



DEL PARCHÍS A LA MONTAÑA RUSA: LABERINTOS, JUEGOS, VIOLENCIAS, INICIACIONES¹

José Manuel Pedrosa

Universidad de Alcalá

89

El parchís, la oca, el *monopoly*: laberintos circulares sobre tableros pintados

Pocos niños y pocos jóvenes, de España y de un sinnúmero de países, no habrán jugado alguna vez (o muchas veces) al parchís, al juego de la oca, al *monopoly*. Juegos de mesa simples y manejables, portátiles, esquemáticos, con tableros de quitar y poner, popularísimos, alguno muy viejo (como el juego de la oca, cuyos antecedentes lejanos remontan al antiguo Medio Oriente o a la antigua Grecia), otros medianamente viejos (como el parchís, al que la tradición hace original de la India del siglo XVI), y otros relativamente modernos (como el *monopoly*, que fue patentado en 1935). Articulados en torno a la idea de que existe una alianza entre azar y pericia personal que puede decantar hacia un lado o hacia otro cada partida del juego y cada una de nuestras vidas; modelados sobre un patrón de laberinto, es decir, de itinerario dificultoso e iniciático, lleno de pruebas, de atajos y de trampas, en forma de tubo estrecho y retorcido; y definidos (ese sería el último denominador común de los tres juegos) como una invitación a la exploración arriesgada, a la penetración dificultosa, a la competición por el espacio: dicho en crudo, a la conquista del poder (de los espacios del poder) a costa de los demás.

Claro que en un nivel de juego, de simulacro, de dramatización (pues todo juego tiene algo de teatralidad), que hace que lo que estos laberintos pintados verdaderamente propongan sea un ensayo de la conquista del poder, una pedagogía de la dominación, una escenificación de la victoria propia y del sacrificio ritual de los demás.

Igualdad inicial, desigualdades finales

El parchís, la oca, el *monopoly* en que muchos niños reciben entrenamiento para vencer a los demás se ajustan a una ecuación muy sencilla: todos los jugadores son iguales al principio, todos llegan desiguales al final.

La línea de salida, o las casillas de las que todos parten, son la misma, o son iguales, o son equivalentes. A lo sumo, podrán variar sus colores, pero no sus valores. Cada jugador se desdobra e identifica con un tipo de ficha, de carta o de avatar. En cuanto las fichas-personajes-jugadores parten de su *hogar* de salida, se lanzan a una carrera frenética por un itinerario en forma de tubo laberíntico, que puede ser circular u ovalado, o cuadrangular, o en espiral. En realidad, el perfil

¹ Este artículo se publica dentro del marco de la realización del proyecto de I+D del Ministerio de Ciencia e Innovación titulado *Historia de la métrica medieval castellana* (FFI2009-09300), dirigido por el profesor Fernando Gómez Redondo, y del proyecto *Creación y desarrollo de una plataforma multimedia para la investigación en Cervantes y su época* (FFI2009-11483), dirigido por el profesor Carlos Alvar. También como actividad del Grupo de Investigación Seminario de Filología Medieval y Renacentista de la Universidad de Alcalá (CCG06-UAH/HUM-0680). Agradezco sus lecturas e indicaciones a José Luis Garrosa, Yolanda López Ramos, Gisela Roitman, Josemi Lorenzo, Xaverio Ballester y Eva Belén Carro Carvajal.



exterior del tubo no es lo más definitorio: lo más característico es su articulación encadenada, su mecanismo de ensamblaje de unas piezas que funcionan como baldosas de tránsito con respecto a las precedentes y a las siguientes. En todas ellas va quedando el registro de los pasos que la suerte ciega y la habilidad personal van dictando a cada jugador.

Las fatalidades y las pruebas que ha de ir superando cada jugador propician que se quiebre, a medida que se avanza, el inicial estatus de igualdad de todos los jugadores, el equilibrio de fuerzas de partida, y que vayan surgiendo posiciones disímiles, avances y retrocesos que terminan de concretarse cuando un ganador se impone definitivamente sobre los perdedores.

El avance por el laberinto es un acontecimiento narrativo, o por lo menos *narrable*, con toques a veces de comedia, tintes otras veces de tragedia, tonos siempre de relato iniciático y clarines épicos al final. Una especie de crónica (aunque no tan grandiosa como la epopeya homérica del avance hacia Troya) de un movimiento que debe (intentar) ser siempre de avance y de resuelta penetración hacia la ansiada meta que guarda los laureles del vencedor. Porque los vencidos habrán de quedar engullidos dentro de un magma indiferenciado, o poco diferenciado (hay a veces grados de perdedores, e incluso premios de consolación), en los entresijos caóticos de las tripas del laberinto: destino fatal, por cierto, de la gran mayoría de los que se arriesgan (o se ven obligados) a adentrarse en tan comprometidos e inquietantes espacios.

Y destino fatal también, según tienen que ir acostumbrándose a aprender los niños gracias a esta cruda pedagogía, de la mayoría de los sujetos sociales, que, digeridos dentro de las largas tripas del laberinto, o clasificados en los escalones subalternos de la pirámide de la población, habrán de ser testigos del adelantamiento de unos pocos, o sostener una cumbre de escasos y muy selectos ganadores.

Moverse o no moverse, ganar para sí o ganar para los demás

Los obstáculos y las trampas que devuelven al punto de partida o que mantienen transitoriamente desactivado al jugador son un elemento clave en la poética de todos estos juegos.

Introducen el riesgo de la inmovilidad, la posibilidad de ser devuelto a la casilla de salida, que es como decir al escalafón más inferior de la gran pirámide social.

Es ese un contratiempo equiparable al que en los cuentos maravillosos juega el encantamiento del héroe; al que en los relatos caballerescos y de aventuras juega la prisión del héroe; al que en la ciencia ficción juega el congelamiento del héroe: recuérdese al príncipe que sobrelleva una rutinaria vida de rana dentro de un estanque (es decir, dentro de unas aguas inmóviles) hasta que el beso desencantador de una joven le devuelve a los avatares del mundo; al Lancelot de *El caballero de la carreta* de Chrétien de Troyes, desesperado por escapar de su torre pétrea, hasta que entre grandes apuros logra retornar a su circuito de pruebas y torneos; o al Han Solo de *Star Wars*, congelado en carbonita hasta que es liberado por sus compañeros galácticos y recuperado como sujeto activo de su grupo.

Ahora bien, hay algo que diferencia la moral de los jugadores de parchís, de la oca o del *monopoly*, de la moral de estos otros héroes acabados y famosos, de psicologías



mejor delineadas porque *son narrados* en el marco de tramas más dramáticas y desarrolladas, de modo que sus andanzas pueden salirse de las muy limitadas casillas y pautas pintadas sobre un tablero: las fichas-personajes-jugadores que compiten sobre esos tableros esquemáticos no tienen más opción que hacerlo hacia adelante o hacia atrás, con las perspectivas solas de la victoria o de la derrota, con la obligación de obrar, entonces, por pura ambición personal, con unos objetivos primariamente individualistas, que miran solo al adelantamiento personal y excluyen el beneficio de los demás. La única opción que prevé el guión narrativo, tan simple y elemental, de los laberintos unilineales del parchís, de la oca, del *monopoly*, es la victoria total del ganador sobre los perdedores. Nada más. Sin términos medios, ni amigos ni compañeros, ni reparto de botín ni de beneficios.

En los laberintos circulares del parchís, de la oca, del *monopoly* (excepto en las poco comunes modalidades de juego por equipos) se desencadenan carreras radicalmente competitivas, nada cooperativas, cuya épica se queda en el terreno de la exhibición deportiva individual, y no se impregna de las funciones de solidaridad comunitaria que caracterizan a las narraciones heroicas más complejas, cuyo protagonista suele ser un *donador*, un sujeto que se dedica esforzadamente a hacerse con *dones* —personas, objetos, conocimientos, símbolos de poder— que arrebató (en el transcurso de su viaje épico) a oponentes que los tienen guardados, acumulados, acaparados, de forma egoísta, *inmóvil*, estática, en espacios inválidos, cerrados, muertos, al margen de los intercambios de *don* y de *contradon* que generan la cultura, la economía y el parentesco. La función del héroe es, precisamente, la de recuperar, restituir, inyectar, poner en *movimiento* esos bienes dentro del circuito de dones decidido y pactado por la misma comunidad que al final deberá premiarle con el glorioso título de héroe.

Hay ocasiones, sí, en que los jugadores más avezados del parchís, de la oca, del *monopoly*, se organizan en clubes y en federaciones, y compiten en campeonatos que pueden movilizar medios, apuestas y riesgos importantes, y enfrentar equipos, ciudades, regiones o países: es decir, identidades colectivas y no solo personales, representaciones del mundo que van más allá de lo individual y que pueden alcanzar lo grupal y lo nacional.

Pero hasta en esos casos de escenificación del juego sobre horizontes sociales más amplios el discurso predominante de estos laberintos de un solo carril es el de la competición y no el de la cooperación.

Por necesidades del guión, o por condicionamientos del formato, como se prefiera: el laberinto pintado admite solo el sentido de ida hacia la victoria y el sentido de vuelta hacia la derrota. No hay otras soluciones narrativas.

El ajedrez y las damas: laberintos mentales sobre tableros cuadrículados

El laberinto acaso más sutil y metafórico, y también el más competitivo y despiadado de todos los que han sido ideados por el ser humano es, seguramente, el del ajedrez. O el del juego de damas, cuyas arquitectura y poética se hallan tan relacionadas con los del ajedrez. Una afirmación como esta quizás suene extraña, porque la primera impresión que uno tiene es la de que el ajedrez es todo lo contrario de un laberinto: se juega sobre un espacio del mismo ancho que fondo (lo que crea expectativas de infinitud), sobre un ensamblaje de baldosas que dan la idea de campo abierto y no de pasillo estrecho ni de itinerario prefijado.



Y, sin embargo, el ajedrez es, antes que ninguna otra cosa, un inapelable, matemático, cerrado laberinto, cuyas paredes y callejones no hace falta que se hallen marcados ni contruidos sobre el suelo, porque ya lo están en las reglas del juego y en las mentes de los jugadores, que aunque no vean los pasillos conocen bien qué trazados y qué pasos sometidos a leyes inexorables están reservados a cada una de las fichas.

El ajedrez, laberinto mental construido sobre un simple tablero de cuadrículas rígidas, en las que cada vez que se mueve una ficha se van abriendo y clausurando callejones que tienen la consistencia de lo abstracto, es otro juego en que solo cabe la ambición de ganar y en que está descartado cualquier impulso de solidaridad o de cooperación o de piedad (excepto algunos rituales gestos de cortesía habituales en las partidas profesionales). El ajedrez es el campo de una guerra a muerte, el escenario de una sucesión de batallas que acaban siempre en ejecución sumaria. Un parte de bajas que culmina en el ritual jaque y mate, es decir, en el aplastamiento definitivo, cuando no caben ya más amputaciones, del adversario. Un laberinto, en definitiva, que no tiene un solo minotauro, sino muchos, y todos con la obligación de ser mortíferos si no quieren ser víctimas: tantos como piezas potencialmente asesinas o asesinadas nos vayan quedando a mí o al contrario.

Para alcanzar la gloria en el ajedrez, basta con matar. Ni siquiera es preciso encontrar la salida del laberinto, porque no la tiene. Los únicos que son evacuados son los muertos. El carisma épico lo alcanza el ajedrecista que va dejando sin escapatorias y que mata y remata después de implacable asedio a su adversario, aunque el precio a pagar sea (y es un modo de ser víctima también) el de quedarse solo, atrozmente amputado, en el campo de batalla. Bien recordará, todo aquel que haya visto la impresionante pugna entre la muerte y el caballero de *El séptimo sello* de Ingmar Bergman, cómo lo único que puede quedar después de una partida de ajedrez es un vivo y un muerto.

Y bien habrán de metérselo en la cabeza los niños y los jóvenes que reciben con el ajedrez una dura y clarísima pedagogía de la vida: al inicio de la partida, todos somos iguales. Mejor dicho: todos valemos lo mismo, aunque nuestros colores sean diferentes. Avanzar (vivir) es ir perdiendo piezas de la propia integridad, igual que las va perdiendo, en dura batalla, aquel que tenemos enfrente. Al final solo se podrá ganar o perder, asumir el papel de asesino o de víctima.

Menos mal que, traducido del lenguaje de lo simbólico al lenguaje de lo social, hay un modo más amablemente eufemístico de expresarlo: se puede ser el que margina o el que es marginado, el que excluye o el que es excluido, el que vive sobre los demás o el que soporta el peso de los que están arriba. En realidad, siempre se es las dos cosas al mismo tiempo. Porque ser un sujeto social (que es ser algo mucho más complejo que ser un jugador de ajedrez) es estar clasificado en un mundo en que se tiene a alguien por encima y se tiene a alguien por debajo, pero no se puede tener (ni en la más armoniosa y milimétrica de las relaciones) a alguien exactamente al lado.

El dominó y los naipes: el laberinto desplegado y el laberinto plegado sobre una mesa en blanco

En cierto modo, el dominó (otro juego muy viejo, que se dice que procede de la China de la antigüedad, aunque se aclimató en Europa en el siglo XVIII), que se



articula como una especie de itinerario de fichas que van ensamblando los jugadores, y que puede adquirir formas de lo más fantasioso y retorcido, dibuja sobre la amplia mesa *en blanco* (no sobre el tablero rígido y minúsculo) un laberinto típico, bien visible y reconocible, de opciones y posibilidades *narrativas* más dúctiles y articulables que las que puede desarrollar (por ejemplo) el laberinto meticulosamente previsible del parchís.

En la poética del dominó está firmemente enraizado, de nuevo, el guión básico del todo o nada, de la victoria o de la derrota: cuando al inicio de la partida se ponen las fichas boca abajo, se mezclan aleatoriamente y se distribuyen, todos los jugadores son iguales. Al final de la partida todos tienen que ser desiguales.

Pero en el dominó aflora un matiz nuevo: se puede jugar por parejas, y queda admitido, por tanto, un cierto grado de cooperación entre los jugadores, con lo que quedan permitidos una articulación estructural y unos matices narrativos y morales más variados y complejos.

En el otro extremo (aparente), en el de los laberintos menos reconocibles a primera vista, se hallarían la gran mayoría de los juegos de naipes. Expediciones, una vez más, desde la equidad del principio, cuando se barajan las cartas al azar, hasta la desigualdad del final, cuando vencen las cartas de quien ha sido favorecido por la suerte, impulsado por su pericia o encumbrado por sus argucias tramposas.

Aunque las cartas vayan siendo apiladas por los jugadores una encima de otra, a medida que las van sacando a la luz, y aunque acaben inmediatamente después en un montón de aspecto más prosaico y menos espectacular que la serpiente tortuosa del dominó, o que el caracol introvertido del juego de la oca, el orden y la disposición que relaciona cada carta con la que va quedando encima o con la que tiene debajo, el juego de comodines y de trampas que determina la relación de cada una con la que le antecede o con la que le sigue, la dialéctica del triunfo y de la derrota que ese despliegue va engendrando, tienen rasgos de función y de narración nada alejados de los de los demás laberínticos juegos de mesa sobre los que estamos reflexionando.

Ahora bien: los naipes, que se van mostrando y apilando sobre (por lo general) una mesa despejada y *en blanco* (y no sobre un tablero con un itinerario fijo), es decir, sobre un espacio de formato amplio y abierto, sin pasillos ni direcciones inexorablemente prefijados, permiten muchas combinaciones y modalidades de juego. Y muchas más posibilidades de jugar en parejas y en equipos, con lo que el discurso de la competición puede enriquecerse, en medidas muy diversas, con el discurso de la cooperación. Hay juegos de naipes que, de hecho, son la apoteosis de la acción concertada y del guiño cómplice, la pura enseñanza de que para vencer al rival hay que acordarlo todo con el compañero o sincronizarse a la perfección con el equipo.

La emancipación del rígido formato del pequeño tablero cuadrulado, con laberintos de ida y vuelta nada más, la escenificación sobre la más ancha y dúctil mesa *en blanco*, amplían muy sustancialmente la potencialidad combinatoria del laberinto-dominó y del laberinto-naipe. El vocabulario del dominó y de los naipes alberga más palabras que los simples *vencer* y *morir*, y engendra, pues, narraciones más ricas y abiertas, con más medias tintas y valores intermedios, con auxiliares y no solo con oponentes.



El fútbolín y el *pinball*: laberintos sobre mesas mecánicas y eléctricas

El fútbolín es otro juego que sirve de iniciación para muchos niños y jóvenes. Tan de iniciación que existen modelos diferentes para cada grupo de edad, y que el paso de un grupo de edad a otro puede estar muy bien señalado por el rito de jugar en un modelo de fútbolín o en otro.

94

El fútbolín es una mesa especial, expandida, mecanizada, muchísimo más sofisticada que el pequeño tablero de un solo carril del parchís, y bastante más, por supuesto, que la mesa libre y despejada en que se juega al dominó o a los naipes. Las bolas (avatares de las fichas, cartas o piezas de los otros juegos) pueden ir hacia delante, hacia detrás, hacia los lados, en diagonal, o rebotar en cualquier dirección. Las líneas del juego que en él se hallan dibujadas son fijas, pero las figuritas de madera que se constituyen en proyecciones de los jugadores disponen de cierto (aunque limitado) repertorio de giros y de movimientos. Es otro juego al que la ductilidad del diseño y la apertura del formato consienten la mezcla de competición y de cooperación, porque los miembros de cada equipo han de actuar con un alto grado de coordinación entre sí, para que la bola pueda avanzar por los caminos que se abren y se cierran en el huidizo laberinto que forman las piernas de madera de los jugadores rivales.

Otro laberinto *de mesa* de gran sofisticación, emblemático de la modernidad, es el de los juegos *eléctricos* que reciben el nombre de *pinball* o de *flipper*, que dan al jugador la posibilidad de introducir (con una pizca de suerte y otra de pericia) bolas metálicas por pasillos estrechos, de impactar sobre dispositivos sembrados en rincones remotos que se encienden, ululan y hacen que se dispare el número de puntos que proclama teatralmente el enloquecido marcador, o de quedar detenidos por obstáculos o capturados en trampas que suponen la eliminación de una bola, que es igual que decir las aspiraciones épicas del jugador.

Hoy, las variedades y marcas de *pinballs* o de *flippers* son casi infinitas, y hay modelos (hasta informáticos y virtuales) que reclaman la participación de varios jugadores coordinados entre sí, incluso de varios equipos, a diferencia de lo que ofrecía el modelo elemental y clásico, que propiciaba una lucha cuerpo a cuerpo de un sujeto solo contra una máquina sola.

Una vez más, el desarrollo del soporte, el perfeccionamiento (incluso la sofisticación tecnológica) del formato, la combinatoria más o menos interactiva que permite el guión (o el género, como se quiera llamar), abren el juego a horizontes espaciales, a registros narrativos, a implicaciones morales, de mayores riqueza y complejidad.

Los videojuegos, o la guerra ganada por el laberinto virtual

El laberinto *de mesa* que más se está popularizando en estos mismos momentos, que más terreno está ganando, es, sin duda, el que con aspectos, variedades y marcas diferentes se ha puesto el disfraz del videojuego.

Hay un esquema absolutamente clásico que se repite hasta la saciedad, mucho más que ningún otro: el personaje-jugador que empuña los mandos (las armas) ha de aventurarse por un laberinto inacabable de pasillos, con recodos, escaleras, desvíos y bifurcaciones en los que le esperan emboscados comandos de soldados armados hasta los dientes, marcianos que mueven de un lado a otro sus antenas, monos con sonrisa sardónica que disparan misiles o monstruos letales a los que es preciso



apuntar bien y abatir antes de que lo hagan ellos con el avatar del jugador. Los cadáveres que quedan sembrados por el suelo son el panorama que se ve después de cada batalla, la cual queda separada de la siguiente por escasos segundos, a veces por décimas de segundo.

95

El perfeccionamiento de los videojuegos ha hecho posible que hoy, sobre este esquema básico, se hayan desarrollado variantes que permiten jugar simultáneamente, en red, a muchas personas, incluso a varios equipos, y establecer relaciones de alianza y cooperación más complejas que las que comprometían a un único jugador contra los monstruos que infestaban la máquina.

Es decir, que los juegos *de mesa* se han convertido, hoy, en juegos *de mesa* virtuales, cuya gramática se ha complicado y sofisticado tanto como permiten los nuevos diseños y tecnologías que les dan soporte. Pero aunque su sistema de adornos poéticos, su paleta de colores, se haya complicado y sofisticado, lo cierto es que la organización narrativa de la inmensa mayoría de ellos sigue fiel al esquema, inmemorial y universal, del laberinto.

La rayuela, o el laberinto que desciende hasta el suelo

Hay laberintos *de mesa*, pero también hay laberintos de suelo, igual que hay laberintos cuyos trazos van por el aire o por el agua, como enseguida comprobaremos.

Un laberinto *de suelo* al que muchísimos hemos jugado cuando éramos niños y necesitábamos entrenarnos para la conquista del mundo es la rayuela que se dibuja sobre la tierra o sobre el asfalto, con sus casillas enfiladas o contiguas, cada una con un valor funcional pactado con los demás participantes en el juego, alguna con trampa, cada una con un modo de simbolizar, de valorar, de contabilizar el proceso de dominio y de control del espacio. Todas con el señuelo de vencer o con la amenaza de derrotar a quienes pueden quedar como señores o pueden quedar desbancados o descartados de ese ensayo de fatales apropiaciones. Casillas, posesiones, dominios que hay que recorrer, o saltarse, a la pata coja, o arrojando a la casilla una piedra que no vaya a parar fuera de su cuadrícula (lo que descalifica), o clavando a distancia un palo o una lima que le den dueño.

La rayuela, avatar del laberinto que dio la pauta de la gran novela de Julio Cortázar, que puede ser leída de acuerdo con diversos itinerarios declarados, y quién sabe si con algún otro no declarado, no es el único laberinto *de suelo* en que puede ensayar el niño su modo de apropiación del espacio y su modo de competición con los demás. Aunque sí está, desde luego, entre los formatos más *tradicionales*, más domésticos y familiares.

Hay otros: algunos parques de atracciones invitan a penetrar en un espacio que se llama propiamente, sin tapujos, *laberinto*: unos pasillos llenos de recodos, con unas cuantas bifurcaciones y un cierto repertorio de callejones sin salida, a veces con las paredes cubiertas por espejos, por el que los niños deambulan hasta que se cansan. Pero no tienen, esos *laberintos*, la misma capacidad de atracción ni el mismo éxito que el tren de la bruja o que la montaña rusa en que enseguida viajaremos. El adorno, la metáfora, el disfraz, la sobreactuación mágica o fantástica, los toques de violencia explícita, son siempre un plus, y un laberinto absolutamente plano y literal gana en previsibilidad pero pierde en eficacia narrativa.



Hay más laberintos *de suelo*. ¿Qué niño (de nuestros ricos países, claro) no ha jugado alguna vez, en ferias, verbenas o parques de atracciones, a los *coches de choque* eléctricos, ante los que se hacen y se deshacen, un instante tras otro, pasillos laberínticos e inestables por los que hay que abrirse paso a puros empujones?

Sin tiempo ni para distinguir la cara de los rivales, y sin conciencia clara ni de la dirección que se desea tomar: con el afán, únicamente, de convertirse en personaje de la comedia-drama del empujón, del teatro universal de la violencia.

El tren de la bruja y la montaña rusa: el laberinto despegando del (sub)suelo y sube por los aires

Un momento iniciático importante en la vida de muchos niños es el del viaje en el *tren de la bruja*: un laberinto sobre raíles estrechos y retorcidos que está perfectamente diseñado para que al niño le sean administradas las dosis de violencia (amenaza + agresión + miedo) que convienen a su edad. A cambio de sufrir ese miedo, el niño gana la experiencia de convertirse en protagonista de un cuento hecho a su medida: inmerso en un burdo mundo de tinieblas (en las profundidades de un subsuelo fingido, simbólico) en cuyos recodos esperan fantoches armados con escobas (los oponentes), el niño-héroe embarcado en ese viaje iniciático cuenta con la protección de algún adulto (el auxiliar o psicopompo) al que se agarra en los momentos críticos que preceden a la salida, es decir, a la victoria.

Un iniciático *descensus ad inferos* que prepara el camino a una asignatura iniciática de mayor ambición: la del *ascensus ad superos*, la del vuelo mágico, la de la montaña rusa.

En efecto, de la feria de pueblo o de barrio en que se establece por unos días el tren de la bruja hasta el parque de atracciones sedentario, inmutable, firme, con el que solo cuentan las grandes ciudades, hay una distancia simbólica en cierto modo equiparable a la que separa el subdesarrollo del desarrollo, lo infantil de lo adulto, lo fugaz de lo perenne.

Pues bien: cualquier parque de atracciones que se precie ha de tener una montaña rusa. Su reclamo es de los que más eficazmente cumplen su función dentro de esos espacios que aunque se llamen *de atracciones* podrían ser llamados también *de repulsiones*, porque en ellos se mezclan la seducción de la aventura y el miedo a no salir con bien de ella. Miedo infundado, desde luego, porque quien paga para afrontar ese sucedáneo de ascenso mágico y de trance iniciático está contratando también, por el mismo precio, el final feliz, la apoteosis personal. Que la montaña rusa es marca emblemática de cualquier parque de atracciones lo prueba el que, visto desde fuera, lo que mejor le identifica es el perfil serpentino de la montaña rusa que domina sus alturas.

Para cualquier joven, el primer viaje que se le permite hacer, cuando alcanza la edad mínima fijada por el reglamento, sobre el carril estrecho y retorcido de ese laberinto aéreo y falsamente épico (pues se trata de un laberinto en que lo que está previsto es que el que entra pueda salir, y no al revés), sobre ese tubo estrecho y retorcido en que la sorpresa y el miedo son administrados en dosis controladas e inocuas, la montaña rusa tiene el prestigio de la frontera iniciática que marca el paso de un grupo de edad a otro. En su personal concepción de sí mismo y del



mundo, en el universo de sus narraciones, en las conversaciones que luego tendrá con sus compañeros, el haber subido y bajado, el haber entrado y salido de la montaña rusa funciona como un hito de edad, como una prueba de madurez y como una incuestionable victoria, más o menos deportiva, frente al espacio, frente al mundo. Porque el guión de la montaña rusa ofrece, con respecto al del tren de la bruja, una innovación interesante: el rival cuyo mundo hay que penetrar, el oponente al que debemos pisar o disputar el espacio, ya no es otro ser igual que yo o más o menos parecido a mí, aunque tenga máscara de bruja: ahora es el propio espacio, el propio mundo.

El *tren de la bruja* de los niños, o la montaña rusa de los jóvenes, o los toboganes acuáticos que funcionan como laberintos *de agua*, conocen multitud de variantes, de disfraces, de copias simuladas bajo marcas y barnices diversos que pueblan esos mágicos dispensarios de miedos domesticados y de épicas amañadas que son las ferias, las verbenas, los parques de atracciones.

Juego, iniciación, violencia, poder

¿Cuántos millones de niños, de jóvenes, de adultos, habrán sido partícipes de todos estos juegos laberínticos? ¿Cuántos millones de personalidades en ciernes, de habilidades y pericias en proceso de definición y de aprendizaje, de identidades que han de irse acostumbrando al juego del ganar o del perder que se supone habrán de asumir en la vida real, a la exploración, la penetración, la dominación del espacio en competencia con los demás, se habrán forjado, en alguna medida, frente a los tableros o las mesas de estos juegos, o en los asientos del tren de la bruja o de la montaña rusa? Y, de paso, ¿cuántos adultos de vida sedentaria y costumbres aburridas no habrán dado saltos prodigiosos o caído en trampas funestas, no se habrán vestido a veces las galas del ganador y habrán gustado otras las hieles de la derrota, gracias a la puerta al mundo de la épica (o del drama) que les abren el parchís, el dominó o los naipes?

Laberinto, juego e iniciación: un espacio, una acción y una condición que coinciden muchas veces en el tiempo y en los usos sociales. O, dicho de otro modo: muchos niños, muchos jóvenes, se inician, jugando a los laberintos, o jugando en los laberintos, en las funciones que la sociedad espera que asuman cuando sean adultos.

Funciones, por lo general, crudamente competitivas, descarnadamente agresivas, violentas, excluyentes en relación con el prójimo. Funciones que entrenan a sujetos sociales en el enfrentamiento con otros sujetos a los que deben vencer, desbancar, expulsar, desterrar, cuando no *comer* (término que se utiliza en el parchís o en las damas) o, simple y llanamente, *matar* (término que se utiliza en el ajedrez). Y no *matar* de cualquier manera, sino *matar* con la solemnidad, con la teatralidad, con los ritualismos verbales y gestuales que envuelven el clímax sacrificial del *jaque mate*.

Porque el que acaso no hayamos caído nunca en esa cuenta no le quita un ápice de carga dramática (o quizás trágica) al asunto: cuando una ficha-personaje-jugador de parchís *se come* a otra ficha-personaje-jugador, o cuando una ficha-personaje-jugador de ajedrez da el fatal *jaque y mate* a otra ficha-personaje-jugador, están siendo movilizados una serie de recursos lingüísticos (palabras), semánticos (símbolos), pragmáticos (gestos), políticos (expulsiones, eyecciones), que no tienen nada de inocentes, que están muy profundamente motivados, que transmiten, aunque sea en un nivel de entendimiento y de asimilación muy encriptado y muy



profundo, una pedagogía clara, transparente y brutal, sobre cuya dialéctica, extremadamente competitiva, no puede haber ninguna duda.

Todo esto no significa que el parchís entrene al niño para ser un caníbal, ni que el ajedrez prepare al joven para ser un asesino. Afirmar eso sería intentar traducir a un sentido literal unos discursos cuya forma de producción es simbólica.

Todo esto significa que la sociedad y la cultura entrenan (mediante estrategias informales como el juego, y mediante otras estrategias de educación formal) a los niños y a los jóvenes para que se muevan en un sentido de avance, de penetración, de ascensión dentro del tejido social. En un sentido que apunte hacia lo que nos encantaría llamar excelencia (política, económica, intelectual), aunque al final no tengamos más remedio que llamarlo, con cierta crudeza, poder. Todos buscan (buscamos) el poder, aunque digan (digamos) que buscamos la excelencia.

En el momento en que nacemos, todos los humanos somos (al menos en teoría) igual de desvalidos, del mismo modo que todas las fichas-personajes-jugadores son equivalentes en el momento en que se declara el inicio de la partida de parchís o de ajedrez. Pero tan solo unos segundos después dejamos de ser iguales, porque alguien comienza (por azar, por méritos o por trampas, o por las tres cosas a la vez) a tomar ventaja sobre el otro o sobre los demás. En la ciega carrera hacia adelante (o hacia arriba) para la que nos programan, es inevitable que se produzcan ventajas, desventajas, avances, retrocesos, colisiones. Y el laberinto, es decir, el tubo estrecho que permite el paso de los menos, y que obliga a descartar a los más, es el espacio que con mayor eficacia figurativa, narrativa, simbólica, permite la escenificación de ese violento drama. Más aún que la pirámide, que comparte con el laberinto la arquitectura de la base ancha (el punto de partida) y de la cumbre (la meta) estrecha, pero que no admite, ni muchísimo menos, articulaciones tan dúctiles y ricas de variables narrativas.

Dentro de todo este oscuro panorama hay, en cualquier caso, algún punto de luz o, si se prefiere, algún antídoto para que el niño que juega al parchís no *se coma*, cuando crezca, a sus semejantes, o para que el joven que juega al ajedrez no *ande matando*, cuando sea adulto, a otras personas.

Todos estos juegos de iniciación agresiva y competitiva no son, por fortuna, los únicos que intervienen en el proceso de formación y de educación del niño o del joven. Muchos otros estímulos, muchos otros relatos, muchos otros juegos de cariz cooperativo, que recibe del entorno familiar, social y educativo, sirven para dulcificar y atemperar la dura pedagogía que simboliza el laberinto al que todos pueden entrar y del que muy pocos pueden salir, el tubo retorcido que tiene algo de víscera de serpiente, de máquina trituradora y de cementerio de caídos.

Nunca borrará del todo, esta otra pedagogía de la cooperación, por más cuentos con final feliz, más moralejas, más sermones, más tratados de urbanidad y más proclamas pacifistas que se inyecten en la educación sentimental del niño, ese mandamiento principal que es el de que hay que adelantar a los demás e imponerles el propio poder (o autoridad, jefatura, jerarquía, dirección, ideología, credo, punto de vista, si se prefieren términos más atenuados).

Pero al menos permitirá, esa compensatoria y sonriente pedagogía de la cooperación, imponer con mejores formas, dar órdenes con aparente justificación,



exigir obediencias y sumisiones con persuasivos argumentos de lógica, de moral, de política, de religión.

Todo lo cual (la dulcificación, con estrategias cooperativas, de ideologías y credos competitivos, intensamente jerarquizados, reivindicadores de su propia supremacía) no avala ni legitima la (falaz) teoría de la superioridad de unos seres o de unas comunidades de seres humanos sobre otros, pero permite ejercer el poder con la conciencia algo aliviada, y sin tener que llegar, por supuesto, al feo extremo de *comerse* (como hacen los jugadores de parchís) ni de *matar* (como hacen los jugadores de ajedrez) en la realidad a nadie.