

Los Juegos del Mundo



En el siglo XVI, específicamente entre 1532 y 1564, aparece una serie de libros escritos por el humanista francés François Rabelais. En este conjunto de obras se narran las extraordinarias aventuras de dos gigantes, Gargantua y Pantagruel, padre e hijo, respectivamente, justo en el centro de la cultura carnavalesca. Rabelais forja estos cinco libros con la intención, primera, de reconfortar a enfermos en días difíciles a través de la jocosidad y lo burlesco y de, después, mostrar lo mucho que la naturaleza del humor y la sátira está íntimamente ligada al goce y al deleite de la vida. De hecho, Gargantua nace al cabo de 11 meses de gestación de su madre Gargamelle, por una oreja, después de un gran festín y entre gustosos brindis; y Gargantua no grita como otros niños: "Mi, mi, mi", sino que exclama en voz alta "¡A beber! ¡A beber! ¡A beber!".

Más allá de las vicisitudes y extravagancias de estos dos gigantes, llama la atención el mundo lúdico que se encuentra a lo largo de esta conocida saga de Rabelais. Según explican algunos especialistas, como Ricardo Navacerrada, entre sus páginas se encuentra la referencia a aproximadamente 217 juegos. Por ejemplo, en el capítulo XXIII del segundo libro, después de despertar, estirarse y revolverse en la cama durante un buen tiempo, después de cagar, mear, eructar y escupir, después de desayunar tripas fritas, chuletas asadas y sopas de prima, después de haber asistido a la iglesia y oír veintiséis o treinta misas, después de pasear por claustros, galerías y jardines, después de estudiar sólo media hora y volver a comer y beber, y después de lavarse las manos en vino fresco y los dientes con una pata de cerdo, la servidumbre le lleva a Gargantua un tapete, muchas cartas, dados y tableros y ahí, pues, comienza a jugar. Pero ¿a qué juega? Aquí una larga lista:

A la berlanga, a trescientos, a la prima, al desgraciado, a la vela, a la condenada, al robo, a la carta virada, al triunfo, al descontento, a la picardía, al sacanete, al ciento, a la espinela, a quién habló así, a la desgraciada, a escudriñar, a ñiquiñaque, al matrimonio, al taladro, a la opinión, al barrenillo, a quien hace lo uno y lo otro, al triquitraque, a la campanilla, a las respuestas, al taró, a juego vivo, juego muerto, a la gatada o pierde-gana, a sacar hierros del horno, al tormento, al no diez, al oidor jorobado, a la treinta y una, al santo aparecido, a par y secuencia, al palo de los oros francos, a peral, a las tablas elegidas, a agrandar el agujero, a las damas, a despellejar el zorro, a primus secundus, a soplar el carbón, a mírame y no me toques, entre muchos muchos más.

Después de jugar, Gargantua vuelve a beber un poco, 11 jarros nada más, y banquetea, es decir, se sienta en un banco o se tiende en el suelo a dormir durante varias horas.

Pero lo sorprendente viene aquí. Entre las decenas y decenas de juegos en los que Gargantua participa, se hallan no pocos que existen todavía en el repertorio de juegos infantiles actuales. Por ejemplo, "les billes", las canicas. desde las que señalan los juegos conocidos como las "chiras pelás" hasta aquellos precursores del billar y del golf. También en la lista se encuentra "la bouté Hors", que involucra golpear una pelota contra un muro y que, sin duda, hace referencia al frontón. Igualmente está "la brandelle", juego que implica balancearse sentado y colgado de sogas: el columpio. Están, asimismo: "le cassepot", la piñata, de origen chino y relacionada con la agricultura y con los pecados capitales (siete picos); "le chapifou" o "colin maillard", distinguido a tiempos presentes como la "cabeza loca" o "la gallinita ciega"; "le cheval fondu", juego de combate entre niños que llevan a un compañero a caballo: "las cabalgadas"; "cline mussette", el clásico juego del escondite o, como hoy en día se le conoce, "las escondidillas"; "croqueteste", que es famoso como "burro castigado" o como "a la una, salta la mula"; "pair ou non", popular justamente bajo el nombre de "pares y nones"; "le rapeau", que se trata de derribar seis bolos con un bolo pequeño; y, entre muchos más, "le ténébri" o el juego de "los espantos".

Es difícil imaginar el hecho de que cada uno de estos haya sido jugado por buena parte de los habitantes de este mundo a lo largo de 500 años, al menos. Y más sorprendente es que algunos de ellos todavía se juegan al día de hoy. Seguramente, tales no son sólo simples juegos sino fuertes motivos culturales enmascarados y fundidos en la lúdica humana.

Pero si el "pequeño" Gargantua prefería estos juegos a estudiar o a hacer ejercicio, y si los combinaba con dormir, comer y beber en exceso, quizá sólo tenían un encanto en el mundo medieval si se practicaban juntas todas estas actividades. Vale preguntarse, pues, si para poder revelar lo verdaderamente lúdico de tales juegos sea necesario, en la actualidad, alejarse de la escuela, abandonar el gym, congraciarse con nuestras camas, reconciliarse con los alimentos y no dejar de refrescar la garganta con todo tipo de brebajes.

Y quizá un día, además de preguntarlo, habría que probarlo.

Categoría: Tiraditos

Etiquetas: Juan Carlos Huidobro Gargantua Pantagruel cultura carnavalesca

 Like 46