares de madera sin desbastar, cuyo número reviste diferentes significados simbólicos. Los pilares sostienen un techo de ramas rematado por una espesa hacina de paja de mijo. Las decisiones tomadas en el *toguna* poseen un carácter solemne e irrevocable.







El *ginna*, la gran casa familiar reservada al patriarca, corresponde al torso de Nommo, el Gran Antepasado. Consta de un piso al que conduce una escalera tallada en un tronco de árbol. Su fachada sin ventanas está decorada con ochenta nichos que representan los ocho primeros antepasados y su descendencia. Las dos puertas de la fachada están a menudo adornadas con motivos esculpidos: personajes masculinos y femeninos que simbolizan, como los nichos, las generaciones precedentes.

Más pequeñas, las casas ordinarias están construidas a menudo de adobe y agrupadas en barrios en torno al *ginna*. De planta rectangular, sus habitaciones con terraza dan a un patio interior. Están flanqueadas por graneros de techumbres cónicas recubiertas de paja, donde se conservan diversos productos: mijo, semillas, arroz, cebollas secas. Se llega a ellos por una estrecha abertura cerrada por una puerta de madera, a menudo esculpida y provista de una cerradura labrada.

Los graneros son circulares, como también las casas donde se encierra a las mujeres durante el periodo menstrual, situadas fuera de la aldea. Allí se encuentran también la forja y los viviendas de los miembros de diferentes castas —artesanos que trabajan el hierro, la madera o el cuero, así como los griots, mientras que los labradores constituyen la aristocracia de esa sociedad patriarcal agraria.

No hay aldea, sobre todo entre las más antiguas, que no posea uno o varios santuarios —grutas con altares, habitaciones cúbicas, fachadas adornadas con totems o dameros geométricos. Los más venerados se confían al *hogan*, gran jefe religioso que en tiempos pasados administraba justicia y presidía el consejo de ancianos encargado de los asuntos públicos. Dirige

siempre las grandes ceremonias y transmite los mitos y las creencias religiosas.

Hace unos ciento cincuenta años, por intermedio de los todocolor y los peul, pastores de la llanura, comenzó a implantarse el islam entre los dogon. Desde entonces numerosas aldeas han construido mezquitas. Modestos oratorios o grandes mezquitas del viernes lindan a menudo con el *toguna*, que conserva entre los dogon islamizados sus funciones de casa de los hombres y del consejo.

#### Estatuas y máscaras: un rico patrimonio artístico

Los dogon destacan en diferentes modos de expresión artística. El tejido es el más sagrado de todos pues fue el primero que se enseñó a los hombres, junto con el lenguaje. Una sola palabra designa a la vez el tejido y el lenguaje, hecho éste como aquél de un entrelazamiento de preguntas y respuestas. Griault ve en ello el símbolo de la cultura: “el hilo de la trama es la humedad activa del hombre progresando en las tierras incultas representadas por la urdimbre”.

Pero es sobre todo en las artes de la escultura donde mejor se expresa el genio plástico de los dogon. La estatuaria es ante todo ritual. Los personajes, apenas esbozados o claramente definidos, son representaciones de antepasados o de héroes míticos. Son generalmente la obra de forjadores, que también esculpen la madera de puertas y ventanas y confeccionan las cerraduras. Sus mujeres fabrican las vasijas ceremoniales.

Las máscaras, identificadas con las almas de los difuntos, están reservadas a los ritos funerarios o de fin de duelo, caracterizados por danzas y exhibi-



ciones públicas o por ceremonias secretas en las que sólo participan los iniciados. Inseparables de un rico conjunto de atributos (traje vegetal o de tela, aderezos y accesorios), las máscaras de madera o de fibras están adornadas con cauris y motivos pintados o rematadas por altas cimeras —como la máscara *kanaga* en forma de cruz de Lorena, cuyas dos ramas representan a Amma, el demiurgo, que con el gesto del creador designa el Cielo y la Tierra. ■

**CAROLINE HAARDT** es una periodista francesa. Entre 1983 y 1987 trabajó en la División del Patrimonio Cultural de la Unesco. En el marco del proyecto de la Unesco sobre “Las rutas de la seda” tiene a su cargo la preparación de una exposición sobre el Crucero Amarillo (1931-1932).





Página de la izquierda, dogon con máscaras durante la celebración de una ceremonia fúnebre.

De arriba hacia abajo: un *toguna*, casa comunal donde se reúnen los patriarcas dogon para adoptar las decisiones importantes; en la plataforma y las columnas aparecen representaciones de las divinidades.

Aldea dogon con sus casas rectangulares de adobe y sus graneros de techumbres cónicas. Puerta con motivos esculpidos característica de las viviendas dogon.

## UNA CULTURA EN PELIGRO

### UN TURISMO NEFASTO

El abandono progresivo de las aldeas del acantilado es hoy día el mayor peligro que se cierne sobre el patrimonio dogon. El éxodo se ha acentuado con la sequía que ha asolado toda la zona saheliana estos últimos veinte años. La falta de agua y las graves dificultades de abastecimiento incitan a los dogon a instalarse masivamente en la llanura.

Pero otro peligro se perfila con la llegada de numerosos turistas: al parecer, son unos 5.000 los que visitan todos los años la región dogon. Si no se controla, el turismo puede ser corruptor y entrañar un riesgo serio de aculturación y desestabilización social. Son cada vez más las estatuas y las máscaras que se fabrican para la venta. Comerciantes y aficionados a las curiosidades compran, a menudo a precios irrisorios, piezas arqueológicas esenciales (escalas dogon, cerraduras, maderas esculpidas), empobreciendo considerablemente el patrimonio artístico. Por último, numerosos santuarios y objetos dedicados al culto, fetiches y máscaras son víctimas de depredaciones. Las sepulturas, antaño inaccesibles, tampoco están a salvo de los saqueadores de tumbas.

Malí es uno de los países más desfavorecidos del mundo y el lugar donde viven los dogon atrae todos los años un número cada vez mayor de turistas. Por ello, el gobierno malienso procuró en 1988 desarrollar allí un turismo inteligente, teniendo en cuenta el carácter "sumamente espectacular pero frágil" de la región. Se adoptaron medidas a fin de reparar mejor las estructuras de acogida habilitando una sucesión de pequeñas instalaciones de esparcimiento —albergues culturales, campamentos y establecimientos de descanso— a lo largo de un circuito con la señalización necesaria al pie del acantilado. Esas instalaciones turísticas permiten albergar unos diez mil visitantes al año, pero evitando los problemas que no dejaría de suscitar una proximidad demasiado grande de las aldeas. Las autoridades esperan de este modo reducir al mínimo los efectos del "choque cultural", dando a conocer también las aldeas de la llanura.

### PRESERVAR LA ARQUITECTURA

Las técnicas arquitectónicas, patrimonio vivo transmitido por la tradición oral, deben salvaguardarse ante todo los propios dogon. Su conservación sólo tiene sentido si las aldeas del acantilado se mantienen habitadas, y sólo un mejoramiento de las condiciones de vida puede frenar allí el éxodo de las poblaciones. Es urgente, por tanto, prever servicios colectivos, como pozos, escuelas y dispensarios.

En otro plano, conviene reforzar las disposiciones jurídicas y constitucionales que permiten salvaguardar la región dogon. Existen ya leyes que protegen el conjunto del patrimonio maliense. La importancia que da Malí a ese patrimonio se expresó a nivel internacional con la ratificación, desde 1977, de la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, y luego, en 1987, de la Convención sobre las Medidas que deben Adoptarse para Prohibir e Impedir la Importación, la Exportación y la Transferencia de Propiedad Ilícitas de Bienes Culturales. ■

#### Lecturas complementarias

- Griaule, Marcel. *Dios del agua*, Barcelona, Alta Fulla, 1987.
- Griaule, Marcel y Dieterlen, Germaine. *Le renard pâle*, vol.1: *Le mythe cosmogonique* (El zorro pálido. vol.1: El mito cosmogónico), París, 1965.
- *Historia General de Africa*. Vols. I y II, Salamanca, Tecnos/UNESCO, 1981.

#### Películas

- Diversas películas realizadas por Jean Rouch y Germaine Dieterlen.







Después de Tailandia e Indonesia, el *Fulk al-Salamah* —el Navío de la Paz, que transporta la expedición marítima encargada por la UNESCO de estudiar esas grandes arterias de comunicación que fueron en el pasado las rutas de la seda— se acerca de las costas chinas, una de las etapas más fascinantes de su largo periplo.

## El centro del laberinto

por François-Bernard Huyghe

Arriba, el comercio de la seda y del jengibre, miniatura del siglo XV para el *Libro de Marco Polo* (hacia 1298). A la derecha, el minarete de la mezquita Amlin (siglo XIX), en Turfán, China occidental. Este antiguo centro de caravanas de la ruta de la seda fue la capital de los ulgures en los siglos VIII y IX. En el extremo derecho, acuarela del siglo XVIII que representa el embalaje de la porcelana en China antes de su expedición a Europa.

**E**L 8 de febrero de 1991, el *Fulk al-Salamah*, tras hacer escala en Brunei y después en Manila, Filipinas, se dirige hacia sus etapas chinas de Guangzhou y Quanzhou, las antiguas Cantón y Zayton. Desde Omán estamos siguiendo el itinerario de Sindbad el Marino como hace diez años lo hizo el *Sohar*, reconstitución de una embarcación tradicional fletada por el sultán Qabas para seguir el viaje legendario de las Mil y una noches.

A la hora del almuerzo, el capitán desvía el navío algunas millas para acercarse a una curiosa mancha inmóvil sobre la pantalla del radar. La mancha es un junco que parece salido de una pintura del siglo XVIII y que hace agua. A bordo ocho pescadores de la región de Fukián, que la tempestad ha desviado unas 245 millas marinas, gritan a todo pulmón: están a la deriva desde hace catorce días, con el motor y la radio averiados. Sin alimento desde hace cinco días y sin agua desde hace tres, pronto no hubieran tenido fuerzas suficientes para seguir achicando y cuatro

tiburones ya daban vueltas en torno a la embarcación. Desde el puente del *Fulk al-Salamah*, un alto-parlante se dirige a ellos en su dialecto: es la voz de uno de los universitarios chinos de la expedición que hace de traductor. Una hora después, milagrosamente sanos y salvos, los pescadores, bien alimentados, bañados y afeitados, duermen a bordo, no sin haber sido antes debidamente entrevistados como impone el mundo de la comunicación en que vivimos.

Al día siguiente, tras dejarlos en el puerto de Cantón, el equipo de la expedición de las rutas marítimas de la seda se dirige hacia la desembocadura del río de las perlas, al templo del dios de Nanhai, el mar meridional de China, que desde el siglo VI protege a los navegantes de los peligros del mar. En la puerta del santuario se levanta la estatua del “extranjero”, probablemente Bodhidharma, que introdujo el budismo del Gran Vehículo en China. Al zarpar de Quanzhou, el 19 de febrero, dedicaremos nuestra





última mañana en China a otra divinidad —imitando así a los navegantes extranjeros que solicitaban la protección del Cielo antes de emprender el gran regreso. En el palacio del Celeste Imperio, nuestros anfitriones reproducen en nuestro honor un rito de oración al viento y de sacrificio al dios del mar interrumpido desde hace seis siglos.

Rodeados de todos esos signos y asediados por lo maravilloso y lo novelesco, ¿cómo podríamos resistir a la fascinación de la China?

### Hacia el fabuloso país de Cathay

Parece que todo concluye aquí. En el transcurso del viaje, no ha habido una etapa, un indicio que no nos haya conducido al país fabuloso de donde partieron las rutas de la seda. No hay un museo que no contenga esos objetos que, directa o indirectamente, por intermediarios árabes o indios, la China hacía llegar al mundo conocido.

Desde Omán, nos cruzamos con las huellas de Zheng He, el almirante que a comienzos del siglo XV condujo una formidable armada para afirmar el prestigio de la dinastía Ming —así como con las de Fa Xian, Zuanzang o Yjing, los monjes viajeros que, entre los siglos IV y VII, partieron hacia la India para volver a encontrar la pureza de la doctrina búdica.

En sentido inverso, viajeros procedentes del Oeste volvieron con relatos que nos han preparado para todos los deslumbramientos: los del tangerino Ibn Battuta y el veneciano Marco Polo, así como los de muchos otros, como el mercader árabe Solaimán cuyos recuerdos de viaje inspiraron en 851

*La relación de la India y de la China.* O Francesco Balduccio Pegolotti, el mercader florentino que, en 1340, en un manual titulado *Pratica della Mercatoria* da valiosos consejos para comerciar con la China en donde nunca había puesto los pies.

Están también los de los monjes franciscanos Jean Plan de Carpin y Guillaume de Rubrouck, respectivamente enviados en 1245 y 1253 por el Papa Inocencio IV y el rey San Luis para sondear las intenciones de esos “tártaros” que hacían temblar a Europa entera, o los de los misioneros Jean de Montcorvin, que partió para evangelizar el país de Cathay bajo dominio mongol, u Odoric de Pordenone que llegó a esas tierras hacia 1316 y cuyos relatos alimentaron el *Libro de las Maravillas* de Jehan de Mandeville, que durante tanto tiempo nutrió la imaginación de Occidente.

En cada nueva etapa la presencia de China se hace más palpable. Es verdad que desde Sri Lanka abordamos antiguos reinos que, en algún momento de su historia, pagaron tributo al Celeste Imperio y formaron parte del sutil sistema político-comercial que aseguró la riqueza y el poderío chinos.

Tal es el caso de Brunei. Antes de la llegada de Magallanes en 1521, su historia no se conoce prácticamente más que por la crónica dinástica china. El nombre mismo del sultanato deriva probable-

mente del chino. Por lo menos desde el siglo X, Brunei paga tributo a China y comercia con el Imperio. Con el tiempo y en función de la prosperidad del sultanato, gran exportador de alcanfor, esos lazos se refuerzan o se debilitan. Pero cuando Manajakelana, primer soberano de la actual dinastía de Brunei, llega al poder a comienzos del siglo XV, viaja a Nankín donde el emperador le brinda calurosa acogida. Esta apertura diplomática, necesaria para Brunei que depende completamente del tráfico marítimo, inicia un periodo de poderío que la llegada de los europeos va a interrumpir. Manajakelana, honrado por sus protectores, muere en Nankín, donde se descubrirá su tumba.

Desde el siglo IX, los filipinos entran también en el sistema tributario chino y en la gran red comercial de las rutas de la seda. Bajo los Song (siglos X-XIII) y sobre todo los Yuan (1280-1368), el archipiélago saca provecho de su situación estratégica y atrae a la flota de los juncos. Pero aquí la colonización europea va a desempeñar un papel diferente. En 1570, los españoles abren una ruta transpacífica. Durante tres siglos y medio, los galeones seguirán el trayecto de ida y vuelta entre Manila y Acapulco, transportando los productos chinos y trayendo plata de México. A través de América Latina el camino conducía a Europa, de modo que las rutas de la seda





daban la vuelta completa al globo. El mundo hispánico, cuya presencia cultural es tan fuerte en Filipinas, llegaba así a China por otras vías.

¿Cómo no tener la sensación de acercarse al centro del laberinto navegando hacia Cantón y Zayton, los dos puertos que se disputaron el título de capital de las rutas de la seda? De la primera, en el siglo XIII Marco Polo nos dice que es la ciudad más grande del mundo —tenía en esa época, según se afirma, un millón de habitantes. Añade que en ella se pueden disfrutar tantos placeres que el hombre se imagina estar en el paraíso. Para Ibn Battuta, más adelante, es la segunda la que es el puerto más grande del universo.

Durante siglos, ya bajo los Han (206 a.C-220 d.C), pero sobre todo con los Song y los Yuan, e incluso bajo los Ming (1368-1644) y los Qing (1644-1911) que sintieron a veces la tentación de prohibir el comercio, millares de veleros siguieron el itinerario que recorre hoy en día el *Fulk al-Salamah*. Venían cargados de ungüentos y perfumes, piedras preciosas, especias, plata y marfil (sin olvidar el muy afrodisíaco cuerno de rinoceronte), y volvían a partir a veces hasta la costa de África oriental, con sus bodegas llenas de cerámicas, telas de seda y, por cierto, de satén (cuyo nombre provendría probablemente de una deformación de Zayton).

### Religiones extraviadas en las rutas de la historia

Todas las grandes ciudades comerciales que hemos dejado atrás parecen tener como modelo a Cantón y Zayton. Allí, más que en otros lugares, la actividad mercantil habrá provocado el encuentro de las culturas, pero también la instalación de minorías extranjeras. Persas y árabes, cuya organización comunitaria en la Cantón del siglo IX describe Solaimán, dejaron sin duda las huellas más visibles.

En Chen Dai, cerca de Quanzhou, fuimos recibidos en la “aldea de los Hui”: los 17.000 habitantes, que llevan todos el patronímico de Ding, se dicen descendientes de un antepasado común, un mercader árabe del siglo XIII, e invocan su identidad islámica. En Quanzhou nos mostrarán las tumbas de dos de los cuatro discípulos de Mahoma que, según se cree, vinieron a predicar el islam en China en el siglo VII.

Pero muchas otras religiones florecieron en China. Primero el hinduismo, traído por mercaderes tamiles, después el budismo, que penetró también con los mercaderes y dejó una profusión de santuarios —como el templo de Guangxi, en Cantón, de quince siglos de antigüedad y donde los monjes nos ofrecieron té.

En cuanto a la presencia cristiana, fue muy importante en el siglo XIII, cuando la tolerancia mongol permite a Jean de Montcorvin, designado arzobispo de Pekín por el papa Clemente V en 1307, convertir al cristianismo a millares de los tan temidos tártaros. En Zayton, la tumba del obispo Andrea



La Virgen y el Niño en una procesión en Malolos, Isla de Luzón, Filipinas.

Perugia, muerto en 1332, y algunas otras, sólo dan una idea del importante cementerio católico que esperan descubrir allí los arqueólogos.

Paradoja de la etapa china, nunca como en ese país, que se considera adepto al materialismo ateo, hemos visto tantos santuarios, ni respirado incienso ante los altares de tantos dioses.

Cerca de Zayton, el equipo de las rutas de la seda contempló las gigantescas inscripciones grabadas en la roca, de la dinastía Song a la Qing, para “rogar al viento”. El regreso del monzón provocaba en efecto el gran viaje anual hacia el océano Indico. ¿A qué culto atribuir esta devoción?

En otra aldea, Su-Nei, penetramos en el último convento maniqueo conocido y contemplamos la imagen de una divinidad solar en la que la creencia popular ve equivocadamente a Buda. A menos, como algunos lo sugieren, que se perpetúe hasta la época actual con ese disfraz la religión fundada por Mani.

Esa doctrina sincrética procedente del Irán incorporaba elementos del zoroastrismo (que se encuentra también en la China), así como del budismo, del taoísmo y del cristianismo. Llegó a la China hacia fines del siglo VII, probablemente por la ruta terrestre de la seda. Aunque esa creencia sea perversa, dice esencialmente un edicto imperial de 732, sus

seguidores no deben ser perseguidos. Pronto el maniqueísmo pasará a ser la religión oficial de los uigures, hasta que ese pueblo del Turquestán sea aplastado en 842 y se persiga su fe.

Otras religiones penetraron en China, siguiendo itinerarios diferentes, como el nestorianismo, herejía del obispo Nestorio condenada en 431 en el concilio de Efeso y que proclamaba las dos naturalezas, divina y humana, de Cristo. ¿De qué modo esta tesis teológica abstracta engendró una religión que penetra en China en 635, donde sus conventos se multiplican y cómo, proscrita en 845, reaparece mucho más tarde, entre las huestes de Gengis Khan?

¿Cómo explicar el destino de los judíos de China, que vivieron aislados de la comunidad hebraica, y cuya existencia descubrieron los jesuitas en el siglo XVI?

Que haya doctrinas que puedan atravesar así los siglos y recorrer millares de kilómetros sin alterarse es uno de los misterios de las rutas de la seda. Al mismo tiempo, China y Europa viven en la más increíble ignorancia una de otra. ¿Acaso no se cree en Roma, en la época de los Yuan, que existe más allá de Cathay, el reino cristiano de Preste Juan, cuyas tropas vencerán a las hordas tártaras y liberarán a Europa de sus terrores? ■

**FRANÇOIS-BERNARD HUYGHE**, escritor y periodista francés, trabajó en la División del Patrimonio Cultural de la Unesco. En 1987 publicó la *La soft-idéologie*.



# ritmo y compás

## ■ FOLKLORE

**Haydée Alba. Tango argentino**  
DC Cora C 559091

Magnífico recital de tangos y milongas, con el contrabajo Kicho Díaz y el pianista Osvaldo Berlinghieri, ex acompañantes del legendario Anibal Troilo. El bandoneonista es José Libertella. Alba posee una voz conmovedora, más aguda que la de la mayoría de las cantantes de tango. Los textos, poéticos, transmiten la atmósfera apasionada —envenenada a veces— de los suburbios de Buenos Aires: "Malena canta el tango como ninguna/ y en cada verso pone su corazón/a yuyo del suburbio su voz perfuma/Malena tiene pena de bandoneón."

**Malou.**

DC Polydor 843 938-2

He aquí el flamenco actualizado, con acompañamiento de contrabajo eléctrico y percusión. Malou, excelente guitarrista, posee una voz ronca y apasionada de macho andaluz. Desde hace algunos años los gitanos adoptaron la rumba, procedente de Cuba. Si, desde el punto de vista rítmico, las rumbas de esta grabación caen un poco en la facilidad, las bulerías, en cambio, más emparentadas con el cante jondo, poseen una gran belleza. Un cantante que merece nuestra atención.

## ■ JAZZ

**Le cinéma muet par Martial Solal.**

1990: *Música de la película de Marcel L'Herbier*

"El difunto Matías Pascal" (1925).  
Martial Solal (piano)

DC Erato 2292-45504-2

Martial Solal, solo con su piano, improvisa toda la música de este disco compacto. Gran maestro francés de la armonía, crea aquí un jazz muy próximo a la música contemporánea. A veces se entrega a sonadores solloquios, otras, influido por Art Tatum, deja volar las notas en frases fulgurantes. Una pieza antológica para los admiradores de Solal.

**Dave Valentin live at the blue note**

Valentin (flauta), Bill O'Connell (piano), Lincoln Goines (contrabajo), Robert Ameen (tambores), Giovanni Hidalgo (percusión).

DC GRP Records D-9568

Valentin es un joven flautista portorriqueño del South Bronx cuya carrera tomó vuelo a fines de los años setenta. Acompañado por Bill O'Connell, ex pianista de Mongo Santamaría, por Lincoln Goines, ex contrabajo de Tabia Maria, por Robert Ameen y por Giovanni Hidalgo, actual percusionista de Dizzy Gillespie, Valentin nos ofrece jazz latino en los límites de la fusión. Interpreta con gran sutileza "Cinnamon and Clove" del brasileño Milton Nascimento, "Footprints" de Wayne Shorter y "Afro Blues" de Mongo Santamaría. Una música para quedarse en casa soñando con paraísos tropicales.

## ■ VARIEDADES

**Guidoni.**

*Aux tourniquets de grands cafés*  
DC Musidisc 195582

Se trata de la canción con texto típicamente francés y un toque enigmático que recuerda a Juliette Gréco en sus comienzos. Con

acompañamientos que oscilan entre el jazzy y el baile popular, Guidoni canta al amor que huye, los bares tristes, los lupanares de Lisboa. Resulta fácil dejarse llevar por la melancolía de esa voz desgarradora y quebrada. "Tengo en la garganta fragmentos de vidrio, modulo bien pero me moderó, me tomo mi tiempo, hago bluesy".

**Rachid Taha. Barbès**

Nord Sud/Barclay 843 179-2

¿De qué rincón sale el tenebroso Taha? Rock-rap bilingüe franco-árabe, áspero como las piedras del Aures, lejos del rai monótono y tradicional que con excesiva frecuencia se oye en la radio. Rock duro grabado en Orán con un conjunto de músicos cosmopolitas: árabes, franceses, africanos, que demuestra que la música argelina se mueve y sacude el rígido molde de la tradición.

**The Cure. Mixed up.**

DC Fiction 847 099-2

Música rock disco por The Cure, con efectos fáciles pero agradables de sintetizadores. El humor —muy inglés— de ese grupo aparece en la designación de las composiciones: "extended mix", "closer mix", "everything mix", "shiver mix", etc. Y en la frase de Jules Renard citada en la cubierta del disco compacto: "Busque lo ridículo en cualquier cosa y lo encontrará."

**Isabelle Leymarie** ■

Etnomusicóloga y periodista

## ■ MÚSICA CLÁSICA

**Homenaje a Paul Tortelier.**

Gabriel Fauré: *Élégie op. 24 - Deux sonates pour violoncelle/piano op. 109-117.*

Claude Debussy: *Sonate violoncelle/piano.*

Paul Tortelier/Jean Hubeau.

DC Erato 2292-45660-2

Claude Debussy recomendaba que el pianista no olvidara nunca que no hay que luchar contra el violoncelo sino acompañarlo, preconizando así una especie de fusión de esos instrumentos, tan evocadores de toda una música de cámara francesa a la vez posromántica e impresionista. Paul Tortelier, violoncelista con perfil de águila y aire quijotesco, recientemente desaparecido, hace prodigios en estas composiciones que le resultan infinitamente naturales. Nunca hay que olvidar al poco reconocido Jean Hubeau, notable pianista.

**Homenaje a John Mc Laughlin.**

*Concerto for guitar and orchestra. The Mediterranean.*

London Symphony Orchestra bajo la

dirección de Michaël Tilson Thomas.

Dúos para guitarra y piano, Katia

Labeque.

DC CBS MK 45578

John Mc Laughlin no vacila en introducir su guitarra de músico de jazz —ha tocado con los más grandes, de Chick Corea a Miles Davis— en un universo clásico seriamente renovado, contribuyendo, de ese modo, a perpetuar un mestizaje inaugurado por Stravinsky y Ravel, y proseguido por Gershwin y Bernstein. Más que nunca, las diferencias entre los géneros se esfuman en una explosión saludable de todos los academicismos.

**Homenaje a Claudia Muzio.**

*Airs d'opéra et Mélodies*

Grabaciones de 1934-1935.

DC EMI Références, CDH 7697902.

Grabaciones 1911, 1934 y 1935: DC

Nimbus, Colec. Prima Voce, NI 7814.

Puede considerarse a Claudia Muzio como una de las antecesoras inmediatas de Maria Callas.

¿No fue apodada la "Divina"? Esta extraordinaria soprano italiana, nacida en una familia de melómanos, y que fue sumamente famosa en Nueva York y América Latina, creó varios papeles y actuó bajo la dirección de Toscanini, entre otros. Su lirismo, apoyado en una vena dramática asombrosa, revive en estos dos discos. Un trabajo de restitución digno de encomio, documentos valiosos en un repertorio marcado sobre todo por el verismo.

**Música rusa, nueva fórmula.**

**Rimski-Korsakov:**

*La nuit de Noël,*

1 estuche con 2DC LDC 288001-2

**Alexandre Knaiifel:**

*Le Fantôme de Canterville,*

1 DC LDC 288009

**Ciurlionis:**

*Poèmes symphoniques, quatuor à*

*cordes,*

1 DC LDC 288004

La nueva empresa discográfica Saison Russe, recientemente creada en la URSS por la sociedad francesa Chant du Monde en asociación con Harmonia Mundi, presenta una ópera de Rimski-Korsakov que se ha grabado pocas veces, "La noche de Navidad", tomada de Gogol. El director de orquesta, Sr. Yurovski, dirige igualmente "El fantasma de Canterville", tomado de Oscar Wilde: esta ópera del compositor soviético de vanguardia Alexandre Knaiifel (nacido en 1943 en Tachkent) está influenciada indiscutiblemente por "La Nariz" de Shostakovich. Por último, señalemos la presencia en este disco del fundador de la escuela nacional lituana, Mikalojus K. Ciurlionis (1875-1911), con composiciones narrativas y neorrománticas ("En el bosque", "El Mar"), seguidas de un cuarteto de cuerdas más complejo.

**Homenaje a Leonard Bernstein.**

*Serenade.*

Isaac Stern (violín), orquesta dirigida por Leonard Bernstein.

1 estuche 3 DC. SONY Classical SM3K 45956. Guidon Kremer (violín),

orquesta filarmónica de Israel,

dirigida por Leonard Bernstein.

1 DC Deutsche Grammophon 423583-2. Rodrigue Milosi (violín),

orquesta de Caen, dirigida por Jean-Louis Basset.

1 DC ADDA 590033

Leonard Bernstein murió en octubre de 1990. Director de orquesta, pianista y compositor, Bernstein soñó siempre con servir a la música norteamericana. El extraordinario éxito de "West Side Story" (1957) imprimió a su obra una cierta ambigüedad. Aquel a quien se llamaba, no sin ironía, el "Offenbach de Broadway" no limitaba sus ambiciones a la música de variedades. Así lo demuestra esta grabación de 1957 de su "Serenata para violín y orquesta", inspirada en "Platón", una pieza poco conocida creada en 1954 por Isaac Stern. Este, con el compositor en el podio, realiza una interpretación profundamente emotiva. Una poesía suprema se desprende de las piezas "Fedra" y "Agatón". G. Kremer parece menos comprometido, en circunstancias que R. Milosi seduce por su claridad. Diferentes maneras de saludar a un gran desaparecido.

**Claude Giayman** ■

Periodista y crítico musical



# LOS LECTORES NOS ESCRIBEN



## LIBROS PARA BULGARIA

Soy profesor de inglés y francés en una escuela de lenguas extranjeras de Berkovitz y pongo a disposición de mis alumnos, que la aprecian mucho, la edición francesa de *El Correo*, que su redacción me envía directamente. Pero no logro obtener obras en inglés. En Bulgaria las publicaciones en lenguas extranjeras, fuera del ruso o del alemán, son imposibles de encontrar. Mis alumnos de inglés, que reciben 22 horas de clases semanales, ni siquiera disponen de diccionarios. Les agradeceríamos mucho que publicaran un aviso en su revista indicando que nuestra escuela desearía recibir libros y revistas, nuevos o usados, en lengua inglesa.

Vladimir Gheorghiev  
Clase preparatoria de Inglés  
Escuela de lenguas Dr. Ivan Panov  
3500 Berkovitz (Bulgaria)

## UNA DECLARACIÓN INTERNACIONAL SOBRE EL MEDIO AMBIENTE

En varias oportunidades la ecología ha sido tratada en su revista por especialistas de renombre internacional, pero hasta ahora ninguno ha propuesto a la Organización de las Naciones Unidas una declaración sobre el medio ambiente, comparable a la Declaración Universal de Derechos Humanos, para fundar filosófica, jurídica y moralmente la ecología. Sin embargo, en la situación actual, los pueblos de la Tierra reclaman vigorosamente y necesitan con urgencia un documento de esa índole.

André Michel  
Saint-Claire-du-Rhône (Francia)

## MOTIVOS PARA VIVIR

Soy madre de cinco hijos y tengo trece nietos. Desearía que *El Correo de la UNESCO* contribuyera a dar a la juventud motivos para vivir. Bergson, en su obra *El llamado del héroe y del santo*, subraya el papel de faro que desempeñan, para la humanidad, los hombres y mujeres cuyas cualidades humanas excepcionales y cuya obra contribuyen al avance titubeante de los pueblos hacia la fraternidad universal.

¿Por qué, de tanto en tanto, como ya lo ha hecho en el pasado para Gandhi y la no violencia, su revista no dedica algunos números a personajes como Pasteur, Marie Curie, Nelson Mandela o Janusz Korczak, y a muchos otros hombres y mujeres de todos los continentes y todas las civilizaciones?

Nuestros jóvenes tienen necesidad de ver y escuchar algo más que loas a la violencia, a la gloria del dinero y del éxito material. Tienen que aprender el valor de la alegría, del esfuerzo constante y, como afirmaba

recientemente Michel Serres, la necesidad de una cierta ascesis para realizar una obra valiosa y una vida plena, fuente de verdadera felicidad.

M. A. Pleutlin

## ALFABETIZAR TAMBIÉN LOS BARRIOS POBRES

Por la sección "Noticias breves" de su número de enero de 1991 me entero de que se ha concedido un premio de alfabetización al Instituto de los Hermanos de las Escuelas Cristianas. Pero, ¿a quiénes dispensan su excelente enseñanza los Maristas, Lazaristas o Cartujos de la región de Lyon? A los hijos de la burguesía. En lo que a mí respecta, desearía que viniesen a instalarse en los suburbios, cerca de las HLM (viviendas de alquiler moderado).

Antes de acercarnos al centro de Oullins, vivimos durante diez años en una pequeña propiedad próxima a tres torres de HLM. ¡Qué miseria, qué desesperanza, qué analfabetismo, pero también qué calor humano! Lo mejor de la educación de mis hijos se realizó precisamente en ese barrio.

Marcelle Chalandon  
Oullins (Francia)

## PESIMISMO

Temo que el divorcio entre las realizaciones positivas de los hombres —científicas, artísticas y de otro tipo—, así como la ausencia de sentido ético sean elementos constantes de la evolución. Hay quienes piensan que progresamos y quienes, como yo, ven en la historia más bien una suerte de película en episodios, donde cambian las fechas, el decorado y los actores, pero no los comportamientos.

G. Négrin  
Cloyes-sur-le Loir (Francia)

## ESPÍRITU DE FAMILIA

Aprovecho la oportunidad que me ofrece su cuestionario para transmitirles mi reacción ante el artículo de Andrée Michèl sobre la familia europea en su número de julio de 1989 ("La familia, pasado y presente"). Familias como las que se describen allí sin duda alguna existen, pero las familias equilibradas, numerosas, sólidas también existen y el artículo no hace siquiera alusión a ellas. Al estar yo misma a la cabeza de un hogar sólido, madre de cinco hijos también casados, tengo la impresión de no contar para nada. ¿Qué imagen da su revista, que se lee en el mundo entero, de la familia europea?

Mme de Buyer  
Compiègne (Francia)

## SEXISMO

Hojeando su número de febrero de 1990 consagrado a la hospitalidad,

me sorprendió la ausencia casi total de mujeres entre los autores de los artículos sobre un tema tan vinculado a la vida doméstica. Los nombres extranjeros pueden sin duda prestarse a equívocos, pero sólo un artículo firmado por Perla Petrich parece atribuible a una mujer, aunque su nota biográfica no dé ninguna precisión al respecto.

He podido comprobar que en sus números más recientes las mujeres siguen estando prácticamente ausentes. Así, el número de septiembre de la revista norteamericana *MS Magazine* destaca aquellas figuras femeninas que desempeñaron un papel importante en los recientes acontecimientos políticos en Europa del Este. Su número *Vientos de libertad* era menos ecléctico.

He oído decir que las organizaciones de las Naciones Unidas eran, paradójicamente, un universo hostil a las mujeres, lo que la lista de sus redactores, donde figura un cierto número de mujeres, parece desmentir. ¿La ausencia de firmas femeninas en sus columnas significa qué resulta difícil obtener artículos firmados por mujeres? Me cuesta creerlo, dado el número de publicaciones especializadas y de obras de literatura popular escritas por mujeres en estos últimos años.

Ellen Lee  
Iowa City (Estados Unidos)

## TOTALITARISMOS

Desde hace un año, y con razón, su revista celebra la libertad recobrada en el Este. Pero antes de esos acontecimientos, ese tema permanecía en la sombra. Sin embargo, no era más aceptable que el apartheid... que ustedes fustigaban.

Entonces, ¿por qué callar frente a los poderosos? El totalitarismo es en todas partes del mismo paño o ¿no?

B. Dominger  
Nancy (Francia)

## UN LLAMAMIENTO POR LA PAZ

A una organización como la UNESCO corresponde la tarea de sensibilizar a la humanidad a las consecuencias de la guerra. ¿No podrían ustedes abordar claramente temas tales como los posibles efectos de una guerra bacteriológica, los peligros de la extensión de un conflicto a nivel mundial o el tiempo que hace falta para eliminar los odios engendrados por la guerra?

Si todos los hogares del mundo expusieran el mismo día en las puertas de sus casas un símbolo de paz, entonces, durante algunas horas, la humanidad viviría al unísono.

Cabe desear que la inteligencia humana termine por triunfar...

Sylvie Guyonvarc'h  
Auray (Francia)

## CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

Portada, página 3 (derecha): Roland y Sabrina Michaud, París/Museum Prince of Wales, Bombay. Portada posterior: Marc Riboud © Magnum, París. Página 3 (izquierda): Nick Rogers, © The European, Ginebra. Página 4: ACNUR/A. Hollmann. Página 5: ACNUR, Ginebra. Página 6: Fundación de Bellerive, Ginebra. Página 7: ACNUR/L. Taylor. Página 8: ACNUR/N. Van Praag. Página 9: ACNUR/J. Crisp. Páginas 10-11: Nimetallah © Artephtot, París. Página 12 (arriba): Wayne Miller © Magnum, París. Página 12 (abajo): © Jacana, París. Página 14: Mark S. Wexler © Cosmos, París. Página 15: Burt Glinn © Magnum, París. Página 16: A. Moyse © FAO, Roma. Página 17: © Roland y Sabrina Michaud, París. Página 18: Mary Evans Picture Library © Explorer, París. Página 20: E. Kennedy © FAO, Roma. Página 21: Harry Gruyaert © Magnum, París. Páginas 22, 25, 47 (izquierda): © Claude Sauvageot, París. Página 23: Roland y Sabrina Michaud © Rapho, París. Página 24: Jean-Marie Lerat © Hoa-qui, París. Página 26: G. Aschendorf © Vandystadt, París. Página 27: F. Le Diascorn, © Rapho, París. Página 28: Dominique Buisson © Vandystadt, París. Página 29: © Raimundo Dinello, Montevideo. Página 30: Daniel Laine © Hoa-qui, París. Página 31: Georg Gerster © Rapho, París. Página 32: Luc Girard © Explorer, París. Página 33: M. Renaudeau © Hoa-qui, París. Página 35 (arriba): Erich Lessing © Magnum, París. Página 35 (abajo): Gerard Vandystadt © Vandystadt, París. Página 36-37: Allsport/David Cannon © Vandystadt, París. Página 37: Eve Arnold © Magnum, París. Página 38: © Charles Lenars, París. Página 39: Hervy © Explorer, París. Página 40: Billy Stickland © Allsport/Vandystadt, París. Página 42: UNESCO/O. Konare. Página 43: © Constance de Monbrison, París. Páginas 44, 44-45: S. Salgado © Magnum, París. Página 45: © Caroline Haardt, París. Páginas 46, 47 (derecha): © Bibliothèque Nationale, París. Página 48: Alain Evrard © ANA, París.



**Director:** Bahgat Elnadi  
**Jefe de redacción:** Adel Rifaat

**REDACCIÓN EN LA SEDE (PARÍS)**

**Secretaría de redacción:** Gillian Whitcomb  
**Español:** Miguel Labarca, Araceli Ortiz de Urbina  
**Francés:** Alain Lévesque, Neda El Khazen  
**Inglés:** Roy Malkin, Caroline Lawrence  
**Ruso:** Georgi Zelenin  
**Estudios e investigaciones:** Fernanda Ainsa  
**Unidad artística, fabricación:**  
Georges Servat  
**Ilustración:** Ariane Bailey, Carole Pajot-Font (46.90)  
**Documentación:** Violette Ringelstein (46.85)  
**Relaciones con las ediciones  
fuera de la Sede y prensa:** Solange Belin (46.87)  
**Secretaría de dirección:**  
Annie Brachet (47.15), Mouna Chatta  
**Ediciones en braille en español, francés, inglés y  
coreano:** Marie-Dominique Bourgeois

**EDICIONES FUERA DE LA SEDE**

**Ruso:** Alexandre Menikov (Moscú)  
**Alemán:** Werner Merkli (Berná)  
**Árabe:** El-Said Mahmoud El Sheneti (El Cairo)  
**Italiano:** Mario Guidotti (Roma)  
**Hindi:** Ganga Prasad Vimal (Delhi)  
**Tamul:** M. Mohammed Mustafa (Madrás)  
**Persa:** H. Sadough Vanini (Teherán)  
**Portugués:** Benedicto Silva (Río de Janeiro)  
**Neerlandés:** Paul Morren (Amberes)  
**Turco:** Mefra Ilgazer (Estambul)  
**Urdu:** Wali Mohammad Zaki (Islamabad)  
**Catalán:** Joan Carreras i Martí (Barcelona)  
**Malayo:** Azizan Hamzah (Kuala Lumpur)  
**Coreano:** Paik Syeung Gil (Seúl)  
**Swahili:** Domino Rutayebesibwa (Dar-es-Salaam)  
**Croato-serbio, esloveno, macedonio y serbio-  
croata:** Blazo Krstajic (Belgrado)  
**Chino:** Shen Guofen (Beijing)  
**Búlgaro:** Goran Gotev (Sofía)  
**Griego:** Nicolas Papageorgiou (Atenas)  
**Cingalés:** S.J. Sumanasekera Banda (Colombo)  
**Finés:** Marjatta Oksanen (Helsinki)  
**Sueco:** Manni Kössler (Estocolmo)  
**Vascuena:** Gurutz Larrañaga (San Sebastián)  
**Vietnamita:** Dao Tung (Hanoi)  
**Pashu:** Zmarai Mohaqiq (Kabul)  
**Hausa:** Habib Alhassan (Sokoto)  
**Bangla:** Abdullah A. M. Sharafuddin (Dacca)  
**Ucranio:** Victor Stelmakh (Kiev)  
**Checo y eslovaco:** Milan Syruček (Praga)

**PROMOCIÓN Y VENTAS**

**Responsable:** Henry Knobil (45.88), **Asistente:** Marie-  
Noëlle Branet (45.89), **Suscripciones:** Marie-Thérèse  
Hardy (45.65), Jocelyne Despouy, Alpha Diakité,  
Jacqueline Louise-Julie, Manichaï Ngonkeo, Michel  
Ravassard, Michelle Robillard, Mohamed Salah El Din,  
Sylvie Van Rijsewijk, Ricardo Zamora-Pérez  
**Relaciones con los agentes y los suscriptores:**  
Ginette Motreff (45.64), **Contabilidad:** (45.66).  
**Correo:** Martial Amegee (45.70)  
**Depósito:** Héctor García Sandoval (47.50)

**TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN**

Tel: 45.68.45.65

1 año: 139 francos franceses. 2 años: 259 francos.  
Tapas para 12 números: 72 francos

**Para los países en desarrollo:**

1 año: 108 francos franceses. 2 años: 194 francos.  
Reproducción en microfilm (1 año): 113 francos.  
Pago por cheque, CCP o giro a la orden de la  
UNESCO.

Los artículos y fotografías que no llevan el signo (copyright) pueden  
reproducirse siempre que se haga constar "De El Correo de la  
UNESCO", el número del que han sido tomados y el nombre del autor.  
Deberán enviarse a El Correo tres ejemplares de la revista o periódico  
que los publique. Las fotografías reproducibles serán facilitadas por  
la Redacción a quien las solicite por escrito. Los artículos firmados  
no expresan forzosamente la opinión de la UNESCO ni de la Redacción  
de la Revista. En cambio, los títulos y los pies de fotos son de la  
incumbencia exclusiva de ésta. Por último, los límites que figuran en  
los mapas que se publican ocasionalmente no entrañan  
reconocimiento oficial alguno por parte de las Naciones Unidas ni de  
la UNESCO.

IMPRIMÉ EN FRANCE (Printed in France)

DEPOT LEGAL: C1-MAI 1991

COMMISSION PARITAIRE N° 71843 — DIFFUSE PAR LES NMPP  
Fotocomposición: El Correo de la UNESCO.  
Fotografado e impreso: Maury-Imprimeur S.A.,  
Z.I. route d'Etampes, 45330 Malaherbes.

Hasta hace poco el deporte no tenía cabida en las exposiciones de los museos. Pero, desde hace unos años, han empezado a surgir museos dedicados al deporte —unos sesenta en todo el mundo— y se han realizado exposiciones temporales sobre el tema. El Número 2 de 1991 de

# Museum

revista trimestral  
de la UNESCO

trata de los éxitos y dificultades inherentes a la presentación del deporte en los museos. Abordado desde distintos puntos de vista, histórico, antropológico, económico, el tema se completa con informaciones detalladas acerca de museos dedicados al deporte en diversos países.

Publicada desde hace cuarenta y tres años, la revista **Museum** aparece en español, árabe, francés, inglés y ruso.

Para obtenerla diríjase a los agentes de venta de la UNESCO en su país o directamente a **Museum**, 1 rue Miollis, 75015 París, Francia.



