

# La experiencia entre el rito y el juego

## *The Experience between Rite and Game*

**Jaime Llorente Sanz:** jaimellorentesanz@gmail.com

### Universidad

Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura.

### Breve biografía

Jaime Llorente es arquitecto por la Universidad Alfonso X El Sabio de Madrid, Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM, UPM), e investigador doctoral en el Departamento de Proyectos de la ETSAM vinculado al grupo de investigación Paisaje Cultural. La actual investigación doctoral centra sus intereses en la relación entre experiencia, lugar y paisaje.

### Resumen

Relacionar los conceptos de rito, juego, infancia, historia, experiencia, lenguaje, habla, tiempo con la ciudad y los lugares que la estructuran. Establecer conexiones y descubrir nuevas interpretaciones de dichos conceptos y estructuras. Usando el libro de Giorgio Agamben “Infancia e historia” como guía, se intentan desplazar los conceptos e ideas que en él aparecen a las estructuras y lugares urbanos. Para entender, desde este punto de vista, el comportamiento de los individuos y de la sociedad. ¿Qué les conduce a modificar su entorno, a transformarlo, y cómo este les afecta? Profundizar en la comprensión de las ideas de Agamben para interpretar la ciudad, el paisaje y el lugar desde un punto de vista extrañado de la disciplina. Construir una nueva mirada que permita descubrir incertidumbres donde antes había certezas.

### Palabras clave

Experiencia, lugar, tiempo, rito, juego, historia.

### Abstract

*Connecting the concepts of rite, game, childhood, history, experience, language, speech, time with the city and places that build it. Establishing connections and discovering new interpretations of those concepts and structures. Using Giorgio's Agamben book “Childhood and History” as a guide, I pretend to displace concepts and ideas, that appear in the book, to structures and urban places. To understand, from this point of view, people and society's behavior. What motivates people to modify their environment, to transform it, and how does it affect them? Getting into a deeper comprehension of Agamben's ideas to understand the city, the landscape and the place from a far away from discipline point of view. Building a new vision that allows discovering uncertainties where certainties were before.*

### Keywords

*Experience, place, time, rite, game, history.*

“Como la ciencia, el juego produce acontecimientos a partir de una estructura: se comprende, entonces, que los juegos de competencia prosperen en nuestras sociedades industriales; en tanto que los ritos y los mitos, a la manera del bricolaje, descomponen y recomponen conjuntos de acontecimientos y se valen como de otras tantas piezas indestructibles, con vistas a ordenamientos estructurales que habrán de hacer las veces, alternadamente, de fines y de medios.” (Lévi-Strauss 1962: 59)

A partir de esta cita del antropólogo Claude Lévi-Strauss intentaremos desvelar las conexiones que el rito y el juego tienen con la temporalidad y la ciudad. Reflexionaremos sobre la influencia que tienen estas actividades humanas en la configuración de las ciudades y las sociedades. Por lo tanto, como punto de partida afirmamos que el rito construye lugares a partir de acontecimientos, mientras que el juego construye acontecimientos a partir de lugares.

El juego y el rito están relacionados a través del tiempo y el calendario de una manera simétrica y opuesta, esta es una de las tesis que mantiene Agamben en su libro “Infancia e Historia”. En esta relación el rito aúna de manera sincrónica los acontecimientos del pasado mítico y el presente. En cambio, el juego opera de forma opuesta, destruyendo la conexión entre pasado y presente para crear acontecimientos.

“Si el rito es entonces una máquina para transformar la diacronía en sincronía, el juego es por el contrario una máquina que transforma la sincronía en diacronía.” (Agamben 2001: 104)

Entendido de esta manera, un templo (Figura 1) podría ser un lugar de rito dentro de una sociedad, cadáver exquisito, en él se anudan el pasado con el presente. Esto sucede desde varios puntos de vista. Es un objeto en el presente de acontecimientos del pasado, como por ejemplo su construcción. Y también es un lugar en el que se reproducen ritos del pasado en el presente, las ceremonias que en él se reproducen a diario y que no han variado con el paso de los años. Por lo tanto, el templo podría ser físicamente una de estas

máquinas del rito. Del otro lado, una plaza (Figura 2) podría ser un lugar de juego dentro de la ciudad. En ella se destruye la sincronía entre pasado y presente, como lugar de juego el tiempo se acelera. Al contrario que el templo, la plaza es dinámica, está en constante cambio. Los acontecimientos se suceden constantes y pautadamente atacando la sincronía. La plaza no es un cadáver exquisito, se construye con el comportamiento de la sociedad, caminar, hablar, descansar, jugar, es pura diacronía.



Figura 1. Basílica Parroquia Virgen de la Milagrosa (Madrid).



Figura 2. Puerta del Sol (Madrid). Mayo de 2015.

Pero el juego y el rito no solo se relacionan por una oposición de sincronía y diacronía. En el origen del juego encontramos antiguas ceremonias rituales y los rituales siempre tienen algo de juego. Émile Benveniste lo explica:

“La potencia del acto sagrado reside precisamente en la conjunción del mito que enuncia la historia y del rito que la reproduce. Si comparamos dicho esquema con el juego, aparece la diferencia esencial: en el juego solamente sobrevive el rito y no se conserva más que la forma del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida. Pero se ha olvidado y anulado el mito, la fabulación en palabras sugestivas que confiere a los actos su sentido y su eficacia.” (Benveniste 1947: 165)

Se fuerza la relación entre rito y juego hasta hacer de este último lo sagrado invertido. Agamben va más allá y establece la relación entre rito y juego de la siguiente manera:

“Rito y juego aparecen más bien como dos tendencias que funcionan en la sociedad, pero que nunca alcanzan a eliminarse mutuamente y aun cuando una de ellas prevalezca en cierta medida, siempre dejan que subsista una distancia diferencial entre diacronía y sincronía.” (Agamben 2001: 105)

Las manifestaciones que continuamente se producen en las ciudades podrían entenderse como un ritual (Figura 3). Ritual en cuanto a modo de expresión que aúna pasado y presente en una acción de protesta. La manifestación simboliza, en el presente, el cambio de una sociedad autoritaria a una sociedad democrática. La ocupación de la plaza pública es el culmen de toda manifestación. En ese momento la plaza se convierte en una especie de templo. El lugar que por excelencia parecía dedicado al juego se torna en lugar de ritual. Lo mismo sucede, aunque de manera menos radical, en el templo. Recordemos la última boda a la que hemos asistido en una iglesia católica. Una vez que ha terminado la ceremonia del matrimonio es inevitable que la iglesia se transforme, por unos momentos, en un lugar de juego (Figura 4). Aunque el templo es un lugar de diacronía, las ceremonias estructuran el día y el calendario de los fieles, los llama a la oración diaria,

ya sea con el tocar de campanas o con la *adhan* islámica.



Figura 3. Manifestación en Puerta del Sol (Madrid). 2011.



Figura 4. Ceremonia de matrimonio en La Basílica Parroquia Virgen de la Milagrosa (Madrid). 2012. Fotografía de José Javier Martín Espartosa.







Figura 6. Fotografía de un campamento Aranda en Alice Springs (Australia) realizada por Francis James Gillen en 1895.

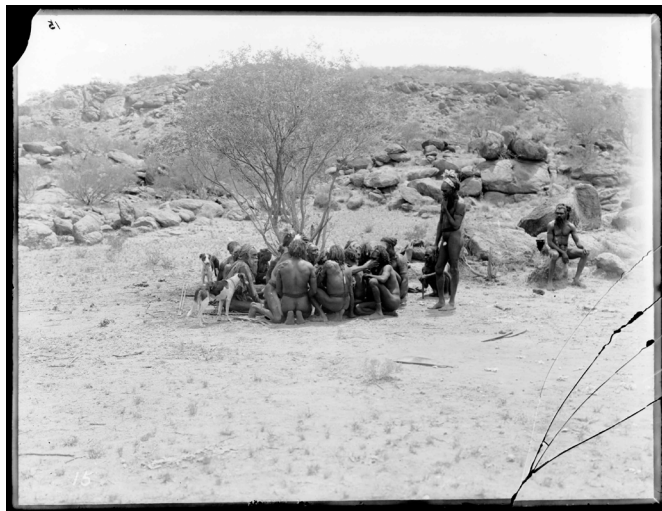


Figura 7. Fotografía de una ceremonia Aranda en Alice Springs (Australia) realizada por Francis James Gillen y Sir Walter Baldwin Spencer en 1896.

Podríamos decir, desde este punto de vista, que el rito y el juego son agentes influyentes en la configuración de los asentamientos y de la relación de estos con el territorio. Entendiendo el rito y el juego desde su perspectiva temporal e histórica, sincronía y diacronía son configuradores del territorio, no determinantes pero sí influyentes, y a su vez, tanto uno como otro, son elementos vinculados con el tiempo. La relación que la sociedad tiene con la temporalidad determina el tipo de paisaje que ésta construye.

Llegados a este punto cabría profundizar sobre los conceptos de rito y juego. Para ello y como paso previo recurriremos a lo más inmediato, el diccionario de la RAE. En él encontramos las siguientes definiciones, discriminamos las acepciones que nada tienen que ver con lo que aquí se está desarrollando:

#### Rito.

(Del lat. *ritus*).

1. m. Costumbre o ceremonia.
2. m. Conjunto de reglas establecidas para el culto y ceremonias religiosas.

#### Juego.

(Del lat. *iocus*).

1. m. Acción y efecto de jugar.
2. m. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.

Sin duda se hace imprescindible completar estas definiciones con la del verbo jugar:

#### Jugar.

(Del lat. *iocāri*).

1. intr. Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
2. intr. Travesear, retozar.
3. intr. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés. Jugar a la pelota, al dominó.
4. intr. Tomar parte en uno de los juegos sometidos a reglas, no para divertirse, sino por vicio o con el solo fin de ganar dinero.

La conclusión que podemos sacar de estas definiciones es que el rito y el juego son “acción” (*praxis*) y “discurso” (*lexis*). Lejos de las estructuras o acontecimientos que construyen, son actividades humanas ligadas a la práctica y la comunicación, dependen de cosas o personas para llevarlas a cabo. Una ceremonia religiosa sería impensable si no se hiciera en comunidad o con objetos. Lo mismo sucede con el juego, los juegos en solitario siempre dependen de un objeto y en caso contrario se juega en sociedad, obviados los objetos. Por lo tanto, igual que el resto de las actividades humanas, el rito y el juego están condicionados al hecho de que los humanos viven en sociedad y entre cosas. Estas actividades, al ser un hacer y un hablar, necesitan un tiempo y un lugar.

“Cada concepción de la historia va siempre acompañada por una determinada experiencia del tiempo que está implícita en ella, que la condiciona y que precisamente se trata de esclarecer. Del mismo modo, cada cultura es ante todo una determinada experiencia del tiempo y no es posible una nueva cultura sin una modificación de esa experiencia.” (Agamben 2001: 129)

¿Qué experiencia del tiempo hay en un lugar de rito y en un lugar de juego para una sociedad fría? Según Agamben, los humanos percibimos el tiempo pero no podemos representarlo, por este motivo asociamos la experiencia del tiempo a imágenes espaciales. Mientras que la civilización grecorromana tiene una concepción del tiempo circular y continuo, la experiencia cristiana es totalmente opuesta, asociando la temporalidad a una línea recta. En la época moderna la experiencia del tiempo sigue siendo lineal, pero se libera de todo significado religioso asociándose esta experiencia del tiempo a la vida en las grandes ciudades y las fábricas. Todas estas experiencias del tiempo, incluso las desarrolladas por Hegel y Marx, pasan por la concepción del tiempo como la sucesión infinita de puntos instantáneos. Por tanto, resumiendo el desarrollo conceptual de Agamben sobre la experiencia del tiempo, “la concepción occidental del tiempo es la puntualidad”. Pero a raíz de Benjamin y Heidegger, Agamben argumenta una nueva concepción del tiempo que se abre paso criticando directamente la experiencia continua

y homogénea. El acontecimiento se convierte en protagonista al ser “la apertura de la dimensión originaria en la que se funda toda dimensión espacio-temporal”. Sin embargo, termina Agamben su reflexión sobre el tiempo y la historia, explicando la existencia de una nueva experiencia basada en el placer. Éste hace que el tiempo sea pleno, discontinuo, finito y completo, oponiéndose radicalmente al tiempo continuo e infinito.

Este brevísimo resumen que hace Agamben de las distintas experiencias del tiempo era imprescindible para poder localizar qué tipos de experiencias del tiempo se tienen en los lugares de rito y juego en una sociedad fría como la nuestra.

De manera general, podríamos asignar la experiencia temporal de puntualidad al rito, y la experiencia basada en el placer al juego. El rito, al definirse como costumbre y ceremonia, está impregnado de la experiencia del tiempo lineal. Una costumbre es tal porque es repetitiva y puntual, una persona que profesa una creencia religiosa sabe que envejecerá yendo regularmente a la liturgia ligada a su fe. Mientras que en el juego todo sucede de otro modo, la experiencia temporal es radicalmente opuesta y ligada por completo al placer. Hemos señalado en la definición de jugar que es hacer algo con alegría para entretenerse y disfrutar. Estas emociones están ligadas sin duda al sentimiento o la sensación de placer, son su motor.

Pero si nos paramos un poco a pensar en la percepción que tenemos de la temporalidad nos damos cuenta de que es intersubjetiva. Es decir, la primera experiencia del tiempo tiene como origen nuestro ritmo biológico, por ejemplo nuestra necesidad biológica de comer o dormir a unas determinadas horas. Este ritmo está en conflicto con la temporalidad, por llamarla de alguna manera, cósmica, el día y la noche, en definitiva la temporalidad de la naturaleza. Esta temporalidad nos hace ver nuestro tiempo como continuo y limitado. Es entonces cuando nos damos cuenta de nuestra finitud, el tiempo cósmico estaba ahí cuando nacimos y seguirá cuando nos muramos. Tomamos consciencia de dos conceptos, durabilidad y permanencia.

El rito y el juego nos dejan permanencias que trascienden a la vida individual, imprimen una huella en el mundo. Desde estructuras estables (templos, plazas) hasta la acción y el discurso (comunicación entre personas).

Son catalizadores de la transformación de lo intangible de las actividades humanas en tangibilidad. En el caso del rito, es un hacer humano que crea estructuras sólidas, duraderas y permanentes como las iglesias, sinagogas o mezquitas a partir de ceremonias que no son más que acción y discurso. El juego, por su parte, crea otro tipo de permanencias basadas en la comunicación, en el lenguaje. Por ejemplo, los juegos que enseñan padres a hijos pasando así de una generación a otra. Todo esto a partir de la acción y con base en el discurso. Objetos y estructuras configuran el mundo en el que vivimos. Llegamos a un mundo levantado por las actividades humanas del pasado y este nos afecta, nos moldea y nos identifica. Nosotros, a su vez, lo modificamos y seguimos construyéndolo, entre otras actividades a partir del rito y el juego.

Los objetos que fabricamos nos dan un punto de estabilidad para avanzar como especie y sociedad. La durabilidad y la permanencia del artificio humano nos da una identidad como cultura y sociedad que de otra manera sería imposible, caeríamos en la salvaje naturaleza de las necesidades de nuestros procesos biológicos. Los objetos nos sirven para tener cubiertas, con menos esfuerzo, las necesidades de nuestro cuerpo. De este modo nos queda tiempo para dedicarnos a otras actividades que nos hacen crecer como sociedad. Las estructuras y los acontecimientos que se derivan del rito y del juego son unas de esas permanencias que nos definen e identifican.

Partiendo del rito y el juego, dos actividades opuestas en su relación con el tiempo, nos hemos dado cuenta de que operan en la configuración de las ciudades y el territorio. Ahora las vemos como actividades que fabrican el mundo. Este mundo de objetos y personas que modelan las sociedades en las que vivimos. Nuestra identidad depende del medio que nos rodea, un medio que construimos y que a su vez nos construye.

## Referencias

- Agamben, G. 2001. *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Arendt, H. 2005. *La Condición Humana*. Barcelona: Paidós.
- Benveniste, É. 1947. "Le jeu comme structure". *Deucalion* 2.
- Berger, P. L. y Luckmann T. 1968. *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Ferrater Mora, J. 1965. *Diccionario de filosofía*. Sudamericana: Buenos Aires.
- Lévi-Strauss, C. 1964. "El Pensamiento Salvaje". *Fondo de Cultura Económica*. México.
- Winnicott, D. W. 2002. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa Editorial.