



Roberte N. Hamayon

*Chamanismos de ayer y hoy: seis ensayos
de etnografía e historia siberiana*

Roberto Martínez y Natalia Gabayet (selección de textos
y coordinación de traducción)

México

Universidad Nacional Autónoma de México
Instituto de Investigaciones Históricas

2011

202 p.

Ilustraciones

(Serie Antropológica, 18)

ISBN 978-607-02-2136-1

Formato: PDF

Publicado en línea:

Disponible en:

http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/chamanismos/historia_siberiana.html

DR © 2017, Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Históricas. Se autoriza la reproducción sin fines lucrativos, siempre y cuando no se mutile o altere; se debe citar la fuente completa y su dirección electrónica. De otra forma, se requiere permiso previo por escrito de la institución. Dirección: Circuito Mtro. Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria, Coyoacán, 04510. Ciudad de México

¿POR QUÉ LOS “JUEGOS” GUSTAN A LOS ESPÍRITUS
Y DISGUSTAN A DIOS? O EL “JUEGO”, FORMA ELEMENTAL
DE RITUAL A PARTIR DE EJEMPLOS
CHAMÁNICOS SIBERIANOS¹

Restablece los juegos estimados por los dioses
ILÍADA

*No es Dios quien nos da la ocasión de jugar,
sino el diablo...*
SAN JUAN CRISÓSTOMO²

Nos gustaría, a partir de nuestros trabajos sobre las formas siberianas de chamanismo e investigaciones comparativas dirigidas a su prolongación, proponer algunas reflexiones sobre la noción de “juego”, enfocada desde el ángulo de la función simbólica en marcha en el ritual.

Esta es la actitud que sostiene el planteamiento aquí esbozado. Se funda en la presencia, en un gran número de sociedades, de “juegos” en el seno de rituales o de “juegos” de carácter ritual: si hay ritos que son designados y vividos bajo el nombre de “juegos”, conviene interrogarse sobre la dimensión ritual inherente a estos “juegos” y examinar la noción de “juego” como representación indígena de un tipo de rito. El desarrollo de la cuestión nos llevará a delimitar y, en la perspectiva de trabajos ulteriores, a proponer que existe una especificidad del juego como ritual, y a intentar comparar juego y rito desde el punto de vista de la función ritual misma. Entretanto y para preparar esta comparación, se habrá evocado, a través de algunos breves ejemplos, la suerte adversa que conocieron en muchas sociedades los rituales llamados “juegos”,³ frecuentemente con-

¹ Este trabajo fue publicado originalmente con el título de “Pourquoi les ‘jeux’ plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu ou le ‘jeu’, forme élémentaire de rituel à partir d’exemples chamaniques sibériens”, Georges Thines y Luc de Heusch (eds.), *Rites et ritualisation*, p. 65-100. Paris, J. Vrin; Lyon, Institut interdisciplinaire d’études épistémologiques, 1995, 152 p. (Science, histoire, philosophie). La presente traducción fue realizada por Miriam López Hernández. Agradezco a Luc de Heusch y Marie-Lise Beffa por sus útiles comentarios hechos a una versión anterior de este artículo.

² Libre traducción de ambos epígrafes [NT].

³ Estos rituales coinciden por una parte con los *life-giving rituals* dados a conocer por Hocart.

denados, indefinidamente readaptados. De modo subyacente, la intención es hacer valer en sí misma la noción de juego, bastante desatendida por la antropología, porque por una parte el juego es un modo de conducta universal (aunque no es nombrado en todas las lenguas por un término genérico), y además común al hombre y al animal: éste proporciona entonces una rica materia a la investigación de conductas universales, las cuales por definición se fundan en la naturaleza, aunque se diversifican según las culturas. Por otra parte la noción de juego nos parece poseer propiedades intrínsecas que la hacen pertinente para el estudio de la función simbólica.

La materia es inmensa y este artículo no es más que un primer ensayo, limitado al caso de los ritos llamados “juegos”, en el cual se profundizará. Se desearía, por otro lado, rendir homenaje a Huizinga y Caillois, por las vías esclarecedoras que ellos han trazado (respectivamente, la de la fecundidad cultural del juego, generador de instituciones, y la de la puesta al día de principios lúdicos según los cuales se caracteriza a las sociedades), aún cuando nuestro propósito no nos anima a seguirlos aquí. El juego nos guiaría igual, tanto en un caso como en el otro, a apoyarnos en paradojas. Huizinga, para quien la cultura nace bajo la forma de juego, no se interroga mucho sobre su presencia común en el animal y en el hombre. En los términos de Caillois, los juegos rituales siberianos, fundados en la imitación animal, señalan el principio *mimicry* (“simulacro”):⁴ esto no basta para caracterizarlos, al menos en cuanto a su finalidad, que procede sobre las suertes de la naturaleza; o el principio dicho de la “suerte” es el único que no está presente en el mundo animal. Así, la lógica que preside la clasificación de Caillois no basta para dar cuenta de ello. Más ampliamente, parece que ninguna lógica clasificatoria fundada sobre tipos o principios de juego pueda explicar ni la función ritual de los juegos del tipo que se presenta en los rituales siberianos, ni, por consecuencia, las condenas y manipulaciones de las cuales son objeto. También nos gustaría intentar abrir otra vía para llegar allí.

“Juegos” celebrados, “juegos” silenciados, “juegos” prohibidos

La noción de juego es omnipresente en el chamanismo siberiano. En todas las lenguas siberianas, en efecto, hay verbos que tienen el sentido de “jugar” (sea la lengua de traducción el ruso, el alemán, el inglés, el francés, el sueco o el finlandés), que designan el conjunto de la acción

⁴ Palabra inglesa que se traduce como mímica. La autora más adelante señala que Caillois llama con este término al “simulacro” [NT].

ritual o uno de sus principales elementos constitutivos, el salto especialmente.

El nombre yakut del chamán *ojun* está formado por la raíz *oj-* que agrupa el sentido de “saltar, brincar, y jugar” (Lot-Falck 1977a). En otro pueblo turco, los uigurs de Xinjiang, que son musulmanes, ese mismo verbo significa por una parte “jugar”, por la otra “hacer un ritual chamánico”.

Entre los buriat (mongoles del norte), el chamán no solamente debe *mürgexe* “dar golpes de cuernos” a los chamanes o a los espíritus adversos, sino que también tiene por obligación, durante los rituales colectivos, de *naadaxa* y de *xatarxa*, dos verbos que tienen el sentido de “jugar”; uno significa “aparearse”, el otro “trotar saltando y pateando”. “Jugar”, el chamán debe hacerlo a tres títulos: con los espíritus compañeros; en nombre de ellos, en el sentido que él los representa en las diversas conductas mencionadas; por último, haciendo jugar entre ellos a los participantes, en la lucha para los jóvenes, en la danza de trote para toda la juventud (Hamayon 1990, 1992).

En tungus, la raíz *sam-* de donde viene el término chamán conjunta la idea de “mover los pies, saltar, galopar” así como la de “cantar”. Se considera que los espíritus también “juegan”, como lo ilustra el propósito prestado al espíritu elector de un chamán tungus: “teníamos la costumbre de ‘jugar’ con tu abuelo, déjanos ‘jugar’ contigo también” (Sternberg [1893]-1936, p. 73-74).

Entre todos estos pueblos, —saltar, danzar, luchar— son tipos de juego que se supone “agradan” a los espíritus, los “divierten”, los “alegran”, los “animan”; así pues, se presume tienen la propiedad de poner los espíritus en disposiciones favorables a los humanos, pero curiosamente, si bien es cierto que en la terminología del chamanismo cualquier cosa tiene que ver con el vocabulario del juego, en casi todas partes de Siberia son raros los autores que hacen la observación expresa de ello.

Es una constante similar que deriva de los sondeos efectuados, a través de la literatura, en otros chamanismos así como en los cultos de posesión: la noción de juego también es frecuente en la caracterización de la acción ritual, pero también raramente señalada.

De esta manera, sí es común en Corea decir que espíritus y chamanes “juegan” *nolda*—, hasta donde sé, sólo dos autores lo escriben (Kim 1989, Kendall ms). Lo mismo sucede en Nepal. Y lo mismo en India, para los ritos de posesión. Dos autores llegan hasta poner en su título el verbo “jugar” *k(h)elna-* que caracteriza la expresión ritual de la posesión (Van Woerkens 1991, Van der Veer 1992), sin embargo existen otros que, aun hablando de los mismos fenómenos en las mismas sociedades, no citan de igual modo dicho verbo.

Oosten resalta en la descripción de una sesión chamánica inuit por Rasmussen que el chamán “se divierte” entre los muertos ocupados en sus “juegos” (Oosten 1989, 336). Él está tentado a citar una vez más esa reflexión, hecha por un antropólogo africanista: “[La] traducción de *holle hoori*, a saber ‘culto de posesión’ o ‘psicoterapia colectiva tradicional’ podría en consecuencia, de hecho ser, [...] palabra por palabra [...] ‘juego de genios’ de forma ya más fiel...” (Olivier de Sardan 1986, p. 151).

De manera general, es más bien para la terminología de la danza o del combate, así como del actor sexual o guerrero que los observadores describen, pero en su propia lengua, las conductas rituales que son, en las lenguas indígenas, expresadas por verbos que tienen el sentido de “jugar”.

Seguramente éstas son conductas familiares a todo antropólogo y no es necesario proseguir aquí con su ilustración. Más vale, para nuestro propósito, preguntarnos por qué el uso de la terminología del juego es tan irregular en las descripciones, y tan raro en los análisis. Varios casos están enfocados para dar cuenta de ello.

Una primera opción es que la noción de juego esté explícitamente presente en relación con una conducta ritual, aunque su carácter general y banal le vale para no retener la atención de los observadores. Esto es así, sobre todo, cuando varios términos vehiculan dicha noción en aplicación a episodios diferentes de un mismo ritual. Basta remitirse a *l'Essai sur le don* [*Ensayo sobre el don*]: es en nota a pie de página que Marcel Mauss habla sobre el juego a propósito del *potlatch*, ya sea que él exalte en su obra la presencia de juegos, ya sea que él tenga al juego por una forma de *potlatch*, o ya sea aún que él caracterice este ritual en sí mismo como un juego.⁵ Podemos por cierto pensar que en este aspecto Mauss no le saca todo el partido posible a su definición inicial, la cual tiene un adjetivo sacado del sustantivo griego de los juegos (*agôn*, “lucha”): “Nos proponemos reservar el nombre de *potlatch* a ese género de institución que se podría [...] llamar: *prestaciones totales de tipo agonístico*” (p. 153).

Una segunda opción es que las ideas sobre el “juego” sean reconocidas en la terminología ritual, pero abandonadas en el comentario o el análisis (en razón de otras orientaciones interpretativas) a beneficio de otras nociones, como aquellas de combate o de batalla⁶ que, sin embargo, no corresponden a un tipo de episodio ritual cubierto por la palabra juego.

Es el caso de C. Ginzburg ([1966]-1984), quien tituló *Batailles nocturnes* [*Los Benandanti*] a su libro sobre los benandanti de Friul, aunque salpica su texto de “juegos”, poniendo ese término en comillas como se hace

⁵ Véase n. 4, p. 200-201; n. 1, p. 207, nota donde él caracteriza al *potlatch* igualmente como una guerra, y señal que él llama “danza de guerra” entre los tlingit, n. 2, p. 201.

⁶ Sin duda alguna, la sangre que se vierte atrae más la atención.

ordinariamente para los términos indígenas.⁷ Recordemos que se trata bien del tipo de juego considerado aquí, ya que los saltos y justas de los benandanti son explícitamente destinados a favorecer las cosechas.

Es el caso también de A. Molinié (1988), quien da el título de “Batallas rituales” al artículo que consagró a un gran ritual colectivo de renovación estacional de los indios de Bolivia, analizado bajo el ángulo del sacrificio y de la representación de la alteridad. Este ritual, que está también enfocado en danzas, bromas y juegos más que en batallas sangrientas, es llamado “juegos” en el Ecuador vecino. Su nombre indígena, *tinku* quiere decir tanto “encontrarse” como “disputarse” o “adaptarse”, y puede tener por sujeto tanto a dos luchadores como a dos amantes o una cerradura y su llave.

Si dichos autores han retenido la sola idea de combate o de batalla para caracterizar los rituales en cuestión, es desde luego, porque ellos los situaban en otras perspectivas que les justificaban, pero es quizás también porque ella les parecía incompatible con la idea de diversión, de danza y de broma. Sin embargo, la sangre se vertía también en la Antigüedad clásica durante “juegos” que no estaban desprovistos del poder de divertir y que tenían una función ritual probada, como los juegos olímpicos griegos o los juegos del circo romano. O justamente —tal será nuestro argumento— la conjugación de esos dos tipos aparentemente opuestos pero coexistentes en los juegos rituales, danza amorosa y combate sangriento, es lo que da interés a la noción de juego como forma ritual. También se le mutila, creemos, al ocultar uno u otro de sus dos componentes. Sin embargo, la omisión no tiene el mismo sentido en los dos casos. En el caso de la danza, el más frecuente, es el carácter de componente de pleno derecho del ritual que está omitido: la danza es mencionada, pero como un anexo, relegada a la esfera de las diversiones que acompañan infaliblemente el ritual aunque ésta permanece en la periferia. En cambio, si no se hace mención de combate, es más bien porque parece que todo componente sangriento habrá sido, de hecho, eliminado del ritual y tiene entonces fuertes posibilidades de encontrarse desacralizado, encaminado hacia la fiesta.

La tercera razón posible de la ausencia de la noción de “juego” en las descripciones de este tipo de ritual, es que no hay, en la lengua indígena, término para expresar ésta noción en general. Huizinga ha señalado la rareza y el carácter relativamente tardío de un término genérico. Sin embargo, los datos que dicho autor y otros han reunido, aun cuando estos están lejos de ser exhaustivos, sugieren sorprendentes recurrencias de una lengua y de una cultura a otra. Así, parece que componentes lúdicos similares estén presentes en rituales homólogos de muchas sociedades, y

⁷ En este caso, el autor no cita el o los términos indígenas que él traduce por “juegos”.

que ellas se encuentren igualmente articuladas entre sí. A continuación, parece que los diversos términos utilizados para describirlos sean generalmente experimentados como relevantes a una misma esfera semántica y tengan frecuentemente los mismos tipos de etimología: particularmente la de “pequeños golpes repetidos rápidamente en un espacio limitado” como lo ha señalado Huizinga, o la de “brinco (-salto -pataleo)”⁸ y de “golpeteo” que pueden ser reducidos igualmente a la idea de pequeños golpes repetidos. Es por cierto aquella una idea rica en una grande diversidad de usos lúdicos, como lo ilustra la raíz “pegar, chocar” [*battre* en francés]: se pueden entrechocar las manos (aplaudir), los pies o a un tambor [*battre le tambour*: tocar un tambor], o aún vencer a su adversario [*battre son adversaire*], y sobre todo, se puede además “combatir” [*combattre*] como [*s’ébattre*] “divertirse”.⁹ Lo que es más, parece que hay siempre en una lengua dada al menos un verbo jugar que asume una extensión a la noción de “hacer como si” y de “jugar un rol”. Parece, finalmente, que los diversos tipos de acción designados por los verbos jugar tienen comúnmente, por ellos mismos, un carácter ritual, al menos comparten con las acciones rituales un cierto número de rasgos comunes.

La última razón de estos eclipses terminológicos es la condena cuasi-general de estos juegos rituales por las religiones de salvación y los Estados centralizados. La prohibición más espectacular es la de los juegos de la antigüedad clásica, romanos y griegos, en el 393-394, por el emperador Teodosio, bajo el cual el cristianismo se convirtió en religión de Estado. Las condenas explícitas a continuación se multiplican, sobre todo en los siglos X-XII, en el Occidente cristiano: “Nosotros les prohibimos, bajo grandes penas, luchar y danzar” o “saltar y danzar”.¹⁰ Ellas siguen hasta el Renacimiento, a pesar de una cierta revalorización, en la época de las Cruzadas, de los juegos que eran explotados con fines caballerescos. Cada Iglesia tiene su manera de prohibir, pero también, ante la ineficacia de las condenas, su manera de disuadir o de recuperar.

⁸ Parece que ésa sea precisamente la presencia de esta idea en el fundamento mismo de la noción de juego, tal como es comprendida en estos rituales que permite explicar terminologías de otro modo desconcertantes, como la de los dos principales tipos de canto de posesión entre los montañeses del Cáucaso del Sur: el nombre de este tipo de canto, dice Charachidzé, viene de “brinco” (Expuesto en la EPHE 1988).

⁹ Si tal verbo hoy en día no es utilizado más que para los niños, los animales jóvenes y los enamorados, éste tenía un empleo mucho más extenso en la Edad Media: en particular, “se divertían con el arco” (*L’on s’esbattait à l’arc*). [NT: *s’esbattre* es un verbo del francés antiguo que significa: divertirse, retozarse]. Según Huizinga ([1938]-1951, p. 69), el *ludus*, en latín, se aplicaba también a los juguetes de los peces y al vuelo juguetón de las aves.

¹⁰ Así resolvieron los Sínodos (Rouen 1245, Orléans 1314, Langres 1404, según Heers 1983, p. 70). Véase también Heers 1971, Legendre 1991, Le Goff 1990, Poly 1992, etcétera. En el prólogo de los *Essais sur le rituel* 1990, Schipper destaca que, del hecho de la censura cristiana, “aquellos que danzan su ritual son excluidos de la humanidad” (p. ix).

Más allá de la variedad de las apariencias, se observan sin embargo, de parte de los poderes centralizadores, políticos o religiosos, tendencias comunes. Tendencia a eliminar todo “juego” de la práctica religiosa, a riesgo de integrarle algunas conductas de sustitución. Tendencia a desacralizar los juegos recalcitrantes, y sobre todo, a disociar un componente del otro que tenemos como principales, danza y combate.¹¹ Así se ve, en el cuadro litúrgico cristiano, desarrollarse en el gran día de largas y solemnes procesiones —“Dios no nos ha dado pies para danzar, sino para caminar moderadamente”, decía San Juan Crisóstomo (Heers 1983, p. 69). Y sin embargo, al margen de la liturgia, en la noche, se deja libre curso a las danzas y a los juegos para reír, que el clero marca con el sello de obscenidad y salvajismo, pero sobre los cuales cierra los ojos. En otros ámbitos, profanos, los hombres son incitados a ejercicios de interés militar. Es en un cuadro profano igualmente que serán finalmente alentadas ciertas formas de danza: la institución de los maestros de danza, encargados de educar el cuerpo en las bellas maneras, será famoso en la Francia del siglo XVII. A lo largo de un estudio guiado por el psicoanálisis, P. Legendre (1978) se dedica a señalar que la procesión se inscribe en la lógica de la condena cristiana de las danzas paganas y del objetivo del levantamiento religioso después político del cuerpo que marca la historia occidental.

Otra reacción, que no evocamos aquí más que muy esquemáticamente es la del budismo lamaico en Mongolia al término de su implantación en el medio chamanista. Los laicos no danzan más que en cuadros profanos. Las únicas danzas rituales son el hecho de los monjes lamaicos que se exhiben, ataviados con máscaras de animales, ante los laicos inmóviles en el recinto del monasterio. Es en ocasión de otros rituales, tenidos al aire libre, que los jóvenes luchan.

Otra reacción aún, las de las autoridades soviéticas, que se esfuerzan en promover entre los pueblos siberianos independientemente la lucha y la danza, dándoles una dimensión respectivamente deportiva y artística, apropiada para servir a sus fines ideológicos.¹²

El “juego” desconocido

Por caricaturesca que sea esta enumeración, nos lleva a preguntarnos qué es lo que tienen estos tipos de “juegos” para gustar tanto a los espíritus

¹¹ Como de disociar, por otro lado, la danza del canto que necesariamente la acompaña, y de descomponer a su vez, el canto en palabras y música.

¹² Por ejemplo, incluyendo un refrán a la gloria de la URSS, como en la ronda buriat *jooxor* (Hamayon, 1973).

paganos y disgustar tanto a los grandes dioses trascendentes. ¿No haría falta que tuvieran un poder ideológico potente para ser condenados con tanta vehemencia, tan a menudo, y no habría una necesidad profunda de ellos para resistir tanto tiempo a las condenas?

Ante todo, esta enumeración nos conduce a darnos cuenta de que el éxito de estas condenas, a pesar de ser lento, no fue nulo. En efecto, tenemos que admitir, siguiendo a Bakhtine (1970), que desde el Renacimiento en Occidente la representación del juego se ha ajustado bien a los mandamientos cristianos; la literatura antropológica en sí misma le proporciona la demostración. Además de lo que es “juego” entre los pueblos estudiados y es frecuentemente tratado bajo otro nombre, la noción misma de juego está generalmente ausente de los índices y de los diccionarios especializados.¹³ Aunque Frazer, Frobenius, Granet y algunos otros han escrito con insistencia que el juego no es sólo una simple diversión, que tenía lugar en el corazón del ritual y que cumplía una función de carácter simbólico, para la inmensa mayoría de sus colegas de hoy día, esta actividad sigue siendo una diversión insignificante, innecesaria y frívola, en última instancia un derivativo útil a la vida social, de interés etnográfico y sociológico quizás, pero no antropológico. Es significativo que los únicos ensayos teóricos conocidos en Francia sobre esta noción (Huizinga [1938]-1951, Caillois 1958) no hayan venido además de la disciplina antropológica propiamente dicha y hayan quedado casi sin eco.¹⁴ Significativo también es que la mayor parte de los trabajos existentes sobre el juego señalan la psicología del infante (infante que, tal es la primera enseñanza de estos trabajos, toma sus juegos en serio) y que estos, cada vez más numerosos, en el deporte, se interrogan poco sobre sus relaciones con el juego.

Esta ocultación común, que nos parece acarrea dejar como estaba una suerte de falta para pensar, aporta dos aclaraciones necesarias. Una, en cuanto a la utilización del término francés para llevar a la reflexión. La otra, en cuanto al contenido de la noción de “juego” ritual, tal como ésta resulta del estudio de los ritos siberianos, que sirven aquí de punto de partida y de referencia.

¹³ No hay, por ejemplo, una entrada ni a juego ni a danza en el *Dictionnaire de l'anthropologie* publicado en PUF [Presses Universitaires de France] en 1991 bajo la dirección de Pierre Bonte y Michel Izard. En cambio, festejamos que una rúbrica sea consagrada a los juegos en *Ethnologie-Anthropologie*, publicada por Ph. Laburthe-Tolra y J. P. Warnier en PUF en 1993.

¹⁴ Lo que es muy lamentable, tanto de estas dos obras, finas y brillantes cada una a su manera, abundantes de intuiciones y de reflexiones esclarecedoras y sugestivas es que la situación no es muy diferente en los otros países occidentales, sólo el teatro ha hecho verdaderamente una abertura en las preocupaciones antropológicas (Schechner 1976, Turner 1982).

Diversidad de los juegos, unicidad del “juego”

Como lo ha señalado Huizinga, es raro que una lengua posea, como el francés, un término único, genérico para la noción de “juego”, y mucho más frecuente que ella tenga varios, al menos dos, como el inglés.¹⁵ El sentido de la raíz latina de la cual deriva el “juego” —*jeu*- francés (así como el *joke* inglés) es muy parcial y connota negatividad: *jocus* significa “broma, jugueteo, chiste”.¹⁶ Sin embargo, solamente un siglo después de su primer caso (siglo XI), “juego” ya se aplica, según Littré, en la batalla. Se podría suponer que apareció como sustituto peyorativo del *ludus* que parece entonces desaparecido del uso profano, y del cual no subsisten más que derivados despreciativos como “ilusión”. Se debe al menos constatar que el juego no ha tardado en asumir los significados asociados, incluidos los sentidos con connotación positiva,¹⁷ lo que es acorde con las observaciones corrientes en la impresionante regularidad de los cargos y articulaciones semánticas asumidas por los verbos jugar de una lengua a la otra. Desde entonces, la unicidad de la noción, tal como es encarnada por “juego” en francés, puede devenir en un triunfo analítico —tal es al menos nuestra apuesta. No solamente permite pensar en conjunto aspectos de apariencia incompatible pero ligados en la realidad a rituales colectivos, como lo son —los juegos siberianos ilustran este punto—, luchas y danzas, juegos de violencia y de sensualidad, sino que ella permite también, por lo tanto, intentaremos mostrarlo, abordar las propiedades que emparentan juego y rito y fundan la “eficacia simbólica” de los juegos rituales.

La unicidad de la noción parece imponerse aún más cuando constatamos que si ciertos tipos de juego se encuentran más frecuentemente que otros en los “juegos” rituales, ninguno de ellos es excluido y ninguno se encuentra necesariamente presente. No es la naturaleza intrínseca de un juego quien le vale su función ritual. Una misma conducta puede, Caillois la ha señalado y nos la recuerda más adelante, ser realizada bajo forma de

¹⁵ Entre los más antiguos usos del inglés *game*, figuran la diversión, sobre todo la amorosa, y la lucha. En cuanto al verbo *play* vendría de la raíz anglosajona *plega* que significaba ejercitarse, moverse con ánimo, pelearse (Turner 1982).

¹⁶ Es el juego en palabra, dice M. Clavel-Levêque, mientras *ludus* es el juego en acto.

¹⁷ Aquel cuyo margen de flexibilidad necesario para el buen funcionamiento de un mecanismo, que no constituye un acto de habla y no tiene *a priori* ninguna relación con la broma. Huizinga y Caillois señalan este sentido bajo diversas formulaciones siempre positivas: “libertad, margen de flexibilidad para lubricar la rigidez de las estructuras, espacio entre los diversos elementos de un mecanismo que le permite el funcionamiento, libertad que debe permanecer si acaso en el seno mismo para que ésta adquiera o conserve su eficacia”. Esta libertad es comúnmente designada por un término que significa “juego”.

juego y bajo forma de rito. Es lo que aporta toda clasificación de los juegos no pertinente para nuestro propósito. Por banal, vasto o heterogéneo que pueda parecer, lo que importa es el hecho mismo de jugar.

Los “juegos” en Siberia, ritual totalizador

En Siberia, son los “juegos” los que constituyen la esencia de los grandes rituales de renovación de temporada. Estos reúnen a toda la comunidad alrededor del chamán que ella escoge para investir, durante el año en curso, con la función mayor: la de rendir la promesa de las presas necesaria para vivir de la caza hasta la nueva estación. Dicha caza simbólica del chamán es imitada; la pantomima consta, entre otras, de la representación del “viaje” que efectúa el chamán en el mundo de los espíritus animales, y que se supone le permite “ver” a distancia (en el tiempo como en el espacio) y así guiar a los cazadores por sus predicciones. Ésta será seguida, entre ciertos pueblos siberianos, de un tiro colectivo de flechas miniaturas en figurillas animales.

En el desarrollo ritual esta caza es precedida del “matrimonio” simbólico del chamán con una hija del espíritu donador de presas.¹⁸ Ya que es este matrimonio el que legitima al chamán en su rol de cazador en la sobrenaturalidad —tomador de mujer regular— él será tomador de presa regular; raptor, él será ladrón. Este matrimonio, que también lo imita a él, es representado por muchos brincos, golpes de caderas, golpes de cabeza y pataleos, expresamente pensados como evocadores, a la vez, del apareamiento y el combate entre las especies animales cazadas para el consumo (en regla general, rumiantes cornudos y gallináceas). El chamán debe hacerse macho en celo para convenir a su “esposa” espiritual, que permanece animal, y apartar de ella a los machos rivales. Así podrá obtener de ella mejores favores, los cuales deberán traducirse en presas durante la estación de caza por venir: es aquí la apuesta que da a todo su juego el sentido de un procedimiento simbólico de acción sobre el porvenir. De alguna forma, la mímica del apareamiento establece y significa una relación de alianza entre la comunidad humana y el mundo de los espíritus animales que la rodean; la mímica de caza viene a alimentar esta relación, puesto que la caza constituye el objeto mismo del intercambio que ella instaaura.

¹⁸ Lo que se llama aquí espíritu es al animal lo que el alma del hombre es a su cuerpo. La acción del chamán sobre el espíritu condiciona la del cazador sobre el animal. Inversamente, ella no tiene el sentido que materializa la acción del cazador. La expresión “espíritu animal” es utilizada para hablar conjuntamente del animal y del espíritu que lo anima.

Finalmente, el chamán debe también crear la ilusión de la presencia de los otros espíritus animales que se considera le asisten en su caza ritual, lo cual se hace por imitación gestual y vocal. En suma, sus conductas son, por lo tanto, formas de juego: lucha, desfile nupcial, juegos de pronósticos y de destreza con su parte de incertidumbre, el todo bajo otra forma lúdica, la de la mímica de las situaciones reales correspondientes,¹⁹ que prefigura y condiciona.

Pero eso no es todo. Otros tres aspectos de dicho ritual son realizados para captar su carácter de juego en su totalidad. El primero se refiere a que al juego del chamán se articulan juegos ejecutados por la gente ordinaria. Los juegos se distribuyen en dos grandes categorías, prefiguradas por los juegos del chamán: danzas que mezclan los sexos y luchas entre los hombres, queriendo ellas también expresamente imitar las conductas animales de apareamiento y de combate, conductas que, en la vida de caza, condicionan la perpetuación: reproducción y defensa de uno mismo, la diferencia es que los juegos del chamán representan las relaciones entre los mundos, los de la gente ordinaria, las relaciones en el seno de cada mundo. Su ejecución ritual es tenida por una preparación a la acción, por una repetición ante la acción. El juego está allí presente a doble título, como en el caso del chamanismo: por la naturaleza misma de las conductas y por su carácter de imitación.

Sin embargo, la imitación animal de la gente común difiere de la del chamán. Aunque el chamán hace como si se apareara y combatiera “con” animales, la gente común juega entre humanos a hacer “como” los animales. El “hacer como si” de sus juegos respectivos no tiene ni el mismo alcance simbólico ni la misma forma ritual.

El chamán juega con espíritus animales compañeros-adversarios, pero sólo frente al público (el cual sin embargo no es pasivo). Sus movimientos, pensados libres, dejados al gusto de la inspiración del momento y siempre pretendidos improvisados, permanecen de hecho debajo de toda codificación: es imposible descubrir su mínima línea coreográfica. Su mímica concretiza una alianza así como el intercambio que ella instaura y regula. Es también una acción, una auténtica partida que el chamán juega, y cuyo resultado determina el porvenir de todos.

¹⁹ Caillois sitúa a justo título el chamanismo en el universo de la máscara. El ritual bien señala como tal el principio formal de “juego”, que Caillois designa por *mimicry*, aunque las diversas conductas del chamán a lo largo de este ritual señalan por ellas mismas también otros principios que pone dicho autor, *agôn*, *alea* e *ilinx*. Definidos por él en el orden de la psicología, estos principios deberían ser redefinidos en el orden del pensamiento simbólico; aplicados a los juegos del chamán, ellos tendrían estatus diferentes los unos de los otros en el todo del ritual: la obtención del beneficio aleatorio tendría el estatus de objetivo, la expulsión de los rivales sería más bien un medio, y el vértigo a la vez un efecto y una prueba.

La gente ordinaria juega entre ellos, pero en honor a los espíritus animales, espectadores esperados. Sus juegos son organizados. Ellos resultan de una clase recortada de movimientos en el *continuum* gestual del chamán y de la estilización de aquéllos: tomas de lucha y no de danza son reguladas, aunque la innovación sea siempre posible. La mímica aquí es una representación que apunta a devolver a los espíritus animales su imagen, como en un espejo, en un tipo de incitación mutua a reproducirse para perpetuar el intercambio.

Para Caillois, el juego del chamán será sin duda puesto bajo el signo de la ficción, los de la gente ordinaria bajo el de la regla. Nos gustaría matizar y completar dicha caracterización. Unos seres imaginarios, los espíritus animales, juegan en los dos casos un rol de destinatarios del ritual. La ficción puede en consecuencia tener un lugar en el seno de los juegos regulados. Recíprocamente, por libre que sea la mímica del chamán, éste debe seguir un modelo de ésta, de lo contrario, el objeto de la mímica no podría ser reconocido y su ejecución no tendría una “eficacia simbólica”. Si bien no obedece a reglas explícitas, sí respeta límites implícitos. Es sobre todo la presencia de estos destinatarios imaginarios y su supuesto poder simbólico, que rinden cuenta del carácter religioso de estos juegos rituales. No obstante, los espíritus no se consideran, propiamente hablando, actores del juego como en el primer caso. Eso es sin duda por que el juego del chamán permanece necesariamente religioso, mientras que los juegos de la gente ordinaria pueden volverse profanos (como en las fiestas identitarias que se evocarán más adelante). Esto nos lleva a hacer una doble proposición, que será importante poner a prueba ulteriormente: la idea misma de una partida jugada por el hombre con compañeros imaginarios considerados para dirigir el mundo natural implica la intención de actuar sobre el mundo ganando sobre ellos; y recíprocamente, la intención de actuar sobre el mundo supone recurrir a formas de acción cuyo resultado sea abierto. El chamán no puede sino “jugar” para obtener la suerte de, o en contra de sus compañeros-adversarios invisibles.

El segundo aspecto a destacar en los juegos rituales siberianos de renovación refiere a que los animales imitados pertenecen a especies cazadas, y a que son imitados hasta en su destino de presa. La razón de esto está en la siguiente concepción: del mismo modo que los humanos se alimentan de la carne de la presa, dicen estas sociedades de cazadores, igualmente los espíritus de la presa se alimentan de la carne de los humanos. El retorno a los espíritus de una compensación en carne humana se expresa de dos maneras en el ritual: primeramente, por la conducta del chamán que, extendido sobre la espalda, haciéndose el muerto, silencioso e inmóvil, para darse simbólicamente a consumir en intercambio de las promesas de presa que él ha obtenido gracias a su esposa animal; después de haber

“jugado” al macho semental, él “juega” el rol de la presa;²⁰ después, por el acto de “adivinación” que realiza por cada uno de los cazadores presentes. En efecto, el chamán arroja al piso un objeto asimétrico que, según caiga de buen o mal lado, más o menos lejos, se considera que informa sobre la esperanza de vida del cazador en cuestión. El pre-designa así para una muerte próxima a algunos miembros de la comunidad, consagrados a reembolsar a los espíritus animales el botín de la estación de caza de la cual todos se benefician. Pues la muerte real de los cazadores es ineluctable: nutricios, los espíritus deben ser alimentados a cambio, la muerte simbólica al mismo tiempo la garantiza y la retrasa (haciendo, por decir así, esperar a los espíritus acreedores), pero ella no sabría compensarla.

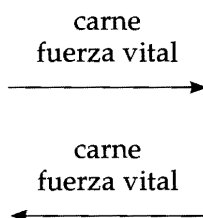
Es esta necesidad de restituir lo que se toma, la que funda el vínculo entre nuestros dos tipos de juegos rituales, danza y lucha. Es la necesidad de la alianza entre un mundo y el otro la que lo permite, en el seno de cada uno, para perpetuar a los compañeros del intercambio, pero hace falta también luchar para vencer a modo de no ser el primero de su mundo en pagar al otro. La sangre derramada es tan indispensable como la fuerza viril, y cada quien debe dar, primero una, después otra. Así el “hacer como si” de los juegos rituales incluyen la muerte tanto como la vida, poniendo en escena su alternancia, y así ilustra la ambivalencia de cada compañero, turnándose cazador y presa —claro que, siendo inventados por el hombre, estos juegos serán, obviamente, llevados a modo de tal manera que se pueda dirigir su ventaja.

En efecto —y esto introduce al tercer aspecto a señalar— la comunidad humana se concibe, sobre el modelo del chamán y de su esposa animal, como si hiciera pareja con el ambiente de cuyos recursos ella vive; la vida conyugal debe ser provechosa para el hombre. Aunque respeten lealmente el principio del intercambio entre ellos, también el chamán puede, con todo derecho, en calidad de representante de los humanos, valerse de astucias en el plazo y el monto de la compensación para restituir a los espíritus animales por la presa obtenida. El chamán debe tomar lo más y lo más pronto posible, y retribuir lo menos y lo más tarde posible, pero él no sabría restituir otra cosa más que un alimento equivalente, carne humana, en última instancia carne animal, allá donde el hombre se ha vuelto criador. Nunca, piensa el cazador, sus espíritus admitirían esos pasteles de harina cubiertos de pintura roja que osan ofrecer a sus divinidades los pueblos

²⁰ Cómo resistir a la tentación de recordar aquí que ¿en inglés, *game*, juego, significa también presa? La expresión *to die game*, interpretada “to meet death resolutely” por el *Oxford English Dictionary*, es más elocuente que el “beau joueur” del francés para hablar de quienquiera que dice aceptar su derrota, o “de bonne guerre” para calificar una actitud leal. Dicha actitud es simétrica de la moderación generalmente exigida del ganador: en la lógica chamánica, no se tiene interés de tomar demasiado ni de jactarse de ello, el precio a pagar será mucho más.

vecinos que se han vuelto adeptos del budismo lamaico. Lo que hace posible la libertad chamánica respecto a la regla del intercambio es que la apuesta —las promesas de presa—, se define en términos de la cantidad y la cualidad relativas y no en términos de “todo o nada”. Y esto explica a la vez el carácter obligatorio de esos juegos y la definición por la negativa de su eficacia: si no se juega, si no se ejecuta el ritual, es seguro que no habrá presa, pero para tener mucha, no es suficiente jugar, se debe jugar bien.

Recapitulemos. Esos “juegos” rituales tienen por objeto asegurar la renovación del intercambio entre el mundo de los humanos y el de los espíritus animales, así como la renovación de cada uno de esos mundos como compañeros de intercambio. Esto puede ser esquematizado bajo la forma de circuitos que se despliegan en planos perpendiculares. Un plano horizontal une dos planos verticales que hacen frente; éste representa el proceso del consumo mutuo de los dos compañeros, consumo que pone en balance la vida de los unos con la muerte de los otros. Verticalmente, los dos mundos se reflejan en espejo, la imagen del encadenamiento de la vida y de la muerte en su seno, es decir, de la sucesión de las generaciones. Así, por ejemplo, se comprende el hecho de que los episodios que marcan el acceso de los jóvenes varones a la edad matrimonial o la conmemoración de los muertos tengan lugar en este tipo de rituales.



*Reutilización de las almas individuales portadas
por los huesos, en el seno de la especie-presa
(con sus espíritus)*

*Reutilización de las almas individuales
portadas por los huesos en el seno de la
comunidad humana*

La interdependencia entre estos circuitos, intercambio de un mundo con otro y reproducción en el seno de cada uno, permite comprender la pluralidad de las funciones cumplidas por ese tipo de ritual fundado en juegos, funciones de las cuales cada uno condiciona al otro. El ritual opera en los planos sociológico y económico proyectados en sus interferencias:

sirve a la reproducción de la comunidad, en, con y por su ambiente natural nutritivo. Opera tanto en un nivel individual como en uno colectivo: pone en escena para cada uno el ideal de virilidad que le vale para ser integrado a su comunidad, y constituye, por esto, el lugar por excelencia donde se expresan su integridad y su identidad colectiva. Tampoco sorprende que tal ritual pueda volverse, como lo ha llegado a ser durante estos últimos decenios, un modo de afirmación de la etnicidad en estas sociedades. En el más alto nivel este es el caso de Mongolia, donde (con algunas alteraciones de forma y de contenido), el juego constituye la materia misma de la fiesta nacional: esto se llama, en efecto, “Los tres juegos viriles”, *erijn gurvan naadam*.²¹

Así este ritual se ofrece, espontáneamente y a varios títulos, para ser analizado bajo el ángulo de la noción de juego: juego, es para cada uno de los juegos particulares que lo constituyen, tanto como por su combinación en un todo indisociable.²²

Es pues tentador hacer de éste la referencia concreta de nuestro inicio de reflexión sobre las relaciones entre juego y rito, tanto que es suficientemente representativo, precisamente por sus elementos lúdicos, de un tipo de ritual estacional de prosperidad ampliamente extendido en el mundo.²³ Tiene la ventaja de ser un caso demasiado simple para que pueda ser

²¹ *Naadam* es el nombre deverbativo del verbo *naadax(a)*, ya mencionado a propósito de la terminología del chamanismo buriat, que significa jugar, en general, y aparearse refiriéndonos a los animales en particular. Los tres juegos en cuestión son: la lucha, el más popular, aquel en el que todo joven se entrena desde la adolescencia para poder acceder a la marcha matrimonial; el tiro con arco, en desuso hoy; y la carrera a caballo, en donde el criador entrenador selecciona al caballo más que al jinete, niño de uno o de otro sexo.

²² Aunque raramente destacado, constante y fundamental es la propiedad del juego estar constituido de elementos diferentes y complementarios.

²³ Véase por ejemplo Frazer (III, 83): “en Europa, danzar y saltar muy alto son hechizos destinados a beneficiar el desarrollo de las cosechas”, Granet ([1934]-1968, p. 57), hablando de la China tradicional: “Cantos y juegos dictan a los hombres la conducta a desempeñar si quieren ayudar a la naturaleza”, Babadzan (1993, p. 240-241), a propósito de Tahití: “[La] ceremonia que cierra el año ritual y el periodo de abundancia [...] está marcada por juegos y danzas [...próximos] de los juegos olímpicos”, Caillet (1981, *passim*) subraya el rol adivinatorio de la lucha para tener las mejores cosechas: Tales “juegos” están presentes en un tipo de ritual muy extendido que (llamado de renovación, de prosperidad, de fecundidad...) asegura conjuntamente la reproducción de la sociedad y la del ambiente natural, del cual la sociedad obtiene su subsistencia. Este tipo de ritual, concretamente, se dirige a favorecer la procreación entre los humanos y entre los animales, salvajes o domésticos, que tienen la costumbre de comer, así como la fertilidad entre los vegetales (con el llamado a la lluvia y al éxito de las cosechas). Por ende, se asegura la integridad de la comunidad sobre su territorio (lo que puede implicar su capacidad de defenderse de otros). El ritual es, entonces, gustosamente experimentado como expresión y soporte de identidad. Esto explica que cumpla igualmente una función de iniciación o de pasaje a la edad adulta donde estas tareas de producción y reproducción deberán ser cumplidas, del mismo modo que una función de conmemoración de los muertos. El mismo tipo de concepción explica también la frecuencia de juegos de combate sangrientos durante los rituales funerarios para volver a dar fuerza vital a unos muertos supuestamente capaces, si ellos están alegres, de hacer por ejemplo crecer la hierba.

abordada la manera en la cual se combinan las diferentes dimensiones y valores de juego, difícil de liberar de casos complejos. El ritual materializa los principios de ambivalencia y de alternancia, amar y luchar, vivir y morir, así como el corolario que los relativiza: reciprocidad y simetría no excluyen en absoluto la astucia y la búsqueda de ventaja. Por lo tanto, da una razón de ser a un cierto número de ideas generalmente asociadas a la noción de juego, en la que el ganador del día anterior no será el del día de mañana, en la que todos y cada uno pueden tener su oportunidad; resumiendo, el juego establece un nexo entre el éxito individual y la redistribución general, y lo delimita en seguida. En suma, todos los aspectos de este ritual concurren en justificar que sea bajo el signo de juego.

Es entonces ese tipo de juego que se intentará caracterizar bajo el ángulo de su carácter de rito, para lo que se requiere decir primero algunas palabras, en abstracto, sobre las relaciones entre juego y rito.

El juego, el rito

Entre los autores que, desde Platón,²⁴ han acercado el juego al rito, varios lo han hecho sobre la base de sus similitudes formales (Huizinga, Caillois).²⁵ Otros lo han hecho situándolos lógicamente o cronológicamente uno en relación al otro, poniendo el juego como rito venido a menos,²⁶ o el rito como juego sacralizado.²⁷

No es en estos últimos términos, nos parece, que la cuestión debe ser planteada. Hay, en toda sociedad, conductas que pueden ser realizadas bajo las dos formas.²⁸ Así, un nómada mongol podrá jugar a los huesecillos por el único placer de jugar con su vecino una velada, y deberá,

²⁴ Platón identifica juego y acción sagrada: "se requiere vivir la vida jugando varios juegos, sacrificios, cantos y danzas, para ganar el favor de los dioses y para poder rechazar a los enemigos y triunfar en el combate" (*Les lois* VII, 796, citado por Huizinga [1938]-1951, p. 43-44).

²⁵ Caillois [1958]-1967, 124-136. Él señala también (p. 25) que el juego desarrolla a costa del contenido el respeto de la forma.

²⁶ Para Bakhtine, en la época de Rabelais, "el juego todavía no se había vuelto un simple hecho de la vida cotidiana cargado de un matiz peyorativo. [...] La suerte de las imágenes del juego se parece parcialmente a aquél de las groserías y obscenidades. Entrando en la vida privada y cotidiana, aquéllas han perdido sus nexos universalistas, han degenerado [...] resuenan en los tonos menores" (Bakhtine 1970, p. 236-237).

²⁷ Para Varenne y Bianu (1990, p. 36-37), juego y rito tienen una estructura semejante y se desarrollan paralelamente. Si están frecuentemente en concurrencia, es en provecho del rito en las sociedades simples, hasta que sobrevenga la desacralización. Sin embargo, la estructura lúdica siempre está abierta, prestándose a todas las inversiones, es un receptáculo simbólico sobre el cual pueden trasplantarse innumerables creencias. La observación de Leiris, "es el mismo mecanismo del ritual que impulsa al juego" (Leiris [1958]-1980, p. 74), destaca un punto de vista diferente, que no puede ser abordado aquí.

²⁸ Caillois ([1958]-1967, p. 133) habla de presencia simultánea en los dos registros.

en cada desplazamiento, jugar ritualmente, sobre la hierba de la estepa, antes de subir a su yurta, para hacer ahí su estancia más favorable: su compañero será entonces, según parece, el espíritu del lugar. Hay, entre estos dos casos, diferencia de circunstancia, de compañero y de lo que está en juego. Sin embargo, el juego por placer, al igual que un rito, obedece a reglas y se encuentra circunscrito a un marco. Recíprocamente, el acto ritual, a la vez propiciatorio y adivinatorio, destinado al espíritu del lugar, no cesa, sin embargo, de ser por su forma un juego. Igualmente, nuestro nómada dirá siempre en los dos casos que él juega. No es fácil, se ve, distinguir las dos nociones. Por otra parte, raras son las sociedades que tienen términos genéricos para designarlas, la dificultad de encontrar en las lenguas indígenas equivalentes a las nuestras, es generalmente más aguda para rito o ritual que para juego.²⁹

No es tampoco posible oponer, en contexto tradicional, el juego como actividad libremente consentida (Huizinga) o como lujo suponiendo ocio (Caillois), al rito como deber, con los corolarios respectivos de entretenimiento y de seriedad. ¿El atleta griego tenía la oportunidad de no participar en los Juegos Olímpicos, el gladiador romano en los juegos del circo? Nadie en Siberia concebirían excluirse de los juegos de temporada de renovación, eso sería excluirse de la sociedad. Basta con ver al chamán buriat golpear sobre las pantorrillas a los danzantes fatigados,³⁰ pensar en el temor del frío y de la nieve que se apodera de los jóvenes kalash, en su valle de alta montaña paquistaní, en la idea de ir a bailar, durante horas, en el momento de la fiesta del solsticio de invierno.³¹ Jugar puede ser una obligación. Inversamente, tampoco hay que olvidar los vaivenes más bien desenvueltos de los participantes de los rituales chamánicos coreanos. Por ejemplo, durante éstos, que pueden durar cuatro días y cuatro noches sin parar, se podrá además,³² a tres pasos del chamán y bajo el ruido de los gongs y del tambor, tanto lavarse los cabellos como escuchar por la radio, tanto comer como dormir, bromear o hablar de negocios. El ritual no es sólo una obligación.

²⁹ Sin duda, la emergencia de términos genéricos para estas nociones tiene algo que ver con la conciencia de una línea de fractura entre dos dominios, sagrado y profano. Pero esta oposición no resuelve nada: un campeonato internacional podrá tener algo de sagrado sin ser un rito, una ceremonia como las felicitaciones por Año Nuevo en nuestras sociedades podrá ser tenida por ritual sin tener gran cosa de sagrado. Además, parece que dichos términos genéricos para ritual tienen a menudo algo de artificial, como la expresión *zan üjl*, acción cotidiana en las lenguas mongolas, que tiene por otro lado tantos términos específicos como hay rituales, o aún utilizan la muy general *jos*, costumbre.

³⁰ O los niños mongoles impulsados a entrenarse en la lucha sobre campos de ortigas.

³¹ A veces las inclemencias transforman las perspectivas de júbilo en deber constreñido (Loude y Lièvre 1984, p. 195).

³² Excepto en el momento, preciso pero breve, de la encarnación de un alma de muerto desdichado.

Por último, tampoco se podría, como lo hacen la mayor parte de los autores, insistir sobre el placer inherente en el juego al punto de olvidar que no solamente un sentimiento de placer no está necesariamente presente, sino sobre todo, que un lado violento, incluso sangriento, es parte orgánica de los juegos rituales, en un sentido, si no similar, al menos analíticamente reductible a aquél ilustrado por los juegos siberianos, donde los dos componentes esenciales, danza y lucha, son funcionalmente interdependientes.

Puesto que juego y rito parecen tan difíciles de oponer, intentamos, al contrario, señalar sus rasgos comunes. He aquí cinco, para comenzar el inventario: un carácter de totalidad, un marco de convención, un registro diferente de lo ordinario, una eficacia de carácter simbólico y una visión del mundo en modelo reducido. Algunas de las diferencias que surgirán sugerirán distinguir también entre tipos rituales e interrogarse sobre el rol de las formas duales en la suerte de los juegos rituales. Por comodidad, hablaremos simplemente de juego a lo largo de esta caracterización, aunque continuaremos interpretando dicho término esencialmente en los sentidos implicados en los contextos rituales del tipo examinado más arriba.

Una totalidad culturalmente pertinente

Juego y rito tienen en común un carácter de totalidad. Totalidad en el orden del tiempo: el juego tiene un principio y un fin, señala Huizinga, y Caillois va más allá, señalando que no se puede olvidar ni lo uno ni lo otro durante el desarrollo. Totalidad en el orden del espacio (el cual está circunscrito)³³ como en el de la constitución misma del juego, hecha de elementos fijos, a la vez diferentes y complementarios. Totalidad cerrada, precisa Caillois, completa e inmutable: “un elemento más o uno menos, y el juego es imposible o falseado” (p. 11). Totalidad culturalmente reconocida, que constituye una circunstancia de un tipo establecido como pertinente en la vida de la sociedad.

Un marco de convención

Juego y rito tienen en común operar en un marco convencional, en el cual el orden habitual de las cosas es realzado. Los dos son definidos por una convención,³⁴ generadora de reglas, que todo participante acepta en

³³ Es una clasificación en el espacio que propone Lhôte, a partir de las cuatro figuras de juego que él distingue (Lhôte 1976, p. 36).

³⁴ Formulación preferida aquí en vez de la de Caillois para quien el juego es o establecido o ficticio, la ficción (el “como si”) que juega, para este autor, el mismo rol que la regla. No solamen-

principio, y que se abstiene de discutir o de poner en tela de juicio, al menos durante su desarrollo. Aquí, sin embargo, se esboza una distinción, según el rol impartido en la aplicación de las reglas en la eficacia esperada de la ejecución, que aparece como una distinción entre dos tipos rituales, uno fundado sobre el juego, donde el rol es solamente necesario, y el otro excluyendo el juego, donde el rol es además suficiente.

En el juego en efecto, y según proponemos, en el rito de tipo juego, una cierta libertad es dejada al jugador en la aplicación de las reglas y la eficacia depende del arte de usar bien esas reglas, lo que implica, eventualmente, llegar a dirigir las: la noción misma de libertad conlleva la idea de su posible explotación. Se acaba de ver que la manera en la cual el chamán juega sobre la compensación restituida a los espíritus por la presa capturada, ilustra un tipo de astucia que se considera que no atenta contra la lealtad, mientras que el modo lamaico de ofrenda es tenido por un inadmisibles engaño. Sin duda, se debe considerar a la vez que la transgresión no es excluida, sino que no toda transgresión es, sin embargo, posible y sin duda los límites —¿dónde termina el arte de ganar, dónde comienza la trampa?—³⁵ las reglas dependen menos del juego en sí que del contexto social y cultural donde él se inscribe, de la naturaleza de los participantes y de su participación, así como la apuesta asignada al juego.³⁶

En cambio, en el tipo de rito que proponemos aquí, esperando una mejor formulación, al que llamamos “litúrgico”, el desarrollo del rito está integralmente prescrito por las reglas y su eficacia es suspendida por la exactitud de su aplicación. Un margen de libertad puede encontrar lugar en este tipo de rito, pero al servicio de otros fines (y sin duda a condición de no rozar la infracción), en todo caso sin relación con su eficacia de rito, como tal: basta que ellos sean ejecutados como lo quiere la regla “litúrgica” para operar.

De hecho, hay dos niveles de eficacia ritual en los ritos de tipo juego. El primero está ligado, como en el caso de los ritos de tipo “litúrgico” a su cumplimiento mismo, pero éste es en general definido negativamente: si no se juega, es seguro que las cosas irán mal, pero no basta jugar para que las cosas vayan bien, como acaba de ilustrarlo el caso siberiano. El

te la noción de convención cubre estas dos posibilidades sino además tiene la ventaja de atraer la atención sobre la adhesión del participante, adhesión que en el caso del juego todo contribuye particularmente a dar cuenta de algunos aspectos subjetivos asociados. Por otro lado, se ha sugerido más arriba que la ficción no cumplía quizás más que al carácter ficticio del compañero, desplazando entonces sobre los jugadores la distinción entre ficción y regla. El aspecto ficticio de las cosas será en todo caso tomado en cuenta por los rasgos siguientes de nuestro inventario.

³⁵ Se sabe la importancia, en el reino animal, de las conductas de señuelo dirigidas a la protección o a la agresión.

³⁶ Es al menos lo que sugiere un rápido vistazo de los numerosos mitos que dan la victoria al más astuto de los jugadores.

segundo nivel lleva, entonces, al talento personal del o de los ejecutantes a sacar partido de la libertad inherente al juego:³⁷ es necesario jugar bien para ganar. Sin embargo, la existencia de tal apuesta, no automática, no basta para fundar la especificidad de los rituales de tipo juego.

Un registro diferente de lo ordinario

Juego y rito tienen en común operar en un registro diferente del ordinario, al menos otro que aquél donde su acción se desarrolla. Este registro puede ser calificado de simbólico y caracterizado por la noción de enmarcado. Está “enmarcado”, a un doble título, el de un marco de ejecución (tiempo, espacio, etcétera) y el de la acción misma del juego o del rito, ya que ésta expresa una representación simbólica y apunta a un resultado en el orden simbólico. Aunque definido en el orden psicológico, una diferencia de registro marca también el universo del juego de forma capital para Caillois, quien ve en la “contaminación con la vida ordinaria” la fuente principal de corrupción de los principios de juego, pudiendo llevar a la alienación del jugador.

Sin embargo, es sobre otros aspectos de esta cuestión que quisiéramos llamar la atención aquí. El primero de estos aspectos se encadena con la observación de Caillois, pero se distingue un poco de ella. Desde luego, cuando se juega, se sabe que se juega, y sería en efecto alienado el jugador que confundiera el registro del juego con el de la realidad. Se establece, sin embargo, que quienquiera que participe en un juego o en un rito es, como lo dice Huizinga, “a la vez consciente e ingenuo”, particularmente, porque él *debe* ser ingenuo (él debe, diremos, “jugar el juego”),³⁸ y por consiguiente no podríamos oponer sinceridad y simulación.³⁹

Un segundo aspecto a subrayar es la aptitud del juego y del rito de materializar la noción de “representación” (que es el hecho de volver presente lo que no lo es, como lo expone D. de Coppet, 1992), precisamente porque la acción de aquéllos opera en un registro diferente de aquel en

³⁷ Es la razón por la cual los buriat, por ejemplo, cambian de chamán en caso de fracaso de sus peticiones sin poner en tela de juicio el chamanismo. Mientras que imputan el fracaso del doctor o del sacerdote, a la medicina o al cristianismo en general: el fracaso es entonces del sistema no del ejecutante.

³⁸ Mucho antes que O. Mannoni y su famoso “Je sais bien mais quand même” [“Sé muy bien, pero sin embargo”], Huizinga ([1938]-1951, p. 50) escribía: “La angustia ante los espíritus representados por las máscaras puede ser en parte sincero pero también es un deber, y las personas no son ingenuas pues son algunos de ellos quienes las portan”.

³⁹ Igualmente, Leiris habla de la “parte de juego que puede intervenir aún en casos sinceros de posesión” (Leiris [1958]-1980, p. 34). Este es un punto que nosotros hemos tratado recientemente en relación con la noción de rol (Hamayon 1993).

que ésta se desarrolla; aunque ésta es formalmente idéntica a una acción efectuada en la realidad, su alcance se sitúa sobre otro plano.

Un tercer aspecto, derivado del anterior, reúne el principio de juego que Caillois llama *mimicry*, “simulacro”, pero con un lugar y un fundamento diferentes. Parece más particularmente característico, sino específico, del ritual de tipo juego: su modo de representación es dramático. El juego en efecto restituye una acción y no una simple presencia. Sin detenernos aquí sobre las propiedades respectivas de los diversos modos de representación (materialización bajo la forma de una efigie, evocación narrativa por la invocación...), nos limitamos a subrayar que el juego permite “hacer como si”, por transposición global y directa, y que “hacer como si” es tanto como representar una acción que allí se prepara, aspecto que tomará su importancia más adelante. Condicionado evidentemente por las características de totalidad y de convención, el hecho de “hacer como si” tiene de particular que se funda esencialmente sobre el componente gestual de la acción lúdica. Así, el gesto, como sabemos, es un medio de comunicación apto para unir especies diferentes⁴⁰ que no tienen expresión lingüística común.

No es indiferente, a este respecto que los dos tipos de juego señalados como fundamentales en los juegos rituales estudiados sean la danza y la lucha cuerpo a cuerpo. Pues son modos de imitación directa, a los que está regularmente asociada una imitación vocal igualmente directa.⁴¹ De dichos modos se distinguen el teatro y el canto, en la medida que ellos recurren al lenguaje, lo que no les impide estar también presentes en esos rituales, pero a título secundario o anexo.⁴² También se distinguirían de estos modos todo combate dirigido con un intermediario, caballo, carro, arma cualquiera. Jugar, en la realidad, con un animal y jugar, en contexto ritual, con espíritus son dos formas de “hacer como” de las especies diferentes y de comunicar con ellas.⁴³ Es entonces que el acto de “hacer como si” (desbordando en aquél la *mimicry* de Caillois) asigna propiedades a los compañeros en su relación mutua. Implica, en efecto, que estos son

⁴⁰ Es en ésta que el juego es una estructura de integración, como lo decía Bateson.

⁴¹ Gritos de animales organizados en melodías poco verbalizadas acompañan las danzas siberianas.

⁴² Ellos toman en los cultos de posesión, parece, un lugar más importante que la imitación. Varios autores, Leiris y Métraux en particular, han resaltado el carácter teatral de los fenómenos de posesión, pero no para analizarlo como tal, sino para subrayar que no tiene relación con la cuestión de la sinceridad del adepto.

⁴³ Es evidente que un combate ritual librado por humanos que imitan animales no tiene el mismo alcance simbólico que un combate entre animales organizado en ritual por los humanos. Sería interesante ver si una misma sociedad practica los dos tipos de combate. Se puede señalar que se trata lo más frecuente, en los dos casos, de las mismas especies animales: rumiantes cornudos y gallináceas.

necesariamente concebidos a la vez diferentes en naturaleza y equivalentes en estatus, o diferentes como accesibles por gesto, y equivalentes porque son susceptibles de ser imitados. Así, en los rituales siberianos, el chamán “juega” con un ser diferente a triple título de hembra, de animal y de espíritu, y los luchadores, que no pueden enfrentarse entre consanguíneos, tienen todas las oportunidades de ser rivales, en la caza y en otro lugar. Se deriva de esto, que el ritual de tipo juego, que hace jugar seres imaginarios con los humanos, define necesariamente esos seres imaginarios como aquellos que son, por esencia, diferentes de los humanos y, al mismo tiempo, están en igualdad de condiciones con ellos.

Una “eficacia simbólica”

Juego y rito tienen en común lo que se acostumbra llamar una eficacia de orden simbólico. Lo que es allá una evidencia, aquí es tomada como tal. Siendo fuente de una de las principales dificultades en el estudio del ritual, parece, no obstante, un poco menos inaccesible al análisis en el caso del rito de tipo juego y esto a varios títulos. Se acaba de ver, primeramente, a título de acción que, porque es gestual, une el efecto a la causa de una manera más directa, más inmediata, que no le permite a la palabra su poder “illocutoire” o performativo. Si el juego ritual se presenta como una pantomima, no podría reducirse a ella (del mismo modo que no podría reducirse al teatro), esto sucede así por que se dirige a compañeros imaginarios supuestamente dotados de un poder simbólico, los espíritus, para hacerlos reaccionar, y no a un público de espectadores reales que se buscan divertir.

En segundo sitio, a título de una acción que no tiene sentido más que porque tiene una apuesta, la cual debe ser definida tanto bajo el ángulo del riesgo de perder como de la oportunidad de ganar. La presencia de tal apuesta especifica la finalidad del ritual de tipo juego como aleatoria. No es pues sorprendente constatar que ciertos juegos estén en el centro de los rituales de renovación en las sociedades que viven con una economía de subsistencia, donde ésta escapa a la influencia del hombre: la apuesta de estas sociedades es la vida misma. Tampoco es sorprendente encontrar, en sociedades con una economía organizada, “juegos” en el seno de los rituales dirigidos a obtener los bienes aleatorios que son la lluvia, la fecundidad de las hembras, la cura de la enfermedad (¿Qué ritual terapéutico tradicional no conlleva una forma de danza?), o nada menos que la buena fortuna (¿Qué ritual de prosperidad no conlleva episodio “adivinatorio”?)⁴⁴ Todas

⁴⁴ Usual, quizás cómodo, el término adivinación es, sin embargo, impropio. Muchos ritos adivinatorios se dirigen no a “adivinar”, sino a influir sobre el porvenir, o si se quiere a ganar

estas puestas en juego resaltan registros diferentes (el clima, la salud...) de los que destacan formalmente los juegos rituales. Y muy evidentemente, dichas puestas no se reducen a la victoria como tal, que constituye más bien un tipo de apuesta tomada sobre lo desconocido. Lo que cuenta es el bien simbólico que dicha victoria se considera que proporciona, pero resulta que es por una forma u otra de juego que este bien simbólico es adquirido. En suma, la eventualidad de un beneficio vuelve al juego apto para constituirse en ritual con finalidad aleatoria. Es significativo que los juegos de “suerte”, que implican, al menos en un contexto tradicional, compañeros imaginarios, sean los únicos que no están presentes en el mundo animal —los animales, dice Caillois (p. 59) “no podrían imaginar un poder abstracto”. Tienen necesariamente una dimensión religiosa.⁴⁵

Requiere un desarrollo bastante extenso un último aspecto se resalta, en este párrafo consagrado a la eficacia simbólica del rito tipo juego. Los autores del Occidente moderno se aferran al carácter innecesario y frívolo del juego. Es entonces su esencia, dice Caillois ([1958]-1967, p. 24-25), “anular sus resultados”. El juego es de manera general juzgado “im-productivo”,⁴⁶ a diferencia del trabajo y del deporte de competencia,⁴⁷ que cada uno a su manera son acumulativos. Con seguridad, el juego

una apuesta (el objetivo es a veces fijado en estos términos) sobre las instancias imaginarias que se considera que deciden. Así se les puede calificar de activas, en oposición a las formas más pasivas, en apariencia al menos, que son la lectura de presagios, la geomancia o la astrología: éstas se fundan, en efecto, sobre la aplicación de convenciones predefinidas. Es sin embargo muy evidente, que todo practicante dispone de una cierta libertad en la selección y la interpretación de signos. Estos ritos de adivinación prospectiva recurren muy frecuentemente a la forma y a la terminología del juego, que se trata de los huesecillos mongoles, de los dados de la antigüedad, de las cartas de nuestros videntes, o de múltiples “juegos de destreza” que apuntan a dar en el blanco, a hacer caer un objeto por el lado bueno, tirar el buen número, etcétera.

⁴⁵ Esta dimensión no se admite más que en las dichas formas tradicionales de religión. Esta tiende a ser degradada en “superstición” por las religiones de salvación. Es este el único lado, la “superstición”, que destaca Caillois, desatendiendo la idea de un “poder abstracto” para atenerse al de un principio ciego, de azar, suerte o destino al cual el jugador se abandona, y que no es entonces tenido por compañero. Es así que él atribuye dicho tipo de juego a una dimisión de la voluntad.

⁴⁶ Los juegos de azar proporcionan ganancias, en efecto, pero las sumas ganadas vuelven sin producir.

⁴⁷ Una de las razones de denuncia enunciadas particularmente desde el Renacimiento en Occidente es que el juego ocupa un tiempo que sería mejor utilizado en trabajar. Desde la Edad Media, las autoridades habían, por otra parte, intentado reemplazar los juegos de lucha o de pelota por unos juegos susceptibles de tener un interés militar. Se ve hoy que los Estados condenan los juegos de azar, aunque de ellos obtengan un gran beneficio financiero, e impulsan las competencias deportivas que, al contrario de aquéllos, son más caras. Ocurre que la dimensión competitiva es acumulativa; es capital en los Juegos Olímpicos; los juegos aportan una contribución a su rol de soporte de identidad étnica y nacional de un tipo diferente de éste presente en los juegos rituales tradicionales. Citamos también, por puro gusto, dos ejemplos de “recuperación” de un célebre juego de pelota: se habla en Francia de la “gran fiesta del fútbol”; en Zaire, se lanzan suertes y se hace adivinación durante los partidos de fútbol.

no es acumulativo. ¿Pero es él, por tanto, improductivo? ¿No tendría una forma de productividad en otro lugar/campo/aspecto/terreno? Es aquí que conviene dar todo el alcance a la idea de que la eficacia simbólica del rito de tipo juego deriva precisamente de que ésta se sitúa en un registro diferente de aquél donde la acción es llevada, y donde el desplazamiento es realizado por una operación de transposición global. Pues esta idea puede ser puesta de manera fecunda en relación con otra, según la cual la evocación de la actividad sexual es contenida en la noción de juego, como lo muestra la aplicación, encontrada en un buen número de lenguas, de términos que designan el juego, a los juguetes de las especies naturales.

Tomamos, entonces, al pie de la letra esta evocación sexual, tanto que, concretamente, el sentido fundamental reconocido al juego de “pequeños golpes rápidos repetidos en un espacio limitado con una cierta libertad” sugiere esbozar una aproximación con el mismo acto sexual. Es además lo que dejan escuchar numerosas representaciones de alianza y de contacto con los espíritus expresados en términos de juego en los fenómenos de chamanismo y de posesión. El estado actual de su análisis lleva a suponer que la noción de juego está orientada, y corresponde a la parte masculina de la unión sexual.⁴⁸ Si esto es así, se vuelve entonces tentador proponer que la repartición constatada entre unos casos donde “el ser humano juega con los espíritus” y otros donde “los espíritus juegan con el ser humano” refleja una diferencia, que podría bien ser una de aquéllas que distinguen entre chamanismo y posesión. Esta coincide, en efecto, con la diferencia estructural por la cual anteriormente hemos sido llevados a distinguir estos fenómenos: una inversión de la relación de alianza entre comunidad humana y mundo de los espíritus, el chamán definiéndose en esta alianza por una posición masculina, la de marido de espíritu, el poseso por una posición femenina, la de esposa de espíritu (Hamayon 1990, p. 449-453). Subrayamos que la interpretación sexual del “juego” del chamán está en perfecta coherencia con la ideología de su “matrimonio” con una mujer espíritu. Ella lo es igualmente, por medio de la inversión de la relación matrimonial, en las muchas formas de posesión, donde la relación del poseído (sea hombre o mujer) con su espíritu principal es asimilada a la de una mujer con su marido.⁴⁹

⁴⁸ Así, entre los magar hindúes de Nepal, el especialista (que el autor califica de chamán, pero donde veremos más bien un poseso) dice de los espíritus: “ellos [los *piras*] juegan en nuestro cuerpo”. O *piras* significa “hombre”, “alma”, “cuando las divinidades toman posesión de un sujeto”, “el principio masculino que busca encarnarse en [...] el chamán” (Lecomte-Tilouine 1993, 339 n. 2). Pero las cosas no son siempre tan explícitas.

⁴⁹ Bouchy 1992, Brac de la Perrière 1989, Leiris 1980, Métraux 1956, etcétera.

Otros argumentos podrían ser adelantados para sostener esa aproximación entre juego y acto sexual, no sería más que la presencia de una cierta libertad o margen de flexibilidad, siendo ésta fuente de variabilidad.⁵⁰ Nos limitamos aquí a subrayar que nuestros “juegos” rituales reposan de buenas a primeras sobre una estructura dual: estos juegos colocan dos individuos o dos campos de pertenencias diferentes frente a frente, como compañeros de un mismo grupo. La asimetría probada de las categorías de sexo, tal como las concibe la gran mayoría de las sociedades, sería entonces obstáculo al acercamiento, pero quizás este obstáculo no es más que aparente, si se consideran juntos los dos tipos de juego, danza y lucha, englobados en nuestra noción de juegos rituales. En efecto, la danza, que evoca directamente el encuentro sexual, implica, de hecho, que los compañeros que ésta pone frente a frente sean complementarios por su posición y por su rol (aún si uno de estos compañeros es imaginario), o la danza es indisociable en principio —al menos hemos intentado demostrarlo— del tipo de juego que evoca la rivalidad entre hombres y los coloca como adversarios equivalentes, la lucha. Este vínculo entre danza y lucha puede ser considerado como otra forma de expresar la idea, latente en el estudio de las estructuras elementales de parentesco, en las que un matrimonio no es más que un momento, equilibrado por otros similares, del sistema de alianza que organiza, en el seno de la sociedad, la circulación de las mujeres entre los hombres que las toman por esposas y éstos que las dan; dicho de otro modo, que la unión de un hombre y una mujer (danza) no podría ser considerada aisladamente, sino en el seno de una serie de intercambios entre hombres (lucha) tal modo que ésta anula la disimetría de aquélla.

Un modelo reducido

Juego y rito tienen en común operar como modelos reducidos de concepciones del mundo, constituidos como puestas en escena miniaturas, aunque no lo hacen más que bajo ciertos ángulos particulares que figuran la operación parcial, y si pueden hacerlo para varias concepciones coexistentes en una misma sociedad.

La noción de modelo reducido precisa y prolonga la de simulación (y se sabe la utilidad de la simulación por reducción para aprehender los sistemas complejos). Ésta permite comprender que jugar, que es hacer

⁵⁰ Sólo la variabilidad unida al talento individual del jugador ha sido evocada más arriba. Subrayamos aquí aquélla que marca los ritos de tipo juego como tales, cambiando de una estación a la otra, abiertos a la improvisación y a la innovación.

“como si” o en otro registro, puede corresponder a toda una gama de acciones posibles (que ilustrarían fácilmente los ritos de chamanismo y de posesión): representar una acción es además reproducirla simbólicamente para que se produzca verdaderamente, simularla para no tener que hacerla realmente, o imitarla para hacer como si fuera otra; o proyectarse en otra que la realice, o aún incitar a otra a llevarla a cabo, pero ésta también puede repetirla en miniatura en vistas a realizarla mejor después, o prepararse a realizarla. Sin llegar a decir, como Huizinga, que el juego mantiene más relaciones con los preparativos que con la acción real, es importante subrayar el lugar de la preparación y de la repetición en los aspectos de la representación y de la simulación.

Esta gama que deja abierta la cuestión de la realidad de la acción puede explicar que el juego pueda, a la vez, ser tomado en serio y tenido por innecesario y frívolo.⁵¹ Siempre en una situación ritual, el juego ofrece la forma ventajosa del modelo reducido a toda una concepción del mundo, pero no le importan los tipos de concepción del mundo para hacerlo, solamente para los que se caracterizan por la puesta de las instancias sobrenaturales implicadas sobre un plano de equivalencia con el hombre. Ya sea que el hombre juegue una partida (de dados por ejemplo) con esas instancias como compañeros, lo que conlleva la eventualidad de que el hombre gane contra ellas. Ya sea que el hombre juegue a representarlas, a encarnarlas, como puede ser el caso en los fenómenos de chamanismo y de posesión. O ya sea que el hombre juegue para divertirlos, lo que es el caso de los juegos rituales de la gente ordinaria en Siberia, de los “juegos estimados por los dioses” como es dicho en la *Iliada*, o aún de esas películas ofrecidas a los espíritus como lo testimonian, en Taiwán, esas pantallas de cine instaladas en pleno campo, frente a su santuario.⁵²

Un corolario de esta situación de equivalencia donde el hombre confina las instancias sobrenaturales, es que es muy evidente la capacidad que se da a sí mismo, de constreñirlas y de manipularlas, derrotándolas en el juego, encarnándolas, desviando su atención por la diversión, etcétera. Pero esta capacidad es enseguida limitada por la necesidad lógica en que se encuentra el hombre para mantener esta equivalencia, de dejar jugar la alternancia de las ganancias y de las pérdidas, y en consecuencia por la celebración de los rituales donde él representa el reembolso de sus deudas a los espíritus.

⁵¹ Quizás explica también la forma de jugar del niño, en quien dominaría el aspecto preparatorio. No es indiferente a este respecto recordar que, en el mundo animal, raras son las especies adultas que juegan.

⁵² Comunicación personal de Fiorella Allio.

Algunas cuestiones a manera de conclusión

Sin duda, es por el sesgo de las condenas por las cuales los juegos han sido objeto de crítica de todas las religiones de salvación, que se explica mejor la apuesta que éstos constituyen tanto para las sociedades que los cumplen como para las instancias centralizadoras que buscan dominarlos. A sus ojos, todo esto es reprehensible, comenzando por la gestualidad fundada sobre la imitación animal (¿Cómo una conducta “animal” de apareamiento o de combate podría ser compatible con la sumisión requerida del hombre, como tal, respecto a una entidad trascendente?) y la “representación” dramática (¿Cómo se podría encarnar, identificarse uno mismo, con una entidad trascendente,⁵³ y cómo se podría unir a ella físicamente?). El juego niega la trascendencia. Por eso, además de que es empíricamente una forma ritual privilegiada de las religiones tradicionales, puede servir para caracterizar a éstas ideológicamente, por referencia al carácter no trascendente de las entidades sobrenaturales implicadas en su visión del mundo.

Sin embargo, es sobre otro aspecto de los ritos de tipo juego que nos parece más apropiado cerrar este artículo atento a la suerte de los juegos rituales, porque ofrece una razón de más a sus condenas: sobre el ataque de objetivos aleatorios y el recurso a procedimientos aleatorios. La cuestión puede ser formulada así: si se comprende fácilmente que la obtención de un bien aleatorio como la presa, la fertilidad, la lluvia, constituye, como la literatura lo testimonia, el ritual colectivo más importante en las sociedades tribales, ¿hasta qué punto puede permanecer el rito mayor de una sociedad centralizada?, ¿la generalidad de las condenas emanadas de instancias centralistas no tiende, entre otras, a mostrar que un poder central podría difícilmente estar fundado sobre la obtención de un bien aleatorio?⁵⁴

En efecto, si la apuesta aleatoria de los juegos rituales es política, su naturaleza misma de juegos de resultante aleatoria coloca el problema en el poder centralizador. ¿No se obliga a correr los riesgos inherentes al juego —es decir, exponerse a la eventualidad de perder— si pretenden permanecer como lo esencial del ritual? Y si busca preservarse él mismo,

⁵³ G. Rouget ([1980]-1990, p. 82-83) resalta la imposibilidad de la posesión identificatoria por las instancias trascendentes.

⁵⁴ A pesar de las diferencias de puntos de vista y de formulación, la apuesta política de nuestros “juegos” rituales reúne en sus grandes líneas las de los *life-giving rituals* de Hocart. Es sobre la relación positiva entre el dominio sobre estos rituales y el ejercicio del poder que nosotros nos separamos de este autor. Esta relación es para nosotros estrechamente dependiente del tipo de poder en cuestión y más ampliamente del modo de organización social y económico. Lo que nos invita a considerar definir, en un trabajo ulterior, unos umbrales donde esta relación cambia, este tipo de ritual que opera al encuentro de varias formas centralizadas de poder.

¿tiene otras oportunidades que las que han sido evocadas aquí, a saber, desterrar los juegos, disociarlos los unos de los otros, recuperarlos separadamente o hacerlos competir con otras formas rituales?

Lejos de ahí, aquí no se detiene el inventario de las implicaciones de la noción de juego considerado bajo el ángulo ritual. Dos de éstas consideradas, la relación de compañeros que une a los participantes y el riesgo de las apuestas, en particular, deberían ser consideradas en las consecuencias que entrañan a su vez —consecuencias aparentemente paradójicas—, ocasionar unas prácticas igualitarias de redistribución dando lugar a la suerte, factor de diferenciación individual. Nuevos desarrollos resultarían, que siempre ilustrarían más la capacidad específica de la noción de juego para articular la vida social y la vida biológica, la vida real y la vida simbólica, la vida comunitaria y la vida individual, como suscitar pasiones y emociones por un cierto beneficio de varios tipos de institución y de su funcionamiento.

REFERENCIAS CITADAS

- ASSAYAG, Jackie, "La possession ou l'art de la guerre", *L'Homme*, Paris, n. 115, 1990, p. 46-70.
- AUGUET, Roland, *Cruauté et civilisation. Les jeux romains*, París, Flammarion, 1970, 267 p.
- BABADZAN, Alain, *Les dépouilles des dieux*, París, Éd. de la Maison des Sciences de l'Homme, 1993, 341 p.
- BAKHTINE, Mikhail, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen âge et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1970, 471 p. (sobre el juego, 231-276).
- BAZIN, Louis, "Koca-kan, textes altaïens", *Études mongoles et sibériennes*, Paris, n. 8, 1977, p. 109-126.
- BLOCH, Raymond, "Les sports dans l'Antiquité", *Diogène*, Paris, n. 94, 1976, p. 67-91.
- BOUCHY, Anne, *Les oracles de Shirataka*, Philippe Pacquier, 1992, 283 p.
- BRAC DE LA PERRIÈRE, Bénédicte, *Les rituels de possession en Birmanie: du culte d'État aux cérémonies privées*, Paris, Recherche sur les civilisations, 1989, 227 p.
- CAILLET, Laurence, *Fêtes et rites des quatre saisons au Japon*, Paris, Publications Orientalistes de France, 1981, 613 p.

- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, París, Gallimard, [1958]-1967, 374 p. (Folio, Essais).
- CHAMPEAUX, Jacqueline, *Fortuna. Fortuna. Recherches sur le culte de la Fortune à Rome et dans le monde romain des origines à la mort de César*, 2 v., Coll. de l'École française de Rome, 1982-1987.
- , *Cités en fête*, Éd. des Musées nationaux, Musée des Arts et Traditions Populaires, París, 1992, 119 p. (catálogo de exposición).
- CLAVEL-LEVÊQUE, Monique, *L'empire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dan le monde romain*, París, Éd. du CNRS, 1984, 228 p.
- COHEN, John, *Hasard, adresse et chance. La psychologie du pari et du jeu*, París, PUF, 1963.
- COPPET, Daniel de, "De l'action rituelle à l'image, représentations comparées", *Philosophie et anthropologie*, Centre Georges Pompidou, París, 1992, p. 115-130 (Espace international, Philosophie).
- DECKER, Wolfgang, *Sports and games of Ancient Egypt*, New Haven y Londres, Yale University Press, [1987] 1992, 212 p.
- DERENNES, Charles, *La fortune et le jeu*, 1926. (citado por Lhôte 1976, 170-1, 312).
- DESCHAMPS, Christian, *Fêtes paysannes et culture populaire. La lutte à la corde en Corée*, París, Collège de France, 1986, 231 p. (Mémoires du Centre d'études coréennes).
- DUMÉZIL, Georges, *Fêtes romaines d'été et d'automne, seguido de Dix questions romaines*, París Gallimard, 1975, 298 p.
- , *Servius et la Fortune*, París, Gallimard, 1943.
- English Oxford Dictionary*
- Essais sur le rituel*, A. M. Blondeau y K. Schipper (dirección), Louvain/París, Peeters, 1990 (Bibl. de l'École des Hautes Études. Sciences religieuses, XCV).
- FABRE-VASSAS, Claudine, "Le jeu de la *Passion*", *L'Homme*, París, v. 111-112, XXIX, n. 3-4, 1989, p. 131-160.
- FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, París, 1966.
- FRAZER, J.G. *Le rameau d'or*, v. 2 y 3, París, Robert Laffont, v. 2 y 3 (Bouquins).
- GALLINI, Clara, *La danse de l'argia. Fête et guérison en Sardaigne*, París, Verdier, 1988.
- GINZBURG, Carlo, *Les batailles nocturnes*, París, Verdier, Flammarion, [1966] 1984.

GRANET, Marcel, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris, Albin Michel, 1919.

———, *La religion des Chinois*, Paris, Albin Michel, 1922.

———, *Danses et légendes de la Chine ancienne*, Paris, Albin Michel, 1926.

———, *La pensée chinoise*, Paris, Albin Michel, [1934] 1968.

GUÉDON, Marie-Françoise, "La formation des sociétés secrètes amérindiennes de la côte nord-ouest", *Recherches amérindiennes au Québec* XIV, Québec, n. 2, 1984, p. 35-45.

GUILLEMOZ, Alexandre, *Les Algues, les anciens, les dieux: la vie et la religion d'un village de pêcheurs coréens*, Paris, Le Léopard d'or, 1983.

GUARDINI, Romano, *La liturgie comme jeu*, 1920.

HAMAYON, Roberte, *Chants mongols et bouriates*, Disque Vogue, 1973 (Colección Musée de l'Homme).

———, "La furie chamanique. Jouer l'amour pour attirer la vie, feindre la folie pour éviter la mort", *Nouvelle revue de psychanalyse*, n. XXXIX, 1989, p. 253-263.

———, *La chasse à l'âme*, Nanterre, Société d'ethnologie, 1990, 880 p.

———, "Le chamane 'joue' et gagne ou l'action rituelle chamanique, sur la base de matériaux sibériens", *Destins des rituels, Revue du Collège des Psychanalystes*, n. 41, 1991, p. 65-78

———, "Le jeu de la vie et de la mort, enjeu du chamanisme sibérien", *Diogène*, Paris, n. 158, 1992a, p. 63-77.

———, "Game and games, fortune and dualism in Siberian shamanism", en M. Hoppál y J. Pentikäinen (eds.), *Northern religions and shamanism*, Budapest, Helsinki, 1992b, p. 134-137.

———, "Are 'trance', 'ecstasy' and similar concepts appropriate in the study of shamanism?", Szeged, *Shaman I*, n. 2, 1993, p. 3-25.

HEERS, Jacques, *Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen-âge*, 2a. ed., Montreal, 1982.

———, *Fêtes des fous et Carnavals*, Paris, Fayard, 1983, 351 p.

HENRIOT, Jacques, *Le jeu*, Synonyme SOR, 1983, 114 p.

HERRENSCHMIDT, Olivier, "Le sacrifice du buffle en Andhra côtier", *Purus-harta*, n. 5, 1981, p. 137-177 (sobre la diosa hindú).

HEUSCH, Luc de, "Pour une approche structuraliste de la pensée magico-religieuse bantoue", en *Redécouvrir Frazer: métaphore et métonymie*, II, 1970, p. 178-187.

- , “La folie des dieux et la raison des hommes”, en *Pourquoi l’épouser?*, Gallimard, 1971, p. 245-285.
- , “Royautés sacrées africaines: une lecture critique de Frazer”, en *Mythe et politique*, Université de Liège, 1990, p. 97-106.
- HOCART, Arthur M., *Kings and Councillors*, The University of Chicago Press, 1970. (Traducción francesa: *Rois et courtisans*, París, Le Seuil, 1978)
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, [1938]-1951, 341 p.
- JACOB, François, *Le jeu des possibles*, Fayard, 1981, 124 p.
- JEU, Bernard, *Le sport, la mort, la violence*, París, PUF, 1972.
- Jeux et sports*, París, Gallimard (La Pléiade), 1967.
- Jeux et sports dans l’histoire*, Éd. du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2 v., 1992.
- JILEK, Wolfgang, *Indian healing, shamanic ceremonialism in the Pacific Northwest today*, Hancock House Publications, [1982] 1988, 184 p.
- , “La renaissance des danses chamaniques dans les populations indiennes de l’Amérique du nord”, *Diogène*, n. 158, 1992, p. 78-91
- KABZINSKA-STAWARZ, Iwona, *Games of Mongolian shepherds*, Warsaw Institute of History of Material Culture, 1991, 154 p.
- KENDALL, Laurel, “Initiating performance. The story of Chini, a Korean shaman”, en C. Lademan y M. Roseman (eds.), *The Performance of Healing* (en prensa).
- , “Chini’s ambiguous initiation”, en M. Hoppál y K. D. Howard (eds.), *Chamanes y culturas*, Istor Books 5, Budapest y Los Angeles, 1993, p. 15-26.
- KIM, Song-Nae, “Chronicle of violence, Ritual and mourning: Cheju shamanism in Korea”, PhD dissertation, University of Michigan, 1989.
- , “Danses et chants d’exorcisme dans l’île de Cheju en Corée”, *Diogène*, n. 158, 1992, p. 52-62.
- KIRBY, “The shamanistic origins of popular entertainments”, *Drama review*, 1997.
- LECOMTE-TILOUINE, Marie, *Les Dieux du pouvoir. Les Magar et l’hindouisme au Népal central*, París, CNRS, 1993, 396 p. (CNRS Ethnologie).
- LEGENDRE, Pierre, *La passion d’être un autre. Étude pour la danse*, París, Éd. du Seuil, 1978, 350 p.
- , “Légalité du rite”, *Essais sur le rituel II*, Colloque du centenaire de l’École des Hautes Études, Sciences religieuses, Lovaina, París, Peeters, 1990, p. 17-26.

- LE GOFF, Jacques, "Le rire dans les règles monastiques", *Mélanges en l'honneur de Riché*, Nanterre, 1990.
- LEIRIS, Michel, *La possession et ses aspects théâtraux chez les Éthiopiens de Gondar*, precedido de *La croyance aux génies zâr en Éthiopie du nord*, Le Sycomore, [1938-1958] 1980, 132 p.
- LÉVI-STRAUSS, Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.
- LHÔTE, Jean-Marie, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg-Bélibaste, 1976, 350 p.
- LOSONCZY, Anne, "Le destin des guerriers. Agression chamanique et agression guerrière chez les Embera du Choco", *Journal de la Société des Américanistes*, n. LXXII, 1986, p. 157-183.
- , "Cadrage rituel et improvisation: le chamanisme embera du Choco (Colombie)", en *Essais sur le rituel*, 1990, p. 185-200.
- LOT-FALCK, Éveline, "A propos du terme chaman", *Études mongoles et sibériennes*, n. 8, 1977a, p. 7-18.
- , "Koka-kan, rituel érotique altaïen", *Études mongoles et sibériennes* n. 8, 1977b, p. 73-108.
- LOUDE, Jean-Yves y LIÈVRE, Viviane, *Solstice païen. Fêtes d'hiver chez les Kalash du Nord-Pakistan*, Paris, Presses de la Renaissance, 1984, 361 p.
- , *Le chamanisme des Kalash du Pakistan. Des montagnards polythéistes face à l'islam*, CNRS, Presses Universitaires de Lyon, Recherches sur les Civilisations, 1990, 558 p.
- MANNING, Frank E., *The world of play*, Leisure Press.
- MANNONI, Octave, "Je sais bien mais quand même", *Les Temps modernes*, n. 212, 1964.
- MAUSS, Marcel, "Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques", en *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, [1923-24] 1968, p. 145-279.
- MÉCHIN, Colette, *Saint-Nicolas. Fêtes et traditions populaires d'hier et d'aujourd'hui*, Berger-Levrault, 1978, 178 p.
- MÉTRAUX, Alfred, "La comédie rituelle dans la possession", *Diogenes* n. 11, 1955, p. 26-49.
- , "Le mariage mystique dans le Vodou", *Cahiers du sud*, Marsella, n. 337, 1956, p. 410-419.
- MOLINIÉ-FIORAVANTI, A., "Sanglantes et fertiles frontières. A propos des batailles rituelles andines", *Journal de la Société des Américanistes*, n. LXXIV, 1988, p. 48-70.

- MUCHEMBLED, Robert, *Le jeu et ses fonctions dans le monde rural*, Lille, CRDP, 1981.
- NEEDHAM, Joseph, "La loi humaine et les lois de la nature", en *La science chinoise et l'Occident*, París, Le Seuil, [1951] 1973, p. 204-243. (Points Sciences).
- OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre, "Possession, exotisme, anthropologie", en *Transe, chamanisme, possession*, Éditions Serre-Nice-Animation, 1986, p. 149-157.
- OOSTEN, Jarich, "Theoretical problems in the study of Inuit shamanism", en M. Hoppál y O.von Sadovsky (eds.), *Shamanism, past and present II*, Budapest, Los Angeles/Fullerton, Istor books, 1989, p. 331-341.
- PASTOUREAU, Michel, *L'échiquier de Charlemagne. Un jeu pour ne pas jouer*, París, Adam Biro, 1990, 61 p.
- PELLEGRIN, Nicole, *Les Bachelleries*. Organisations et fêtes de la jeunesse dans le Centre-Ouest XV-XVIIIe siècles, Mémoires de la Société des Antiquaires de l'Ouest, 1979-1982.
- PIGANIOL, André, *Recherches sur les jeux romains*, Estrasburgo, 1923.
- POLY, Jean-Pierre, "Masques et talemases, les tours des femmes de Champagne", *Mélanges offerts à Georges Duby*, París, 1992, p. 177-188.
- PROPP, Vladimir, *Les fêtes agraires russes*, trad. del ruso por L. Gruel-Apert, París, Maisonneuve & Larose, [1963] 1987, 158 p.
- RENGO, Mara, "Gestes rituels. L'«arrivée» dans deux sanctuaires italiens", en *Essais sur le rituel II*, Colloque du centenaire de l'École des Hautes Études, Sciences religieuses, Lovaina, París, Peeters, 1990, p. 207-228.
- ROUGET, Gilbert, *La musique et la transe*, París, Gallimard, 1980 (traducción del inglés: *Music and Trance*; The University of Chicago Press, 1985).
- SALADIN D'ANGLURE, B., "La part du chamane ou le communisme sexuel inuit de l'Arctique central canadien", *Journal de la Société des Américanistes*, n. LXXV, 1989, p. 133-171.
- , "Sila, the ordering principle of the Inuit cosmology", en M. Hoppál y K.D. Howard (eds.), *Shamans and cultures*, Budapest/Los Angeles, Istor Books 5, 1993, p. 160-168.
- SALES, A. de, *Je suis né de vos jeux de tambour. La religion chamannique des Magar du nord*, Nanterre, Société d'ethnologie, 1991, 339 p.
- SCHECHNER, R. (ed.), *Ritual, play and performance*, New York, The Seabury Press, 1977.

- SCHEID, J., "Rituel et écriture à Rome", *Essais sur le rituel*, II, v. 8 n. 6, 1990, p. 1-15.
- SORLIN, Irène (expuesto en el Seminario, ver resumen en el *Annuaire EPHE*).
- STEIN, R.A., *Recherches sur l'épopée et le barde au Tibet*, Paris, PUF, 1959, 646 p.
- STERNBERG, *Pervobytnaja religija*, Leningrad, [1893] 1936.
- THIERS, Abbé J.B, *Traité des jeux et des divertissements qui peuvent être permis ou qui doivent être défendus aux Chrétiens selon les règles de l'Église et le sentiment des Pères*, Paris, 1686.
- TURNER, Victor, *From ritual to theatre. The human seriousness of play*, New York, Performing Art Journal Public, 1982, 127 p.
- VAN DER VEER, Peter, "Playing or praying. A Sufi Saint's Day in Surat", *The Journal of Asian Studies*, v. 51, n. 3, 1992, p. 545-564.
- VAN WOERKENS, Martine, "Qui a joué jouera", *Cinéma, rites et mythes contemporains*, n. 15, 1992, p. 167-194.
- VARENNE, Jean-Michel y BIANU, Zéno B., *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, 1990, 340 p.