

Los juegos en la televisión

Escribo este escrito anclado en un campo habitado por imágenes de escuelas rurales (la de mi infancia de niño jugador y las de mi presente de adulto que investiga el juego en los arrabales del sistema educativo). Imágenes de juegos que "vienen de antes" contrastando con otras, los que a diario me ofrece la pantalla del televisor. El propósito de este artículo no es otro que el de compartir con alguien la inquietud de estar viviendo una transformación de los modos del juego. No es esta, todavía, una afirmación que pueda demostrar. Pero cierta práctica de etnobservador y algo de vicio de telespectador, producen en mis sensaciones contradictorias. Por un lado, conservo el recuerdo de juegos en escenarios tangibles; escenarios tangibles donde se juega con otros en situación de palpable copresencia física. Por el otro, imágenes de juegos en los no lugares (utilizo aquí, un tanto libremente, la categorización de Augé¹) de la comunicación tecnológica; espacios intangibles en los que uno puede jugar literalmente con todo el mundo sin toparse físicamente con nadie. Algo tendremos que decir al respecto los que nos interesamos por el tema. Quiero decir: algo tendremos que indagar desde la teoría de la recreación, a cerca del peso de los medios en la constitución no sólo de la opinión, sino también de nuevas formas de vida cotidiana en general y de uso del entretenimiento en particular.

La pausa al mediodía...

En la comunidad que habito, el ritmo de trabajo favorece todavía la práctica de algunos ritos cotidianos. Convocarse en el hogar al medio día y celebrar la pausa del almuerzo, por ejemplo. Mientras comemos en familia, miramos la televisión. En ese momento - me apropio aquí de palabras de González R.- "una determinada esquicia se introduce en la estructura comunicativa intrafamiliar: los sujetos atienden a la vez dos fuentes de comunicación radicalmente heterogéneas y su mirada, mientras hablan o escuchan a su interlocutor, se escapa incesantemente hacia el televisor."² Miremos juntos.

Ocupando la pantalla con planos que resaltan los finos modales de la conductora, uno de los programas se parece demasiado al juego infantil de "las visitas". Sintiendo herederos de los valores de la modernidad: orden y racionalidad, los participantes del espacio se esmeran para ofrecer un entretenimiento útil. La información es tratada con escrupulosidad; el grupo de invitados ha sido conformado con inteligencia; a su turno, suspenden la ingestión del alimento para aportar frases con sentido, esforzándose por mantener la armonía de las intervenciones que son conducidas con mano firme. El conjunto escenográfico exhala un aire de meditada coherencia: los arreglos florales combinan con la mantelería, la mantelería con los colores del decorado y el decorado con el vestuario. Almorzando Con Mirta Legrand - así se llama el programa - se parece al juego infantil de las visitas, aunque no alcanza a recrearlo cabalmente. El desborde y la alegría están tan controlados como la imaginación; no cabe el imprevisto; ni siquiera el "fingimiento del fingimiento de la sorpresa"³. Se finge, si se me permite la aparente contradicción, "auténticamente", en el sentido de que se actúa. Se juega a aparentar ser serios e inteligentes merecedores del lugar que ocupan (en esa mesa por ejemplo) conseguido a fuerza de tesón y voluntad, máximas aspiraciones de la modernidad. Hagamos zapinng.

El otro canal de aire ofrece un programa de entretenimiento propiamente dicho. Los juegos son allí identificado explícitamente como tales y, en oposición al anterior, la estética pretende superar y romper con las rigideces del modernismo. Aquí el juego es otro. En Nico, tal es el nombre del programa que ahora nos ocupa, hay una tribuna. Muchos programas la tienen, pero en este caso se

trata de un pequeño grupo verdaderamente iconográfico. Jóvenes profesionales, hipersimpáticos e hiperkinéticos contratados para aportar una cuota televisivamente correcta de "buena onda" (con algo de descontrol patéticamente controlado: la coreógrafa lleva un silbato colgando de su cuello). Los habitantes de tan singular tribuna no participan directamente en los juegos, no polemizan, no son fuentes de opinión. Sólo están ahí, instalados en una precaria escenografía que los retiene y organiza como un imán, exhibiendo su narcisismo "cool". El programa cuenta también con un segundo espacio significativo: dentro del horario pero fuera del estudio, hay un "móvil". Ciertamente es que gracias a los avances tecnológicos, en la actualidad la mayoría de los programas disponen de por lo menos uno. Pero en el caso que nos ocupa, el móvil adquiere peso propio dadas sus características particulares que lo convierten en un bien montado escenario de juegos. Una gran cantidad llega hasta él alentados con la ilusión de "participar". La mayoría lo hace provista de disfraces estrafalarios para llamar la atención. Entre el sacrificio, la constancia y el azar, se ilusionan con la posibilidad de que el conductor los invite a ocupar por durante fugaces segundos el centro de la arena. Están ahí menos por el anhelo de llevarse algún premio y más por la ilusión de que finalmente alguna cámara lo atrape y lo arroje reproducido a millones de pantallas. Incluida la pantalla gigante del propio móvil. Mientras esto ocurre, ruega que es su casa estén grabando este momento, para perpetuar una imagen de la imagen. Como la famosa escena incluida por W. Allen en La Rosa Púrpura de El Cairo, pero en sentido contrario (sin llegar a ser - ni remotamente - el espejo de Alicia en el País de las Maravillas). Hay algo aquí referido a la superposición de espacios y al espacio vivido, que invita seguir pensando en el tema. Por último, el programa ofrece otro lugar de juego, tan llamativo y difícil de ponderar como el anterior. Ubiquémonos en el estudio central. Allí el conductor recorre minúsculos espacios de utilería (un sillón, un escritorio, una tarima) para interactuar (de hecho hay juegos interactivos) con otros jugadores a través del teléfono. Alguien llama desde La Quiaca (o desde la casa que está al lado del canal, que para el caso es lo mismo). El nervioso participante (¡estoy en la tele!) siente su voz resonar allá, en el estudio lejano, y también acá, en el televisor de su propio hogar. Yuxtaposición de espacios: el del lejano estudio al que logró entrar (¿verdaderamente entró?) y el de su casa, de la que no ha salido (¿no ha salido?) ¿Cuál es el lugar de juego? ¿En qué "cancha" - si se me permite usar el término americano - se está jugando? Mientras me hago estas preguntas, vuelven a aletear sobre este artículo imágenes de escuelas rurales con sus entrañables espacios tangibles.

La televisión sobremodernizada...

Sin dejar de ser ella (esto es: sin dejar de servir a la industria del consumo) la televisión comercial se ha adaptado al paso del tiempo, reproduciendo modos de entretenimiento predominantes en cada época.⁴ Pensemos, por ejemplo, en el viejo programa de preguntas y respuestas llamado Odol Pregunta. Aunque sometido a los vaivenes del espectáculo, era este un espacio de entretenimiento aferrado ferozmente a los valores de la modernidad. En él se jugaba a resaltar la importancia del conocimiento (enciclopedista claro) y el esfuerzo. Después de haber tensado hasta lo indecible su capacidad de memoria, el ganador tenía la posibilidad de alzarse con una modesta (a la luz de las cifras que se manejan hoy) cantidad de dinero; y muchos otros programas de juego no había. Como contraste, en la televisión de hoy resalta la sobreabundancia de propuestas de "juego".⁵ Y entre tanta cantidad, llama la atención la escasa diversidad; la mayoría son formas basadas en la intervención del azar; "juegos" en los que el resultado depende estrictamente de la suerte y el albur.

Quizá pueda resultar interesante recordar que en la vieja clasificación de Caillois, "alea" se diferencia de "agon" por oposición. En este, el jugador depende y confía en sus propias fuerzas, mientras que en aquella el jugador "se abandona a fuerzas que escapan a su control" sin que medie labor alguna.⁶ Junto con el azaroso devenir de resultados involuntarios, llama la atención también el exceso de planos, cortes, actividades, participantes, lugares, etc., todo organizado en lapsos brevísimos; impacta también la desmesura ("¡Podés ganar un edificio completo con todos sus ocupantes!")⁷ y el sinsentido que se oculta a la vez se muestra como modelo. La "Era del Vacío" dice Follari parafraseando a Lipovetsky, "es la del sin-sentido. Si abundaron trágicamente en la

modernidad los 'sentidos duros' en nombre de los cuales se ordenó y se reprimió, el desmigajamiento del sujeto tradicional trajo también el final de la continuidad, la sistematicidad, el de todo centramiento subjetivo. Nos instalamos en la instantaneidad permanente, en la improvisación como único programa, en el estilo clip como única identidad" 8 ¿Será esto verdaderamente así? Veamos

Hoy es viernes... ¡joda! ¡joda! ¡joda! cantan los miembros de la tribuna de un programa ya citado en este artículo. Cantan desafortunadamente mientras abandonan los escalones para organizarse en una danza ritual. Y hace muy bien el conductor en mostrarlos así. El modelo dominante de ser ordena que hay que hacer ostentación de cierta meditada cuota de hedonismo y superficialidad:

- *Qué hiciste el fin de semana* (le pregunta el conductor a una participante telefónica)
- *Nada, me quedé en casa con mi familia*
- *Qué lástima, entonces no tenés nada apasionante para contarnos*

En estos programas de entretenimientos, la relación con el otro es colocada siempre un presente banal y sin problemas:

- *En qué trabajás* (continúa el conductor)
- *En nada, no tengo trabajo, estoy desocupada*
- *Bueno, no importa, por lo menos ahora la estás pasando bárbaro con nosotros*

Todas las alturas del discurso social o político, describe (¿o prescribe?) Lipovetsky, "se van hundiendo arrastradas por la vasta operación de neutralización y banalización sociales (...) el narcisismo ha abolido lo trágico y aparece como una forma inédita de apatía hecha de sensibilización epidérmica al mundo".⁹ Sin compartir cabalmente los intentos de este intelectual francés, hago pie en sus afirmaciones para preguntarme, como docente interesado por las formas del juego: ¿cuánto de estos modos vacuos se reproducen día a día en fiestas escolares, clases especiales, colonias de vacaciones, etc., repicando acriticamente, nuevas maneras de entender el entretenimiento y la diversión? Poco hemos dicho todavía desde el campo de la recreación.

Para terminar...

Alguien más llama. Esta vez desde Ushuaia (o desde la casa que está al lado del canal, que para el caso es igual). Llama para entrar en un juego. Siente su voz que resuena allá lejos, en el estudio y al mismo tiempo aquí cerca, en el televisor de su propia casa. Yuxtaposición de escenografías conocidas: la de la televisión a la que logró entrar (¿logró entrar?), y la de su hogar de la que no ha salido (¿no ha salido?). Prodigios de la tecnología del fin de milenio: uno puede estar en relación con todo el mundo, y al mismo tiempo aislado y solo. Como en una escuela rural. En formato "sobremoderno" persisten los viejos problemas no resueltos por la modernidad: siguen siendo muy pocos los invitados a la fiesta.

Notas bibliográficas

1. Auge: De los lugares a los no lugares. En *Los No Lugares*. Gedisa. Barcelona. 1993.
2. González Requena: "El discurso televisivo, espectáculo de la modernidad". Mimeo. Madrid. 1992
3. González Requena, op. cit.
4. En función de una ideología capitalista dominante bastante estable.

5. Si hasta el agosto abogado M. Grondona, con el subterfugio del derecho a réplica encendió una chispa de emoción juguetona en su programa político. De ése modo mantiene al espectador pendiente de quién pedirá esta vez ingresar en el ciber-espacio, para decir qué cosas y contra quién. El programa se llama Hora Clave y se promociona como un entretenimiento para pensar.
6. Caillois: *Teoría de los Juegos*. Seix Barral. Barcelona. 1958. En este viejo ensayo, el autor clasifica los juegos en cuatro grandes categorías: agón (competencia), alea (azar), mimicry (imitación) e ilinx (vértigo)
7. Programa SORPRESA y 1/2 domingo 10/11/96
8. Follari, R: Los límites del sin sentido. En *Diógenes* N°5. Mendoza. 1995.
9. Lipovetsky, G: "La era del vacío". Anagrama. Barcelona.1986.
- 10.

Víctor Pavía
vpavia@uncoma.edu.ar

Artículo elaborado sobre la base de un trabajo monográfico para la Maestría en Teorías y Políticas de la Recreación.
Universidad Nacional del Comahue. Noviembre, 96.