

## TIEMPO DE JUGAR

El elemento del juego ha constituido durante mucho tiempo un problema en la cultura moderna<sup>1</sup>. Asociado bien con el pasado o con un futuro posible, ha sido contemplado frecuentemente como un anacronismo. La burguesía del siglo XIX, por ejemplo, relegaba el juego al pasado al identificarlo casi exclusivamente con los niños y situarlo en un ámbito cada vez más apartado de la «verdadera» vida social. La famosa ley que Ernst Haeckel enunció en 1866, «la ontogenia reproduce la filogenia», no es más que la manifestación de una tendencia de ese período consistente en trazar paralelos entre las vidas de los individuos y las de las especies. Relegar el jugar y los juegos al ámbito de la infancia sugeriría tal vez un paralelismo con la historia del ser humano, asociándolos a un estadio temprano en el desarrollo de la civilización. Cuando el pedagogo alemán del siglo XIX Friedrich Fröbel planteó que «el juego en este momento no es trivial, sino que es tremendamente serio y profundamente trascendente», sus palabras implicaban que en todos los otros momentos —en la vida tras de la niñez— es de hecho trivial<sup>2</sup>. La única función que desempeñaba era la de preparación para la vida adulta. El jugar y los juegos debían ser educativos y constructivos, disponiendo a niños y niñas para los roles que habrían de desempeñar en el futuro lo que requiere juguetes claramente diferenciados para cada género.

Por otra parte, los moralistas burgueses contemplaron el mundo menos segregado del niño en las clases trabajadoras como una mezcla peligrosa. Pensaban que los trabajadores se comportaban ordinaria y groseramente disfrutando de juegos de azar altamente sospechosos, más que del tipo de juegos que habrían de serles de mayor provecho, a saber, el deporte organizado. En opinión de Johan Huizinga, sin embargo, «el antiguo factor del juego sufre una atrofia prácticamente completa» en el deporte moderno con su énfasis en la competición, el profesionalismo y el beneficio<sup>3</sup>. Huizinga perte-

---

<sup>1</sup> Una versión de este texto fue dado como conferencia en la Universidad de Groningen, por invitación de Eric de Bruyn, con quien estoy en deuda por muchas discusiones estimulantes.

<sup>2</sup> Citado en Maaïke Lauwaert, *The Place of Play Toys and Digital Circles*, Ámsterdam, 2009, p. 46.

<sup>3</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, Boston, 1955, p. 198.

neecía a un grupo de pensadores que, mirando nostálgicamente hacia el pasado o anunciando un futuro de nuevos juegos, criticaba la sociedad moderna por haber dejado de jugar. Aunque pueden haberse producido algunas iniciativas compensatorias al margen del deporte, para Huizinga, sin embargo, «se impone sobre nosotros la triste conclusión de que el elemento del juego en la cultura ha ido declinando progresivamente desde el siglo XVIII, cuando alcanzó su máximo esplendor. La civilización ha dejado de jugar»<sup>4</sup>.

Aunque la visión de Huizinga ha dominado durante largo tiempo los análisis culturales del juego, en los últimos años el avance de los «*game studies*» ha provocado algo parecido a un cambio de paradigma. El juego, ajeno durante tanto tiempo a la imagen que la sociedad moderna tenía de sí misma, se materializa en los videojuegos, que constituyen una industria mayor que Hollywood. ¿Señala esto la obsolescencia de las antiguas teorías del juego? Quizá el simple hecho de que estas teorías se vean ahora cargadas de tintes anacrónicos les conceda una importancia contemporánea: puede que apunten a nuevas direcciones a la hora de pensar y actuar más allá de las limitaciones de los juegos ya existentes.

### *Jugando con la belleza*

Si la teoría entra en escena cuando el fenómeno comienza a perder su anterior carácter evidente, no debería de sorprendernos que la moderna teoría del juego se origine en el momento en que el instinto de juego ha comenzado a desvanecerse, de acuerdo con Huizinga. A pesar de que la decimoquinta carta de *La educación estética del hombre* de Friedrich Schiller no ofreció un diagnóstico del presente tan pesimista, su noción de juego ya fusionaba el pasado y el futuro —el culmen artístico de la Grecia antigua y la proyección futura de la humanidad gobernada por la fuerza de la razón— y consideraba el presente como una brecha que salvar. Schiller proponía un «instinto de juego» que sería la síntesis de dos impulsos existentes en una tensión dialéctica: el «instinto sensual», que busca la inmersión en una vida sensual y temporal, y el «instinto formal», que busca extraer las ideas intemporales de la plenitud de la vida. La belleza no puede ser ni pura vida ni pura forma, ni idea filosófica ni abstracción artística. La verdadera belleza solamente existe gracias al instinto de juego, por el cual el ser humano ejerce libremente sus facultades en un diálogo con el mundo de los sentidos. Únicamente, por lo tanto, en la unidad resultante de realidad y forma, de lo accidental y de lo necesario, del sufrimiento y la libertad, alcanza el ser humano su verdadera plenitud. Se trata de una estética de estilo kantiano. Tal como dice la tercera *Crítica* de Kant, es tarea de la belleza reconciliar la razón y los sentidos<sup>5</sup>. Pero, apartándose de

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 206.

<sup>5</sup> Véanse las cartas 12-15 en Friedrich Schiller, *On the Aesthetic Education of Man* (1794), New Haven, 1954.

Kant Schiller piensa que la belleza radica en el juego. «El objeto del instinto de juego, representado en términos generales, llevará entonces el nombre de *forma viva*; un término que sirve para describir todas las cualidades estéticas de los fenómenos y para lo que la gente suele llamar, en el sentido más amplio, *belleza*»<sup>6</sup>.

Al afirmar que el hombre solamente juega cuando es un hombre completo, y que solamente es un hombre completo cuando juega, Schiller reivindicaba que esta idea sustenta todo el peso del «arte estético» y del todavía más difícil «arte de la vida». Semejante proposición, alegaba, resultaba inesperada únicamente para los filósofos; había estado viva en las mentes y en el arte de los antiguos griegos. El texto de Schiller nos llama la atención sobre la necesidad de un proyecto de revolución estética que evite la violencia de las «artistas mecánicas» de la Revolución francesa, uniendo las *Gestalten* de la razón orgánicamente al mundo material y sensorial para no «dañar la variedad en la naturaleza». Es fácil ver que un proyecto tal, pensado para dotar a la transformación revolucionaria de la sociedad de una base sólida que permita llevarla a cabo, podría convertirse en una alternativa ideológica al cambio político; la «revolución estética» como sustituto de la política más que su realización.

En la antigüedad, el impulso de juego se hacía patente en los Juegos Olímpicos, que se aproximaban a la materialización del ideal:

No se incurrirá jamás en error alguno si buscamos el ideal de la belleza en la misma senda en que saciamos nuestro impulso de juego. Podemos comprender inmediatamente por qué la forma ideal de una Venus, de una Juno y de un Apolo ha de buscarse no en Roma, sino en Grecia, cuando contrastamos la población griega, deleitándose en las competiciones de boxeo sin derramamiento de sangre alguno, las carreras y la rivalidad intelectual en Olimpia, con el pueblo romano regodeándose en la agonía de un gladiador. Ahora la razón dicta que lo bello no debe solamente ser vida y forma, sino una forma viva, esto es, belleza, en la medida en que dicta al hombre la doble ley de la absoluta formalidad y realidad absoluta. La razón expresa también la determinación de que el hombre ha de *jugar* solo con la belleza y de que él *debe jugar solo con la belleza*<sup>7</sup>.

Para Schiller la vida de los dioses en el Monte Olimpo, tal y como se puede observar en el arte griego, era realmente la visión utópica de una verdadera vida estética de juego. No subyugado por las leyes de la naturaleza y la necesidad ni por una ley moral, el dios vivía una vida verdaderamente libre y despreocupada. Esculturas como la Juno Ludovisi pueden ayudarnos a hacernos una idea aproximada; eran quizá el verdadero reflejo de la más elevada forma de juego. Hubo entonces una distinción entre los juegos reales como parte del «arte de la vida» (Olimpia) y el juego soberano del

<sup>6</sup> *Ibid.*, carta 15.

<sup>7</sup> *Ibid.*

«arte estético» (el Olimpo). Pero, no obstante, Schiller culpaba a los griegos de ser capaces únicamente de concebir el triunfo del juego de una forma onírica o mítica: los griegos «desterraron al Olimpo lo que deberían haber preservado en la tierra». Schiller parecía exigir que el «arte de la vida» –la visión celestial del Olimpo– se hiciera real en la tierra. Esta materialización trascendería las limitaciones de las formas tales como las de los Juegos Olímpicos. Claramente Olimpia era solo un pobre sustituto del verdadero arte de la vida.

Schiller insistió en su romántico retorno a un pasado idealizado hasta el punto de casi convertirlo en un proyecto vanguardista; hizo tal hincapié en la interconexión entre las bellas artes y el arte de la vida que bien podríamos haber llegado a la conclusión de que los griegos fallaron en última instancia al proyectar sus más altos ideales en el monte Olimpo, y que nosotros deberíamos dar un paso más y bajar el Olimpo a la tierra. Aunque los Juegos Olímpicos ofrecen un ideal de juego/actividad muy superior a los juegos modernos, limitaron el impulso de juego al imponer normas bastante rígidas a la forma viva. Schiller introdujo con ello el *topos* de la fundamental insuficiencia de los juegos reales, de su traición al ideal del juego.

En 1838 August Cieszkowski propuso una primera crítica importante de la teoría de Schiller en su *Prolegomena zur Historiosophie*, que se posicionó como una síntesis filosófica de Schiller y Hegel. Cieszkowski exponía que Hegel se había equivocado al ubicar la filosofía (su propia filosofía) en la cima de la historia. Era cierto que la filosofía hegeliana representaba la culminación de la moderna era germano-cristiana, pero este era únicamente el segundo de los tres períodos que evolucionaban dialécticamente: todavía quedaba uno por venir. En la antigüedad clásica el arte había constituido la manifestación adecuada del *Geist*, en su calidad de primera reconciliación del Espíritu con la naturaleza; pero esta reconciliación era todavía superficial y accidental, inmediata. En la transición hacia la cultura cristiana, lo que en el antiguo reino de la belleza había sido relegado a un segundo plano pasó a ser puesto de relieve: la mediación, es decir, la reflexión. Por consiguiente, quedaba inaugurado el reinado de la filosofía y el poder del arte comenzó a entrar en declive. Éste, sostenía Cieszkowski, es el motivo por el que Schiller se equivocaba al pensar que la antigüedad clásica podía servir todavía como modelo. No podemos retroceder a un verdadero estado estético, pues hemos estado permanentemente contaminados por la reflexión. «La belleza se ha transmutado en la verdad, la vida artística de la humanidad ha sido absorbida en su idea filosófica»<sup>8</sup>.

No obstante, en el sistema tripartito de Cieszkowski la tesis (el arte clásico: lo concreto, la sensualidad) y la antítesis (la filosofía moderna: la abstracción, la reflexión) han de ser seguidos por la futura síntesis. Al oír esto los partidarios de la política radical, como el joven Marx, aguzaban el oído. Si

---

<sup>8</sup> August Cieszkowski, *Prolegomena zur Historiosophie* [1838], Hamburgo, 1981, p. 91.

arte y filosofía son cada uno una síntesis diferente del ser y del pensamiento, estando dominado el arte por el ser y la filosofía por el pensamiento, entonces la tercera y más elevada síntesis subsumirá a ambos en el acto (*Tat*), o lo que es lo mismo: arte y filosofía se subsumirán en una nueva praxis que los materializará en un nivel más elevado<sup>9</sup>. De este modo Cieszkowski transforma la noción hegeliana del fin del arte, pues en su sentido más elevado el arte ha llegado a su fin, así como también lo ha hecho la filosofía, y ambos retornan transformados –como praxis vivida– en los actos de lo que es a la vez arte vivido y filosofía vivida. Aunque Cieszkowski no era ningún político radical, creía que las obras de socialistas utópicos como Saint-Simon o Fourier revelaban el comienzo de esta nueva era<sup>10</sup>.

A pesar de su crítica a Schiller, Cieszkowski recurre a un tema decididamente schilleriano cuando trata el estatus del arte en la tercera fase del Espíritu. Si la nueva praxis consistía en poner en práctica la filosofía que dominaba la segunda fase, entonces también anunciaría un retorno a la Grecia antigua al reemplazar la *künstliches Leben* [vida artificial] que dominaba el mundo germanocristiano por una verdadera *Kunstleben* [arte de la vida]<sup>11</sup>. Este retorno, sin embargo, implicaría dar un paso adelante: la nueva cultura del *Tat* haría efectiva la reconciliación de la naturaleza con la razón al elevar y transformar aquella. La idea de Cieszkowski del acto es muy voluntarista, pues éste es una expresión de la voluntad y su resultado es la materialización práctica del pensamiento. Cieszkowski prestó poca atención al acto como un salto que produce *Tatsachen* [hechos] imprevistos por el pensamiento teórico. Aquí el discurso sobre el juego promovido por Schiller puede complementar y transformar el idealismo de Cieszkowski.

### *Cada hombre un rey loco*

Tras la Segunda Guerra Mundial, atravesando y animando las prácticas de las vanguardias artísticas de las décadas de 1950 y 1960, reapareció bajo nuevas formas una dialéctica entre el concepto de Schiller de juego estético y la teoría del acto de Cieszkowski. En este período parecía que había llegado la hora de que el juego se despojara de sus características anacrónicas, cuando el lúdico futuro parecía que estaba a punto de convertirse en presente. En la década de 1960 se produjo un «giro lúdico», que contempló desde los *«happenings»* introducidos por artistas como Allan Kaprow a los eventos Fluxus. Conscientemente o no, esto llevó a una reactivación de la idea de Schiller de un arte radical de la vida, concebido en términos de juego, y en este contexto la tensión schilleriana entre el acto de jugar como ideal y la realidad de los juegos existentes resurgió de nuevas maneras. Cuando Kaprow ensalzó «el juego como inherentemente valioso, el juego despojado de la teo-

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 106-122.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 146.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 144.

ría de juegos, es decir, de ganadores y perdedores», estaba solo describiendo parcialmente una práctica real. Las *performances* específicas o eventos eran y podían únicamente ser meras aproximaciones al ideal lúdico del «juego libre»<sup>12</sup>. El *happening*, como en el caso del evento Fluxus, se considera en el mejor de los casos un desencuentro, la comprensión fallida cuyo significado yace en última instancia en su no-identidad con su propio ideal.

La Internacional Situacionista de los primeros años participó de lleno en este giro lúdico, a pesar de que Guy Debord y sus aliados se volvieron progresivamente críticos con estos matices idealistas neoschillerianos. En este contexto, Debord retomó la crítica de Cieszkowski. Mientras que conservadores como Huizinga lloraban el desvanecimiento del juego, los situacionistas buscaban reavivarlo y radicalizarlo. Pero también ellos miraron hacia el pasado, descubriendo modelos para el juego libre del futuro en las *précieuses* del siglo xvii o en el rey Luis II de Baviera y su fantástico castillo bávaro de Neuschwanstein<sup>13</sup>. En su onírica arquitectura Luis II había abandonado toda idea moderna de funcionalismo —el ataque al «ídolo de lo útil» es otro motivo schilleriano— y durante este proceso transformó toda su vida en un juego<sup>14</sup>. Trazando un arco desde Neuschwanstein a la «Nueva Babilonia» imaginada por Constant, cruzando el desierto del presente, las Internacionales Letrista y Situacionista propusieron a finales de la década de 1950 eficazmente un futuro en el que todo el mundo sería un Rey Loco. Esta sería la culminación de la «masificación» del *homo ludens*, tal y como Constant escribiría más adelante<sup>15</sup>.

Para Huizinga el juego y los juegos estaban íntimamente ligados a rituales «primitivos», incluyendo la creación consensuada de situaciones temporales no regidas por un comportamiento normal; el juego se distingue intrínsecamente de la vida cotidiana y contrasta netamente con la misma. Los situacionistas del entorno de Debord, por otra parte, no aceptaban esta oposición y sostenían que el juego libre estaba condenado a continuar siendo una ilusión en las presentes condiciones de la sociedad capitalista. Para que el *homo ludens* se convirtiera en una realidad histórica había que cambiar esas condiciones por medio de una auténtica revolución que transformaría la vida por completo. Roger Caillois puso gran cuidado a la hora de crear una clasificación de los juegos, diferenciando entre juegos de competición, de azar, de vértigo y de imitación<sup>16</sup>. Pero los situacionistas no se dieron por satisfechos con ampliar una o más de estas categorías y más que centrarse en los juegos establecidos intentaron liberar el *juego como tal*, con normas morales y, por lo tanto, no constreñido por lo establecido y las formalidades. Debord reivindicó orgullo-

<sup>12</sup> Allan Kaprow, «The Education of the Un-Artist, Part II», *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley, 1993, p. 121.

<sup>13</sup> Véase Guy Debord y Gil Wolman, «Pourquoi le lettrisme?» y G. Debord, «L'architecture et le jeu», ambos en *Guy Debord présente Potlatch (1954-1957)*, París, 1996, pp. 179 y 157.

<sup>14</sup> F. Schiller, *On the Aesthetic Education of Man*, cit., carta 2.

<sup>15</sup> Nieuwenhuys Constant, «Definitie's [sic]», *New Babylon*, La Haya, 1974, p. 29.

<sup>16</sup> Roger Caillois, *Man, Play and Games* [1958], Urbana/Chicago, 2001.

samente que la *deriva* anunciaba una cultura futura del juego libre, en la que el «elemento del juego» ya no estaba contenido en juegos definidos con sus reglas arbitrarias, sino que se apoderaría de la cultura, convirtiéndose en sus cimientos y siendo sus normas las de una vida libre.

Ante la retórica lúdica de los primeros años de la década de 1960, los situacionistas –firmemente controlados por la facción debordiana desde 1962– se fueron volviendo más y más recelosos del manifiesto placer de jugar, al mismo tiempo que sometían los posibles medios para llevar a cabo una transformación revolucionaria de la sociedad a un intenso escrutinio. ¿Contribuyeron realmente las *derivas* o las «situaciones construidas» como el laberinto proyectado para el Stedelijk Museum de Amsterdam a la creación de una nueva vida?<sup>17</sup> ¿No se arriesgaban a convertirse en sustitutos de las metas cuyo alcance se posponía continuamente? *Le grand jeu* era, a fin de cuentas, historia en sí mismo, y el sujeto histórico «no puede ser más que la autoproducción de lo vivo: personas vivas volviéndose dueñas y poseedoras de su propio mundo histórico y de sus propias, y totalmente conscientes, aventuras»<sup>18</sup>. Como tal este *vivant* se convierte en el sujeto colectivo de la historia, la clase proletaria revolucionaria. La revolución habría de ser el movimiento decisivo en el juego dialéctico de la historia: un juego que afirma el tiempo, el tiempo histórico y sus «saltos cualitativos, sus decisiones irreversibles y sus oportunidades únicas en la vida»<sup>19</sup>.

### *Automatización para el pueblo*

A diferencia del *grand jeu* de la historia, el peligro de los *happenings* y eventos particulares era que se arriesgaban a sugerir que la sociedad podía avanzar sin ningún esfuerzo hacia un estado lúdico, un triunfo del «instinto de juego» de Schiller en forma de un «arte de la vida» bucólico que no requeriría una revolución. En el seno de la primera Internacional Situacionista se fue haciendo progresivamente claro que la posición de Constant era similar. En 1959, calificaba a los situacionistas de «*explorateurs spécialisés du jeu et du loisir*» [exploradores especializados en el juego y el ocio] y en otro texto añadía: «la reducción del trabajo necesario para la producción, a través de la aplicación de la automatización, creará una necesidad de ocio, una diversidad de comportamientos y un cambio en la naturaleza de este último»<sup>20</sup>. Si hasta ahora no había habido una base histórica para

<sup>17</sup> Las negociaciones entre los Situacionistas y el museo Stedelijk fracasaron a principios de 1960.

<sup>18</sup> G. Debord, *La société du spectacle* [1967], París, 1992, p. 70.

<sup>19</sup> Internacional Situacionista, *La véritable scission dans l'Internationale* [1972], París, 1998, p. 47.

<sup>20</sup> N. Constant, «Le grand jeu à venir» [1957], en *Guy Debord présente Potlatch*, cit., p. 289; N. Constant, «Une autre ville pour une autre vie», *Internationale Situationiste* 3, diciembre de 1959, p. 39. El discurso posterior a la Segunda Guerra Mundial sobre la automatización había sido prefigurado a mediados del siglo XIX, cuando distintos autores prometían a sus lectores burgueses un luminoso futuro proletario libre, gracias a la tecnología.

plantear la imagen de un hombre libre que ya no tendría que luchar por su existencia, el desarrollo tecnológico crearía finalmente una cultura en la que «todo motivo para la agresión habría sido eliminado» y «la actividad se tornaría creación». Estos procesos necesitarían de la construcción de la «Nueva Babilonia», su gigantesca construcción utópica para un futuro *homo ludens* liberado de la necesidad de trabajar.

Aunque la Nueva Babilonia se desarrolló en un principio dentro de la Internacional Situacionista, hubo diferencias irreconciliables entre Constant y Debord, ya que el primero defendía una revolución exclusivamente cultural tomando como partida el completo triunfo del capitalismo. En cierta medida, el joven Debord compartía el entusiasmo de Constant por la automatización, sosteniendo en un texto de 1957 que la perspectiva situacionista del juego «está obviamente ligada al continuo y veloz incremento del tiempo libre resultante del nivel alcanzado por las fuerzas productivas de nuestra era»<sup>21</sup>. Pero en la década de 1960, en una conversación con *Socialisme ou Barbarie* y en particular con Daniel Blanchard, que escribió bajo el seudónimo de Pierre Canjuers, Debord criticaría lo que él percibía como una dependencia de las proyecciones de futuro de «la automatización realmente existente». Mientras que Constant y otros tendían a presentar la automatización como una liberación del trabajo, Debord y Canjuers sostenían que en la automatización los trabajadores son dominados por la maquinaria y que lo que se necesitaba era:

el desarrollo de nuevas tecnologías diseñadas para asegurar el dominio de los trabajadores sobre las máquinas. Esta transformación radical del significado del trabajo conduciría a una serie de consecuencias, la principal de las cuales sería indudablemente el desplazamiento del interés central de la vida del ocio pasivo al nuevo tipo de actividad productiva<sup>22</sup>.

No era por lo tanto una cuestión de dar por sentado el crecimiento del «ocio» y de llenarlo con juego, o de que «especialistas» situacionistas concibieran nuevas formas de que la gente pasara el tiempo.

Para Debord, el problema no era tanto que el trabajo hubiera de ser abolido en favor del juego, sino por el contrario que debía formar parte de un continuo de actividades humanas que asumirían la forma del juego. Aunque la transformación del trabajo «no significa que de la noche a la mañana todas las actividades productivas se vayan a convertir por sí mismas en algo tremendamente interesante», el objetivo debería de ser «trabajar para hacer que lo fueran, a través de la continua y general reconversión tanto de los fines como de los medios del trabajo industrial». En tal sociedad, «to-

---

<sup>21</sup> G. Debord, «Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance Situationniste Internationale» (1957) en *Textes et documents situationnistes (1957-1960)*, París, 2004, p. 18.

<sup>22</sup> G. Debord y P. Canjuers, «Preliminaries Toward Defining a Unitary Revolutionary Programme» (1960), *Situationist International Anthology*, Berkeley, 1981.



das las actividades tenderán a unir la vida anteriormente separada en ocio y trabajo en un flujo único pero infinitamente diversificado. La producción y el consumo se fundirán y serán reemplazados por el uso creativo de los bienes de la sociedad.<sup>23</sup> Irónicamente, las últimas frases, que tratan de describir más una alternativa al capitalismo que una nueva fase en su desarrollo, son tal vez lo más cerca que Debord ha estado de describir lo que ha venido a denominarse posfordismo.

Hoy en día el juego se ha convertido en un componente clave del trabajo en las «industrias creativas». La publicidad de Googleplex, la sede de Google en California, hace hincapié en la presencia de mesas de ping-pong y otros elementos de «diversión». Las transformaciones fundamentales del capitalismo avanzado desde la década de 1960 parecen hacerse eco del giro lúdico del arte, cuando los avances que reconfiguraron el arte como actividad lúdica se integraron en la cultura popular en formas simplificadas y mercantilizadas. Finalmente, tal y como sostienen Luc Boltanski y Eve Chiapello, el énfasis en «la creatividad, la capacidad de reacción y la flexibilidad» se filtraron en los discursos empresariales de la década de 1990, a medida que el capitalismo se iba apropiando de distintos elementos radicales<sup>24</sup>. No obstante, esto no significa que debemos condenar –a la manera de Peter Bürger– las neovanguardias en su totalidad. Una reciente «reinterpretación» de una pieza de Kaprow de la década de 1960 sugiere una explicación más compleja que la de la completa asimilación.

En la retrospectiva de Kaprow organizada por el Van Abbemuseum en 2007 un espacio contenía una nueva versión de la obra *Push and Pull. A Furniture comedy for Hans Hofmann* de 1963. La obra original, hecha para una exposición de antiguos alumnos de Hofmann, consistía en dos habitaciones amuebladas que los visitantes podían reorganizar. La nueva versión consistía en un espacio con grandes pelotas de colores sobre las que sentarse para ver los vídeos. Las pelotas rodaban a veces hacia el siguiente espacio, que recibía el nombre de «agencia para la Acción». Se trataba de una oficina en la que uno podía encontrar, por ejemplo, instrucciones fotocopiadas para realizar *happenings*. Con su apariencia neutra de oficina y su aura de estética administrativa, con su guiño a Googleplex al usar los balones de colores, este espacio resultaba particularmente inapropiado y discordante. Pero quizá esta versión prácticamente empresarial de la obra de Kaprow sea una apropiada actualización de la misma, que tiene en cuenta tanto la importancia histórica ya pasada de moda y el potencial histórico que todavía contiene, encapsulado en las instrucciones para realizar *happenings* y apuntando indirectamente hacia un juego libre que se encuentra lejos de agotar sus posibilidades en cualquier materialización.

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> Luc Boltanski y Eve Chiapello, *The New Spirit of Capitalism*, Londres y Nueva York, 2005, pp. 3-101 [ed. cast.: *El nuevo espíritu del capitalismo*, Madrid, «Cuestiones de antagonismo 13», Ediciones Akal, 2003].

## Controladores de juegos

Como entorno de trabajo casi lúdico, Googleplex ejemplifica la integración contemporánea del juego en las «máquinas algorítmicas», una integración que va más allá de los videojuegos<sup>25</sup>. El juego se convierte en juego reglado; la «teoría de juegos» elaborada después de la Segunda Guerra Mundial, relacionada con la cibernética y la investigación militar, ha vencido al neovanguardista «juego libre», aunque a veces la «teoría de juegos» se disfraza de «juego libre». A finales de la década de 1940 y durante la de 1950 teóricos de la cibernética como Norbert Wiener no solo analizaron la comunicación entre humanos, entre máquinas y entre humanos y máquinas como procesos fundamentalmente homólogos, sino que también plantearon la comunicación como una forma de control y viceversa<sup>26</sup>. No es una simple coincidencia que la teoría de juegos moderna se haya formalizado en el contexto de la investigación cibernética. Si bien los situacionistas reivindicaban nuevas formas de juego que no pudieran ser contenidas en ningún conjunto fijo de reglas, la teoría de juegos dependía enormemente de éstas así como de las permutaciones de un limitado grupo de opciones y del análisis y desarrollo de estrategias tributarias de la retroalimentación verificada en este campo circunscrito, la cual se producía por mor de las iniciativas tomadas por un oponente que podía ser humano o no. Wiener observo que «existen agencias públicas decididas a aplicarla (la teoría de juegos) con fines ofensivos y defensivos militares o cuasi militares»<sup>27</sup>. El desarrollo de simuladores de vuelo y combate se convertiría en un elemento clave de este proyecto, cuyos derivados «civiles» contribuirían a transformar la tecnología y la cultura.

Constant, que había leído a Wiener, definía el ordenador como el «esclavo» de la nueva sociedad. En 1968 una maqueta final de la Nueva Babilonia incluía luces intermitentes y altavoces, que si bien tenían que ser operados manualmente, sugerían un entorno definido por la interacción entre humanos y la más moderna tecnología. Dos años antes se había creado en Rotterdam un «espacio de prueba» a tamaño real de la Nueva Babilonia con habitaciones que incluían un espacio para gatear, un «sonorium», un gran andamiaje de metal, un laberinto de puertas (adaptación de la idea de los situacionistas para el Stedelijk Museum en 1959) y un «odoratorium». Constant y su equipo, preocupados por conocer las impresiones de la gente sobre su trabajo, pusieron a disposición del público una pared en la que se podían escribir comentarios y una mesa con cuestionarios y teléfonos que podían grabar comentarios hablados. En este entorno realmente tecnocrático el juego era una cuestión de planificación. Cuando en 1973 Constant recordaba su experimento, enfatizaba la necesidad de ofrecerle

---

<sup>25</sup> Alexander Galloway, *Gaming Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, 2006.

<sup>26</sup> Véase, por ejemplo, Norbert Wiener, *The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society*, Boston, 1950, pp. 16-18.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 181.

algo que hacer al sujeto del futuro desligado del trabajo, que únicamente podía ser la exploración de un entorno dinámico y en perpetuo cambio. Al final, la versión despolitizada del juego situacionista de Constant fracasó frente al control cibernético<sup>28</sup>.

La segunda mitad de la década de 1960 trajo consigo una creciente oposición a la cibernética como discurso dominante, aunque el carácter a largo plazo de gran parte de los grandes proyectos de «arte y tecnología» inspirados por la cibernética hizo que acabaran por concretarse en torno a 1970-1971, cuando el clima cultural les era hostil<sup>29</sup>. En 1964 y 1965 Debord y los situacionistas lanzaron una campaña contra el cibernético Abraham A. Moles, que representaba todo aquello contra lo que había que luchar: una cultura de especialistas del control, que ajustaban y perfeccionaban el sistema mediante una interactividad organizada<sup>30</sup>. Aunque Constant y los situacionistas escandinavos expulsados eran partidarios de la evolución, su enfoque corría el riesgo de ser cómplice de la cibernética empresarial y fue por ello por lo que Debord impulsó la idea de un salto revolucionario que trascendiera el sistema actual, una iniciativa no contemplada dentro del juego, sino completamente fuera del campo de juego, fuera del tablero.

Inspirándose en Foucault, y desviándose de su camino, Deleuze comparó célebremente las «sociedades disciplinarias» del siglo XIX y de principios del siglo XX con la formación más reciente que denominó –partiendo de Burroughs– «la sociedad de control». En dicha sociedad, que depende decisivamente de la tecnología de la información, la automatización más que simplemente haber abolido el trabajo lo ha transformado. Jugamos mientras trabajamos y viceversa. Si la relación entre juego y disciplina es de latente o activo antagonismo, el juego y el control se alían con facilidad. El juego exige una participación activa, no la sumisión pasiva; se nos requiere constantemente que interactuemos, que nos impliquemos, en la política y en las tiendas *online*, en los museos y en el puesto de trabajo. La teoría de juegos se ha recubierto a sí misma de la retórica del juego libre, prometiendo el liberado tiempo de juego en la interacción de los juegos cibernéticos.

A pesar de que ya hace mucho tiempo que el discurso de la cibernética se ha visto relegado al olvido, la sociedad de control contemporánea es cibernética en acción. No es la teoría y la praxis del juego situacionista la que ha modelado la sociedad, sino la teoría de juegos que se desarrolló en el campo de la cibernética. Esta había estado vinculada desde un principio a

---

<sup>28</sup> Mark Wigley, *Constant's New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam, 1998, pp. 63-65.

<sup>29</sup> Véanse dos reseñas altamente críticas en *Artforum* de la exposición de 1971 *Art & Technology* en el Los Angeles County Museum of Art, «Corporate Art» de Jack Burnham y la mordaz «The Multimillion Dollar Art Boondoggle» de Max Kozloff en *Artforum* X, n° 2, Octubre de 1971, pp. 66-76.

<sup>30</sup> Véase *inter alia* «Correspondance avec un cybérneticien», en *Internationale Situationniste* 9, agosto de 1964, pp. 44-48.

cuestiones de estrategia militar y a los avances de la tecnología que ofrecía nuevas formas de simular o jugar conflictos militares. Por ejemplo, el Cathode Ray Tube Amusement Device [Aparato recreativo de tubo de rayos catódicos], un primer precursor del videojuego patentado en 1948, simulaba ataques con misiles y se basaba en las pantallas de radares de la Segunda Guerra Mundial. El nexo entre juego y guerra continuó siendo una característica constante a medida que la popularidad del videojuego fue creciendo exponencialmente, y se vio todavía más fortalecida por la expansión del uso doméstico de los ordenadores y de los grandes avances en el potencia de procesamiento. Ahora los límites entre el comportamiento en la guerra y los juegos de rol se van difuminando progresivamente. Los aviones no tripulados que atacan pequeñas poblaciones en Yemen, Pakistán y otras partes se controlan con un *joystick* desde búnkeres muy lejanos al campo de batalla, que para parte de los combatientes solamente existe como imágenes digitales. En la videoproyección de dos canales *Immersion* de 2009, Harun Farocki explora estas conexiones, investigando el software que permite revivir los sucesos de combate a los soldados estadounidenses traumatizados: la simulación de la guerra sirve tanto para el entrenamiento como para la terapia.

No es solamente crucial ir más allá de los análisis de los «juegos realmente existentes» que afirman su horizonte; es igualmente importante ir más allá de las celebraciones abstractas de lo lúdico. Al contrario de lo que afirmaba Constant, el juego no es progresista *per se*, ni mucho menos revolucionario. Existen demasiados «*explorateurs spécialisés du jeu et des loisirs*». Hay también demasiadas personas y productos denominados «*game changers*» [innovadores], aunque ese devaluado término sugiera lo que se necesita y lo que su uso y abuso parece diseñado a evitar. ¿Cómo se pueden sacar a relucir los antagonismos tan bien manejados por los juegos de control, con sus continuas adaptaciones y ajustes? ¿Cómo desbaratar «el nexo entre participación y control» que, tal y como sostiene Marina Vishmidt, «se extiende en la naturaleza del trabajo contemporáneo, transformado por décadas de liberalización y flexibilización de horarios, sin mencionar el avance hegemónico de las “industrias creativas” en un panorama en el que la participación y la explotación no se pueden separar práctica ni teóricamente?». Vishmidt señala que

el aumento del empleo autónomo y de los contratos por obra en los escalones más bajos del sector servicios [...] asegura que la explotación se fragmente e individualice tanto como las propias condiciones de trabajo y que el antagonismo entre las metas de los trabajadores y el capital se convierta en algo tremendamente abstracto, disolviéndose en la pérdida absoluta de sentido<sup>31</sup>.

Si bien la crítica materialista es justamente sospechosa de muchas de las afirmaciones efectuadas sobre el capitalismo contemporáneo camuflado

---

<sup>31</sup> Marina Vishmidt, «Once Again on the Idea of Systems», conferencia pronunciada en la Künstlerhaus Stuttgart el 22 de mayo de 2009.

bajo nombres como posfordismo o trabajo inmaterial, tanto en su versión festiva como crítica, sería un error desdeñarla como una mera ilusión. Es relativamente fácil minimizar las afirmaciones realizadas sobre la importancia de la creatividad y del juego en la producción posfordista, pero tales constructos ideológicos existen en una compleja relación con las cambiantes condiciones económicas y sociales. Un spot televisivo de un operador de teléfono e Internet alemán muestra a trabajadores de oficina y directivos escapándose del lugar de trabajo y disfrutando de unas vacaciones al aire libre, gracias a que pueden acceder a su correo electrónico sin ningún problema. El mensaje está claro: el trabajo se convierte en juego. ¿O es al revés? El «tiempo libre» u ocio siempre había estado dedicado a que los trabajadores recuperaran fuerzas o se mantuvieran en forma. Ahora, a medida que los límites se van difuminando, la gente navega por Internet en la oficina y trabaja a «su ritmo», integrándose completa y más pacíficamente que nunca en roles hechos a su medida, en los que posibilidades interactivas abiertas enmascaran una dirección general predeterminada.

Mientras que el número de puestos de trabajo en la industria decrece en Occidente, nociones ideológicas como la de la «industria creativa» sugieren la posibilidad de una nueva ola de acumulación; pero tal y como defiende Gopal Balakrishnan, es posible que presenciemos una redistribución neoliberal de la riqueza de quienes menos tienen a quienes más poseen en una economía progresivamente estacionaria<sup>32</sup>. En este contexto, el discurso de la creatividad y de lo lúdico legitima desigualdades salariales sin precedente entre los más desfavorecidos y los más exitosos «jugadores» globales, cuyas rentas y bonos supuestamente reflejan sus habilidades únicas y extremadamente originales. Por otro lado, existe un ejército de «trabajadores creativos» en la reserva que viven con una menor seguridad y, en la mayoría de los casos, con un menor salario que los trabajadores tradicionales. Son la vanguardia de la autoexploración, el brazo de la balanza mal pagado que contrarresta a los pocos que cobran sueldos excesivos. Debido a que la importancia que se le concede a la creatividad y a lo lúdico es la herramienta perfecta para legitimar una muy creciente desigualdad en una economía estacionaria o en proceso de contracción, no deberíamos esperar que los trastornos recientes señalen el final de tal discurso.

### *El juego de la historia*

El juego ha llegado al presente; pero, ¿qué clase de juego y al presente de quién? A pesar de sus diferencias, Constant y Debord estaban de acuerdo en que era necesaria una concepción y una práctica de la historia diferentes. La clase dirigente no debería ya imponer la historia a la mayoría de la gente; más bien, la vida debería convertirse en historia. Tal y como expre-

---

<sup>32</sup> Gopal Balakrishnan, «Speculations on the Stationary State», *NLR* 59, septiembre-octubre 2009 [ed. cast. «Especulaciones sobre el estado estacionario», *NLR* 59, noviembre-diciembre 2009].

saba Debord, la «autoproducción del vivir» era el proceso mediante el cual «la gente se convertiría en dueña y señora de su propio mundo histórico», consciente del juego histórico. De un modo más utópico, Constant señalaba algo similar: la vida ha de convertirse en una serie de actos lúdicos que generarán otros actos<sup>33</sup>. Libre de las constricciones de las normas convencionales y del racionado salario de supervivencia, el juego –en su calidad de «arte de la vida» por excelencia– se convierte en historia viva.

La estrategia llegó a jugar un papel progresivamente prominente en la vida y obra de Debord, quien en 1974 planteó que los teóricos importantes ya no eran fundamentalmente Hegel, Marx y Lautréamont, sino Tucídides, Maquiavelo y Clausewitz<sup>34</sup>. Este giro estratégico se manifestó en su Juego de Guerra, creado originalmente a finales de la década de 1960 y fabricado en una edición limitada una década más tarde. Este juego apareció en una época en la que los videojuegos estaban realizando serias incursiones en la cultura popular, definiendo incluso la estructura de las grandes películas comerciales. Pero más que analizar el giro cibernético del espectáculo, Debord fabricó un desafiante y anacrónico juego de mesa. A pesar de las transformaciones fundamentales de la guerra en el siglo xx, el Juego de Guerra de Debord tiene sus orígenes en el tablero de *Kriegsspiel* fabricado por el oficial prusiano Georg Leopold von Reiszitz en 1812; Debord sostuvo en otra sede que su juego reflejaba en última instancia la guerra prenapoleónica del siglo xviii<sup>35</sup>. Jugar al Juego de Guerra es una experiencia extraña. Al no tratarse de un juego de mesa particularmente entretenido, se convierte en un juego histórico de una manera diferente. Si no lo percibimos meramente como un síntoma de retirada, como una huida de la historia a través del historicismo, diríamos que funciona de una manera diferente a los juegos «normales» de éxito. Revisar movimientos y estrategias en un marco arcaico se convierte en un juego con la historia.

Los grupos Class Wargames y Radical Software han creado sus propias versiones del juego y organizado partidas públicas. En una película disponible en Internet sobre el Juego de Guerra, Class Wargames expone que «el juego de guerra es la manifestación lúdica de la guerra de clases». Imitando el reclamo de los spots publicitarios y de los anuncios, la voz en *off* exhorta al espectador a «ser como Napoleón» y afirma que cada jugador del Juego de Guerra debería de estudiar la estrategia que Federico el Grande empleó durante la Guerra de los Siete Años, revistiendo una gran importancia para las luchas en la «sociedad de la información» la relevancia que el monarca otorgó al mantenimiento de buenas líneas de comunicación». De hecho, la importancia que Debord concedía a éstas puede leerse como el inconfundible y actualizado elemento «cibernético» del juego.

---

<sup>33</sup> Véase J. L. Locher, «Inleiding», *New Babylon*, cit.

<sup>34</sup> G. Debord, carta a Eduardo Rothe, 21 de febrero de 1974, *Correspondance*, vol. 5, París, 2005, p. 127.

<sup>35</sup> G. Debord, carta a Gérard Lebovici, 24 de mayo de 1976, *Correspondance*, cit., p. 351.

Pero quizá los anticuados elementos que Debord introduce en la sociedad cibernética del control sean más valiosos que el ingrediente «contemporáneo». La versión digital del juego creada por el Radical Software Group enfatiza su alteridad, pues claramente no podría ser más diferente tanto de los juegos de tiro o, tal y como señala Alexander Galloway miembro del mismo, de los «juegos de estrategia en tiempo real» y de los «videojuegos de enjambre».<sup>36</sup> Con sus múltiples actores y su multiplicidad de acontecimientos desarrollándose en tiempo real, esos juegos no podrían distar más de las secuencias de corte ajedrecístico del juego de Debord, que se desarrollan en una temporalidad abstracta y regidas por dos comandantes que van cambiando de sitio las tropas de la historia. En una época de multitudes en enjambre y de una búsqueda de nuevas formas de acción política, este tipo de juego parece irrelevante y, sin embargo, el interés en el juego de guerra de Debord ha sido importante en los últimos años.

El motivo de ello radica parcialmente en que jugar a este anacrónico juego de estrategia sugiere que los propios anacronismos pueden contener un potencial estratégico. Si el objetivo consiste en ir más allá del presente, en crear una serie de acontecimientos cuya lógica rompa el horizonte de la situación social actual, entonces las intervenciones anacrónicas en el presente son vitales. Bajo este punto de vista, la historia de las luchas tras 1968 ha estado marcada por la búsqueda de anacronismos más precisos y más agudos, en pro de iniciativas que puedan tener un efecto real, por muy marginal o impredecible que este resulte, en el juego multiactoral de la historia.

---

<sup>36</sup> A. Galloway, conferencia en Mediamatic, Ámsterdam, 25 de octubre de 2007.