

# La escritura y el juego en Valery Larbaud

María BADIOLA DORRONSORO

*Universidad Complutense de Madrid*

Real, E.; Jiménez, D.; Pujante, D.; y Cortijo, A. (eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête*, Universitat de València, 2001, pp. 431-439, I.S.B.N.: 84-370-5141-X.

## Acercamiento al acto de jugar

Estamos en el capítulo octavo de *Alicia en el País de las Maravillas*.

La principal dificultad con la que tropezó Alicia fue la manera de manejar a su flamenco. Finalmente, logró una forma de hacerlo, acomodando el pájaro bajo el brazo y dejando que le colgaran las patas; [...] Siempre parecía que había un agujero que le impedía tirar al erizo en la dirección que ella quería, y los soldados que formaban los arcos con sus cuerpos no hacían más que incorporarse e irse a otro lado del campo. Así pues, Alicia llegó pronto a la conclusión de que se trataba de un juego ciertamente muy difícil.

El concepto de *juego* más extendido en nuestra época es, sustancialmente, el aristotélico, en cuanto que destaca el carácter gratuito de la actividad lúdica; así, el juego es una actividad u operación que se ejerce o se sigue sólo con miras a sí misma y no por el fin a que tiende o por el resultado que produce. Son muchos los pensadores del mundo moderno que, tras las huellas de los grandes filósofos, han analizado el fenómeno del juego desde diversos ángulos; paradójicamente, no desde la perspectiva de su morfología, sino a partir de su posible función biológica, educativa, social, económica, estética... Entre los estudios más relevantes cabe mencionar, desde una postura antropológica y estética, a J. Huizinga, R. Caillois, J. Henriot, D. W. Winnicott, J. Château, G. Bally, J. Piaget, V. Jankélévitch, H.-G. Gadamer, con su parentesco con Kant y Schiller... Pero no es el momento de exponer una reflexión general sobre el juego; diremos, únicamente, que se trata de una actividad voluntaria, con un interés y un fin en sí misma, y regida por unas reglas específicas, vigentes sólo en un espacio y un tiempo específicos, que configuran el mundo del juego, un mundo aparte dentro del mundo cotidiano.

En la obra de Valery Larbaud, el juego acompaña siempre al mundo de los niños. Pero, contrariamente a lo que defienden muchas teorías (preponderantemente sociológicas) sobre el juego, en el juego larbodiano no predomina una visión del fenómeno como proceso de aprendizaje, de entrenamiento para la futura actividad del adulto, sino más bien al contrario: lo deseable parece ser un mundo en el que sólo hubiera juego, en el que los adultos volvieran a ser niños. Además, de entre los mayores, los únicos sensibles a ese mundo lúdico (asociado, por otra parte, al divino) son el poeta y los sirvientes. Fueron observaciones de este tipo las que despertaron mi interés por descubrir el significado del juego para Valery Larbaud, que se trasluce en su obra de ficción y que parece relevante para entender la actitud vital del artista.

### **El mundo de la apariencia: *simulación y exploración***

Con tal fin he analizado la presencia del juego en *Enfantines*, un conjunto de narraciones breves que Larbaud fue escribiendo en los años cercanos a 1910, que se publicó por primera vez en forma de volumen en 1918 y que dedicó explícitamente al mundo de la infancia. En ellas se advierte, en primer lugar, que el niño siente un impulso de exploración: del mundo que le rodea, pero sobre todo de sus sentimientos y sensaciones, de sus capacidades... Busca su identidad naciente en la interacción con su entorno. De este modo, su primera fase de exploración se dirige a la realidad circundante. En ella distingue, por una parte, a unos adultos que hablan un lenguaje que él no entiende del todo y que tampoco le ofrece el menor interés:

Aussi, pourquoi lui et ses amis parlent-ils constamment de toutes ces choses obscures et laides : cheptel, usufruit, contrat, hypothèques ? Et le ton dont les grandes personnes prononcent ces mots de leur langage particulier ! Milou voudrait giffler ces messieurs... L'usufruit est une pomme qui est tombée dans l'herbe et qui pourrit, toute ratatinée et fendue, sous les pluies de novembre. Les hypothèques sont d'affreux échafaudages noirs qu'on met devant les façades blanches des maisons.

Milou prend la résolution de ne plus jamais écouter ce que disent les grandes personnes.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Larbaud, V., *Œuvres*, Paris, Gallimard, La Pléiade, 1957, p. 410.

Esos adultos parecen percibir las cosas únicamente en función de su finalidad económica; el éxito social en su sociedad burguesa, tanto de ellos mismos como de sus descendientes, es su única preocupación. De ese modo, Milou, el héroe de *Le couperet*, es sólo *el heredero*, que debe estar presentable para sentarse a la mesa después de una crisis nerviosa (o *rabieta*, desde la perspectiva adulta) y no debe avergonzarse a su madre ante sus invitados. Lo que se celebra en esa comida es el octavo cumpleaños del niño, pero éste permanece ajeno, sintiéndose un extraño entre los adultos y observando, además, que la naturaleza se mantiene impasible, indiferente ante un evento, para él, tan esperado. Los niños de *Enfantines* siempre mantendrán sus sentidos abiertos a todos los estímulos naturales, pero sin sentir en ellos un consuelo suficiente para su aislamiento del mundo adulto; la naturaleza les sirve de escenario, pero no juega con ellos.

Tienen que recurrir, entonces, a la evasión mediante la imaginación. Y aquí es donde empieza el juego, en este caso, mental. El niño se crea su mundo fantástico, aunque sin dejar de tener conciencia del mundo de los adultos, al que apenas le une algo más que sus obligaciones. Ese mundo propio será su espacio positivo, propicio a sus hazañas, el refugio ante las continuas humillaciones y actos injustos que debe sufrir en la vida cotidiana, dirigida por los adultos: « [...] nulle des personnes du monde matériel, de la vie qu'on subit, ne s'est encore élevée jusqu'au monde invisible de Milou, à la vie qu'on invente. Ce sont deux univers tout à fait séparés [...] ».<sup>2</sup>

En ese mundo, el niño puede idear sus proyectos de venganza (aun sabiendo que nunca los llevará a cabo), y puede dejar actuar –jugar– a sus amigos, imaginarios o reales, a quienes compartan su sensibilidad. El resto de los humanos (adultos o niños) quedarán fuera, pues ese mundo ideal debe mantenerse en secreto para ser invulnerable, para no ser profanado.

Pues, según se ha dicho, el juego debe ser voluntario, y los jugadores escogen a qué van a jugar, cuándo y con quién. Y la irrupción de algún elemento del mundo adulto en el espacio lúdico hace desvanecerse la magia del juego. De igual modo, no puede decirse que los perros de *La Grande Époque* estén jugando, porque los niños (que sí juegan) les imponen su papel de viajeros en las líneas férreas imaginarias (y de víctimas de pequeños accidentes, además). Hemos pasado del juego individual de *Le couperet* al juego colectivo de los prota-

---

<sup>2</sup> Larbaud, V., *Op. cit.*, p. 412.

gonistas de *La Grande Époque*, algo mayores que Milou. Ahora las reglas deben ser establecidas de común acuerdo entre los jugadores, y si uno tiene ideas preconcebidas, las expone como si fueran espontáneas, para que el juego no parezca una imposición. Aquí se plantea, además, el problema de la intrusión de los adultos para elegir los compañeros de juego de los niños en función de sus jerarquías económicas y sociales, un criterio absolutamente extraño al mundo del juego infantil, en el que todos los jugadores son iguales al iniciarse la partida. Los adultos imponen, incluso, algunas reglas, como ciertas muestras de afecto entre los niños en ocasiones como las despedidas. Y el juego requiere cierta libertad, sólo limitada por sus reglas internas. Es ilustrativo a este respecto el caso del héroe de *Devoirs de Vacances*, que escoge libremente la lectura como juego durante sus vacaciones, y es mandado a jugar fuera por su madre, la adulta práctica y ciega por antonomasia, en la obra. En fin, en *Enfantines* los adultos molestan siempre, quieren gobernar un mundo que desconocen, y que está regido por una sensibilidad que les es ajena, pues no persigue fin alguno fuera del disfrute del jugador en el ejercicio de esa actividad. Milou, tras autoleccionarse con la cuchilla, se defiende ante su madre diciendo que sólo estaba jugando, es decir, que no perseguía otro fin que el manejo (exploración) del instrumento por el simple placer. Vemos que miente para defenderse (pues esta vez no estaba jugando y la lesión fue voluntaria), y se aprovecha de ese carácter de superfluidad y gratuidad que todos otorgamos al juego. Del mismo modo, Gwenny, en *Gwenny-toute-seule*, simulará perder la pelota una y otra vez en el jardín de su amigo adulto (un poeta) para tener una excusa para visitarle.

Como ya se ha dicho, la conciencia del jugador pertenece al mismo tiempo a dos mundos, el *real* (el de los adultos), y el del juego (¡que, para el niño, es igualmente *real*). Esto supone un relativo distanciamiento por parte del jugador respecto a ambos. Jacques Henriot compara el funcionamiento del juego con el de una máquina, entre cuyas piezas debe existir la distancia y el contacto justo; ni más, ni menos. Sólo así se producirá el engranaje, la interacción buscada. En *Enfantines* se distinguen varios grados de alejamiento y contacto con la realidad adulta, según la edad y el carácter del niño en cada caso. Milou, aún pequeño, se aísla de su entorno casi por completo. « Mais Milou, la tête perdue, est indifférent à tout cela: il a quitté la terre ». En el extremo opuesto, Françoise, de *La Grande Époque*, juega mal y lo pierde todo porque está concentrada en un diente que está a punto de caérsele. Julia, la malvada adolescente que juega con

Milou, utiliza los juegos para enajenar al pequeño, para distraerle, pero por su parte está siempre atenta al mundo real, dispuesta en cualquier momento a cambiar de mundo para seguir contando con el favor de los adultos. Éstos creen que el juego es cosa de niños, y mandan a los pequeños a jugar para que no les molesten en sus actividades *serias*, pero, desde la perspectiva infantil (que el autor parece compartir), en realidad la vida adulta se parece a un juego sucio, con trampas y con el único fin de ganar. Así, el padre de Marcel, en *La Grande Époque*, siente tener que dejar marchar al obrero Matou, pero ¡no podía sacrificar por él al capataz!, mientras que a su hijo, poco antes, le parece que sería jugar sucio el no *dejar ser* a sus soldados de plomo favoritos, no dejarles exponerse a los riesgos, jugar en libertad. Este *dejar ser* va ligado a la búsqueda infantil de la individualidad: al niño, los burgueses provincianos le parecen todos iguales, responden a un molde establecido según criterios socioeconómicos; las demás personas de su entorno (niños y trabajadores) tienen su propia personalidad, que muestran, precisamente, en la actividad del juego.

Pero la imitación no es exclusiva de los adultos: desde muy pequeños, los niños tienden a imitar y a disfrazarse, incluso, de las personas admiradas. Esto puede llevarse a cabo en secreto (como en el caso de Rose Lourdin, que se disfraza de su compañera adorada) o, por el contrario, de un modo público, con el fin de causar una buena impresión en el espectador (como en el caso de Dolly, que se arregla como si fuera a salir, como en un ensayo general, nos dice). El espectador, por tanto, puede ser uno mismo o pueden ser otros.

Lo mismo ocurre con la mentira, la máscara de las palabras; uno puede mentirse a sí mismo, o intentarlo, (así, Dolly quiere convencerse de que va a salir viva del lujoso hotel en el que vive sola y recluida). Pero en el mundo infantil predomina la mentira a los otros, que puede tener finalidades distintas:

- protegerse a sí mismo (o a un ser amado) ante una realidad hostil (Milou, Julia)
- evitar sufrimientos innecesarios a alguien amado (Elsie y el narrador de *Dolly*, las hermanas francesas de *Rachel Frütiger*)
- causar sufrimiento a alguien que nos hace daño (Milou, a su padre, en *Le coupeur*)

Vemos, por tanto, que la vida del niño transcurre en una continua oscilación entre la exploración, la apertura al mundo, de un lado, y el retraimiento, la

ocultación (físicamente, no le dejan estar solo) en su mundo propio, por medio del juego o de la simulación, de otro.

## La experiencia del tiempo

Si el espacio, la materialidad, es vivida por el niño de una forma así de peculiar, otro tanto ocurre con la temporalidad. Para la observación de este aspecto pueden resultar provechosas las reflexiones de V. Jankélévitch en su obra *La aventura, el aburrimiento, lo serio*. El autor defiende en ella que esas tres experiencias humanas suponen tres maneras de considerar el tiempo. En la aventura vivimos y esperamos apasionadamente el surgimiento del futuro. En el aburrimiento, en cambio, vivimos en el presente, pero en un presente de expectativa, despojado de antemano de valor por un futuro demasiado lejano y esperado con demasiada impaciencia; en esta *enfermedad*, el futuro deprecia de forma retroactiva el momento presente, en lugar de arrojar luz sobre él. Lo serio, por último, sería cierta forma razonable y general no de vivir el tiempo, sino de contemplarlo en su conjunto, de considerar la mayor duración posible. De ese modo, la aventura tendería a situarse en el punto de vista del instante, mientras que el aburrimiento y lo serio tienden a considerar el devenir como intervalo. H.- G. Gadamer, por su parte, distingue el tiempo vacío, que correspondería al de aburrimiento (en que la conciencia se concentra en el lento transcurrir de los segundos), el tiempo llenado, ocupado (alienado en las obligaciones del mundo práctico) y, por fin, el tiempo lleno, propio, en que se *deja ser* a la persona.

Si nos trasladamos al universo larbodiano, observamos, en primer lugar, que el niño carece de una perspectiva temporal larga: « Il marcha longtemps, au moins une minute et demie du temps des grandes personnes ». El mundo infantil, cuando se desarrolla en libertad (y de ahí la recurrencia de las vacaciones de verano en *Enfantines*), está dominado por la actitud lúdica, se desarrolla en la dimensión de la aventura, del tiempo *propio*. Las excepciones son siempre intervalos de espera obligada. Veamos algunos casos: a) la *Enfantine l'Heure avec la Figure* se presenta como un tiempo *muerto*, pero el niño convierte esa hora de reloj en tiempo *pleno* gracias al juego de la imaginación, que dota de vida a la figura de la chimenea. b) El protagonista de *Devoirs de vacances* se refugia en el estudio al no encontrar una ocupación mejor de su tiempo de vacaciones. c) Las hermanas francesas de *Rachel Frütiger* deben pasar el día en la calle, atentas a la

hora para regresar a casa como si volvieran de la escuela. Sólo ven lo que les rodea cuando se sienten seguras y concentran su atención en la observación; sólo entonces empiezan a jugar.

En *Devoirs de Vacances* aparece la reflexión de un niño (a punto de dormirse) sobre el paso del tiempo. Lo vive con confianza, como algo lento y seguro, predecible, circular, gracias a la repetición de las rutinas de los cursos escolares. El niño quiere interpretar su mensaje, pero se duerme, feliz, pensando en su próximo encuentro con el amigo, en el colegio. Nuevo ejemplo de la expectación ante el futuro próximo que domina el reino de la aventura.

Frente al tiempo *proprio* que viven los niños si se les deja, las madres, siempre ocupadas –y preocupadas– por las cuestiones prácticas, y los burgueses interesados únicamente en la producción representarían la vivencia del tiempo *llenado, alienado*. El único adulto que no participa de esa experiencia enajenante y que se siente traicionado por el tiempo, ladrón de la inocencia de los niños, es el narrador y protagonista de *Gwenny-toute-seule* (que es, de forma significativa, un *renegado*):

Car j'ai assez de jouer à la grande personne depuis des années. Je m'y prends trop mal. J'ai essayé de m'intéresser à leurs idées, à leurs histoires, je n'ai pas pu. J'ai essayé de partager leurs manières de voir, leurs passions sérieuses, leurs ambitions; je n'y ai pas réussi. J'ai tort peut-être. Mes seules vraies joies ont été mes images, mes jouets, les rêveries des poètes et le plus secret amour.<sup>3</sup>

Si leemos esa *Enfantine*, veremos que ese amor secreto es el amor a Dios. Y este hecho no carece de relación con la visión del juego reflejada en *Enfantines*: pensemos en las teorías antropológicas de Mircea Eliade y Claude Lévi-Strauss, que explican el fenómeno religioso y permiten interpretar el rito y el totemismo, respectivamente, como juegos, por medio de los cuales los seres humanos logran suprimir la distancia entre el hombre y Dios, en un caso, y entre el hombre y la naturaleza, en el otro. En palabras de Graciela Scheines, una estudiosa del juego argentina, «[...] por caminos distintos, tanto esos dos pensadores como Lacan, que interpreta el juego en torno a la noción de falta, llegan a un planteamiento idéntico: el juego logra, aunque sólo sea de un modo ilusorio, reparar una falta, recuperar la unidad, restablecer una totalidad añorada, intuida o deseada».<sup>4</sup> Para

<sup>3</sup> Larbaud, V., *Op. cit.*, p. 531.

<sup>4</sup> Scheines, G., *Los juegos de la vida cotidiana*, Buenos Aires, EUDEBA, 1985, p. 18.

Larbaud, por tanto, el niño, el jugador por excelencia, es el ser más cercano a Dios. Sólo le separa la visión temporal, que, como hemos visto, está limitada al instante, aunque él lo viva con placer, con «cierto indicio de eternidad», como dice Ricardo Yepes.<sup>5</sup> En *La Paix et le salut*, la última de las *Enfantines*, descubrimos, gracias a una fugaz comparación de Marie-toute-seule con un rayo de sol del atardecer, al ser humano más perfecto para el autor de *Enfantines*: la Virgen María, una niña seria, la niña que no juega, el ser puro e inocente (infantil) que, por estar dotado de visión temporal absoluta, ilumina al poeta y, a través de él, a los demás seres humanos.

## El juego del arte

En *Devoirs de Vacances* leemos:

[...] nous remettions à plus tard la composition française, et nous allions écrire des poèmes. Nos souvenirs de La Bourboule ne nous laissaient pas tranquille; ils demandaient à être exprimés, fixés d'une manière durable. Une fête de nuit dans le parc ne voulait pas que sa beauté et son ardeur disparussent ainsi, et c'était nous qui avons reçu mission de la prolonger à travers toutes les nuits.<sup>6</sup>

En efecto, la experiencia infantil no serviría de mucho si fuese verdaderamente efímera, si no se salvara su recuerdo para uso de los adultos. Y sólo el arte puede dar una forma duradera a ese mundo de los niños.

Ese mismo personaje de *Devoirs de Vacances* (niño y poeta) advierte que la poesía es creación, no basta con la memoria de unos acontecimientos, ni con el conocimiento de las reglas prosódicas, para que se produzca el hecho poético; la poesía tiene una gran parte de incertidumbre, de apertura (diferenciándose en eso de la producción, del trabajo ordinario). Y, aunque por tratarse de una actividad no alienante, sino de tiempo propio, exige cierta concentración en sí mismo, soledad y cierto secreto, exige, también, espectadores, aunque sean pocos y escogidos y sólo se acerquen a la obra cuando el autor lo permita. La morfología del arte y del juego comparten, en efecto, muchas características.

---

<sup>5</sup> Yepes, R., *La región de lo lúdico: reflexión sobre el fin y la forma del juego*, Pamplona, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, Cuadernos de Anuario filosófico. Serie universitaria, nº 30, 1996, p. 36.

<sup>6</sup> Larbaud, V., *Op. cit.*, p. 499.

Pero, frente al juego, que crea mundos que desaparecen con el tiempo, el arte crea mundos que perduran, pues tienen una forma que es viva y que, al mismo tiempo, puede transmitirse de generación en generación. Como dice Gadamer, el arte «[...] es el abrigo del sentido en lo seguro, de modo que no se escape ni se escurra, sino que quede afianzado y protegido en la estructura de la conformación».<sup>7</sup>

La obra de arte conjuga, desde esta perspectiva, el carácter lúdico, festivo, el significado y el fin en sí mismo, con la permanencia en el tiempo, lo que le confiere la función social primordial, la de resultar una influencia benéfica para el hombre, al recordar al adulto de cualquier época la necesidad de recuperar el espíritu de la infancia, el espíritu del juego.

---

<sup>7</sup> Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Barcelona, Paidós, 1991, p. 89.