

él la lucha desesperada, eterna, del hombre por encontrar una ruta conveniente de vida. El enfoque social no es capital, ni directo, ni agudo; sin embargo, el intento del mejoramiento humano está indicado en la mejor forma que al novelista le ha sido dable. La explicación está en esos tres caminos de los que habla Huizinga, por medio de los cuales el hombre trata de alcanzar una vida más bella. El primero responde a una idea religiosa de la existencia; su proyección es en un más allá; se mueve en esferas trascendentes. Lo extremo de esta postura lo daría la mística. El segundo es el del hombre que intenta la reforma de su mundo y trata de mejorarlo imponiéndole el vigor de su personalidad. Sería el caso, entre muchos, del humanismo renacentista; del pueblo norteamericano actual. El tercero es el de los sueños o, mejor aún, de los ensueños, que se manifiesta en las formas de la vida diaria o en el arte o en la literatura. Perterece, más que nada, a aquellos privilegiados que poseen para sí el lujo del ocio.

Gil Gilbert, al tener la nostalgia de una vida más bella, cabalmente lograda, decide escoger la segunda de las vías propuestas. Esto como acto de estricta conciencia. Sin embargo —ya lo apuntamos en principio—, la vida le juega una treta y acaba por perderlo en el tercer camino, el de la realidad artística, en el que se encuentra a sí mismo independientemente del logro total o parcial de su mira inicial. Queda, pues, embelesado ante la última ruta.

Esto no quiere decir que el segundo y el tercer camino se excluyan; por lo contrario, de hecho quedan vinculados estrechamente, ya que la literatura —tanto como la política o la sociología, por ejemplo— es fuente de conocimiento histórico o, mejor dicho, historia misma. Pero en Gil Gilbert es claro que trató de poner todos sus recursos de escritor al servicio de un ideal social y no al revés, es decir, que ese ideal le hubiera servido de pretexto para redactar cuentos y novelas, dando rienda suelta a su necesidad ontológica de escribir. Lo cierto es que el resultado que se percibe es la proposición anteriormente expuesta, pero controvertida. Adivinó Gil Gilbert con tal garra al tercer camino, que el otro, aunque implicado en él, quedó relegado a un plano secundario. La paradoja es que es ésta precisamente su mayor arma de reforma social, y no al contrario. Por eso el caso varía de perspectiva. Importa, por supuesto, el problema racial, el agrario, el del hambre, pero ya cuando se está de vuelta del proceso; cuando se sabe que lo medular en este caso es lo otro. Es, pues, el reverso de la medalla lo que ahora resalta: el relieve que toma ese hombre-naturaleza, existente, sí, pero nada más visible a través de la interpretación artística. Una vez que lo muestra Gil Gilbert comprendemos bien que sólo es su desarticulación; sólo cuando el ser humano haya acabado de *ser* naturaleza; cuando, libre de su inán, la domine; cuando haya sujeto y objeto (es decir, cultura entre las clases bajas), sólo entonces emprenderá, *con conciencia*, su lucha social, la abolición de tal tipo de problemas. No antes. Y el Ecuador, a través de Gil Gilbert, no sería sino un símbolo de la mayor parte de Hispanoamérica, cuya lucha, con variantes, es la misma.

Mientras tanto el primer paso ya está dado. Gil Gilbert, con magnífica intui-



ción de novelista, nos da la visión del hombre ecuatoriano: lo que es, lo que no es; lo que puede ser en su redención o en su condena. Su obra literaria, valiosísima, es la representación de un mundo

en violenta transformación. El precio es la sangre del hombre-naturaleza, del hombre-arroz de *Nuestro pan*.

Sin embargo, el resultado apetecido no es la desvinculación del hombre y la naturaleza, ya que los dos, vitalmente, se requieren; se pretende exclusivamente la conciencia: que el hombre deje de ser maíz, caña, maguey, para ser hombre. Entonces, una vez en posesión de él mismo, si quiere —por revelación artística, por conciencia—, que regrese a fundirse nuevamente con la naturaleza.

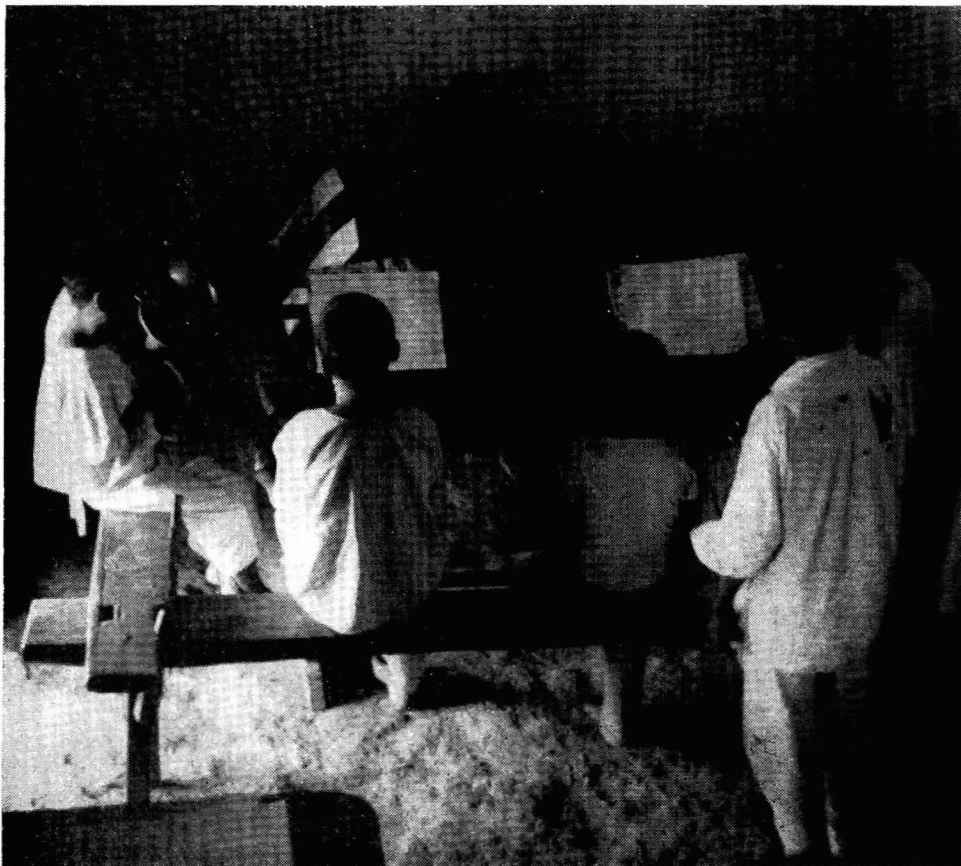
LAS ESPECIALIDADES Y LOS JUEGOS

Por Pablo GONZALEZ
CASANOVA

JUGAR a las "especialidades" es un modo de iniciarse en la cultura general. Tiene este camino dos limitaciones: una es la pobreza del jugador potencial y otra la especialización del jugador efectivo. En ambos casos se rompe el puente entre la cultura y el juego; en uno por la dificultad de jugar, por falta de juego, y en otro por la inclinación al solo jugar, por monopolio del juego.

Decía con razón Ortega que "el juego es un lujo vital y supone previo dominio sobre las zonas inferiores de la existencia, que éstas no aprieten, que el ánimo, sintiéndose sobrado de medios, se mueva en tan amplio margen de serenidad, de calma, sin el azoramiento y feo atropellarse a que lleva una vida escasa, en que todo es terrible problema". Esto es ver-

dad. La pobreza de recursos económicos en grandes sectores de la población, se halla generalmente acompañada de una cultura técnica y lúdica también muy exigua. La imaginación de los niños de las clases bajas es, en este sentido, por lo menos tan pobre como sus recursos. Me refiero concretamente a la imaginación de las especialidades, porque en otros terrenos los niños de las clases bajas son mucho más imaginativos. Pero para ellos el trabajo no se presta a ningún género de fantasía. De un lado el padre sabe que no puede sostener una larga enseñanza por los costos que ésta implica. De otro necesita que sus hijos lo ayuden a trabajar. Esta necesidad crea valores o, como dirían los psicólogos, da lugar a racionalizaciones, a justificaciones emocionales en que se va infundiendo al niño el orgullo de ayudar a su padre: "Ya trabaja", "Ya gana", "Ya trae dinero a su casa", son frases que se escuchan en las familias proletarias, condimentadas con un cierto orgullo que se comunica a los infantes. Y si acaso los padres han avizorado un porvenir mejor para sus hijos, lo acallan, se lo ocultan lentamente.



—Instituto Nacional Indigenista

"el niño obrero y campesino escoge pronto sus especialidades"

El niño obrero y campesino escoge pronto su especialidad: desde muy chico ya es obrero o ya es campesino como su padre. Entre sus juegos hay pocos que se refieran al trabajo. Imita el trabajo que ve a su alrededor y juega con él; pero el trabajo de su alrededor no presenta muchas variantes y algunas de ellas no conducen a nada. Jugar al "patrón" no conduce a ser patrón. La imitación del trabajo por el niño proletario es así muy reducida en cuanto a su variedad, sus posibilidades y su tiempo. Ni lo enriquece con una cultura general de las especialidades, ni supone el tránsito de la especialidad imaginaria a la efectiva, como resultado de una elección. Poco después de jugar a que siembra, el niño siembra de veras; poco después de que juega a hacer casitas, se va con su padre a las obras. La escuela, el cine, la radio, la televisión —si acaso están a su alcance— sólo le transmiten noticias pasajeras sobre trabajos muy diversos, pero siempre metafísicos. ¿Qué impresión puede causar en un niño de pueblo ver a un ingeniero construyendo una Diesel? ¿Qué impresión puede causar en un hijo de peón ver a un biólogo que hace estudios al microscopio? Si llega a maravillarse —como ocurre—, difícilmente llega a pensar ni por juego: "Yo quiero ser un ingeniero"; "Yo voy a ser un biólogo de grande". Las especialidades —como tantos otros hechos y circunstancias de la cultura— son una especie de caos en el que difícilmente encuentra algún orden el niño obrero o campesino. Su panorama de observación y elección —su cultura general— se ve así reducido por todas partes. Para abrirlo, padres y niños necesitan hacer esfuerzos inmensos: económicos e imaginativos.

En los grupos de ingresos medios y altos la situación cambia totalmente. Basta ver cómo juegan los niños. En las jugueterías se venden *mecanos*, equipos de carpintería, electricidad, jardinería, orfebrería; se venden juegos para hacer casas y juegos de cocina. Mientras el niño obrero y campesino no juega nunca a ser "filósofo" o "ingeniero" o "biólogo", el niño de las clases medias y altas juega a todos los trabajos manuales. Estos trabajos se prestan más —como juegos— a la mentalidad infantil, sea de la clase que fuere, mientras que aquéllos son inaccesibles en los primeros años. Así, la propia edad biológica permite que los niños de las clases altas y medias puedan jugar fácilmente a un trabajo que no va a constituir su especialidad de hombres, pero que sí va a preparar su imaginación, su cultura, su capacidad de abstracción.

Jugar a las especialidades es un sobreentendido con que se divierten niños y grandes, éstos preguntando a aquéllos qué van a ser de grandes, y aquéllos contestando y jugando a los jardineros, los choferes, los presidentes, doctores, payasos, buzos. En los primeros años el juego de las especialidades sirve así a la cultura general. Sólo después se detiene el proceso, y surge un obstáculo distinto, característico de estos grupos.

Al crecer, las experiencias de los niños se van enriqueciendo con la escuela, la prensa, la radio, el cine. Las posibilidades de especialización aumentan con el número de especialidades conocidas. Pero los niños son educados para que piensen que van a ser especialistas y nada más espe-

cialistas. La variedad de elección se va reduciendo conforme se acerca el momento de escoger. La riqueza de la imaginación va cediendo el paso a una mentalidad más efectiva. Entre los niños y los muchachos se fortalece la idea de que el trabajo manual es inferior al intelectual, y el mundo de la artesanía es excluido tajantemente.

En la adolescencia se acentúa la oposición entre el juego y las especialidades. Esta oposición es propia de nuestra cul-

tura. Para los clásicos, los juegos físicos eran una parte de la cultura general. El cuerpo sano y vigoroso se entendía como complemento de una mente sana. Hoy cuesta mucho mantener el equilibrio. Es cierto que muchos jóvenes lo mantienen. Pero la tendencia a especializarse en el juego y a vivir del juego se hace sentir cada vez con más energía. Y aunque no hemos llegado a los extremos, esta tendencia es un hecho como estado de ánimo, como idea imprecisa. Si se es partidario de los deportes, se piensa en los deportes como en una especialidad, como en una actividad a la que es necesario consagrar la vida, o algunos de sus años por lo menos. De ahí viene la alarma de ciertos maestros y padres de familia, que temen ver en el ejercicio de un deporte el principio de una especialización, llegando a pensar que se trata de una especialización en el ocio. Como una verdadera paradoja surge la lucha entre la especialización para el juego o para el trabajo.

En el romanticismo los juegos de la adolescencia eran mucho menos incompatibles de lo que parecen ser hoy las especialidades. Saber tirar a la esgrima era una parte de la cultura cívica, y saber montar a caballo una parte de la cultura social. Por otra parte se jugaba a la linterna mágica, a la fotografía, a los "experimentos" químicos, a la electricidad, y estos juegos no conducían a un pensamiento de especialista. Los muchachos también eran pintores de domingo, o electricistas de domingo, o químicos de domingo. Hoy todos estos juegos, o los que han venido a substituirlos, se viven como especialidades. Los estudiantes tienen así un problema que los distingue de sus antepasados: el problema del ocio como especialidad, la incomprensión del ocio como camino de la cultura general. No quiere decir que nuestros contemporáneos estudiantes sean más ociosos de lo que lo fuimos nosotros o nuestros abuelos; quizás hasta sean más trabajadores. Lo que quiere decir es que frecuentemente el ocio aparece a la conciencia del estudiante, del profesor y de los padres de familia como una especialidad más entre las muchas que brindan la Universidad o las escuelas técnicas. Y en un mundo de especialistas y con una conciencia social que postula la especialización como forma concreta de la actividad y exclusiva del individuo, surge una aberración formidable: o me especializo en el ocio o me especializo en el trabajo.

De esta aberración nace una de las luchas más feroces que pueda imaginar cualquier maestro o padre de familia. Unos y otros invitan al estudiante a que no se especialice en ser ocioso. Y los estudiantes que gustan de los juegos defienden su derecho a ser especialistas en el juego, o en el ocio, o como lo quieran llamar. Esta situación absurda se acentúa en virtud de las dicotomías que hay entre la escuela y los ocios. Una y otro parecen ser dos frentes de batalla. Nada quieren tener que ver entre sí. De un modo absurdo se piensa que el fútbol es enemigo del álgebra, que la conversación de patios y corredores está reñida con las clases, los libros, y la "cultura". Hay profesor que frunce el ceño cuando ve un *bat*, y estudiante que en el café se burla de una cita de Goethe, y se precipita a invitar a sus compañeros a que hablen de otra cosa. Para unos el ocio no debe con-



—Ruth Orkin
"preparan su imaginación"

taminar a la escuela; para otros la cultura no debe contaminar al ocio. Es un problema de higiene. Entre los dos campos hay que poner un cinturón de seguridad. Naturalmente que todos los días y a todas horas surgen los intentos de romper la valla. Basta recorrer los patios, los cafés o los campos deportivos para darse cuenta de la frecuencia con que ocurren estos intentos de contaminación. Pero se trata de intentos anárquicos, desorientados, que a menudo extinguen los terribles microbicidas del regaño magisterial o de la burla estudiantil.

Por otra parte, el espíritu de especialización hace estragos en el propio trabajo escolar de la adolescencia y de la juventud. Un día, después de haber leído una prueba universitaria, cierto profesor le dijo a una alumna: "Señorita, es necesario que aprenda usted español. —¿Para qué?— Pues para que se exprese usted correctamente. No digo con elegancia, sino con un mínimo de exactitud, de claridad. ¿Qué va usted a hacer cuando sea profesionista y le pidan que rinda un dictamen, que haga un informe, o que redacte una exposición de motivos? Y ella contestó con la mayor seriedad: —¡Pues conseguir una secretaria que sepa español!" Yo no conozco una historia que exprese mejor esa tendencia que hay a especializarse prematuramente y a desdeñar el estudio, no se diga ya de temas de cultura general, sino de instrumentos que son fundamentales para la propia especialidad, como pueden serlo el idioma, las matemáticas y la lógica. Desatender las clases de cultura general o de técnicas de trabajo que sirven a cualquier especialidad, ver esas clases como de importancia muy secundaria, y hasta como verdaderos estorbos, como cargas enojosas que deberían ser eliminadas de los planes de estudios, es un hecho hartamente frecuente en el estudiantado. El resultado es que la verdadera especialización resulta mucho más difícil, se retrasa y a veces se malogra ante la imposibilidad de vencer los obstáculos que presenta la falta de conocimiento del idioma, de la matemática, de la lógica, de las lenguas extranjeras.

Para evitar estos disparates es necesario ante todo precisar algunos conceptos, y después, llevarlos a la práctica escolar. El ocio —como tantas veces se ha dicho— es una parte de la cultura, y el hombre muestra también su cultura a la hora de divertirse. La cultura general se divide, pues, en la cultura del ocio o el juego, y en la cultura general de carácter técnico. La especialización es un afinamiento de técnicas determinadas, un estudio mucho más profundo de una región del universo, cuyos fines son esencialmente técnicos. Que de ese estudio refinado y profundo derivan los placeres del juego es algo que nadie especializado en el trabajo intelectual, científico o humanístico puede negar. Pero lo que no se ve por ninguna parte cuando se analizan las especialidades y la cultura general es que éstas sean incompatibles. Por el contrario, la especialización creadora exige una cultura general técnica y lúdica. De ellas se nutre y sirve para dar ciertos saltos imprevistos en la sola especialidad, ya fijada y precisada de antemano. La integración de la personalidad del especialista requiere una cultura general del ocio, el rompimiento de las dicotomías que se presentan entre una técnica avanzada y especia-

lizada y un ocio primitivo o bárbaro. De otro lado exige una cultura general de las técnicas básicas —español, lógica, matemáticas— y una cultura general de las técnicas cívicas o políticas —historia, economía, política. El aprendizaje de estas técnicas generales está comúnmente reservado a la escuela y a las horas de clase; pero todo intento que se haga por combinar permanentemente las horas de estudio de las técnicas generales y las horas de ocio en que se divierte el estudiante hablando, oyendo, leyendo, viendo algo que se refiera a estas técnicas generales, será de inmensa utilidad para integrar la personalidad del intelectual o especializado. La organización del ocio requiere, pues, la organización del ocio físico —de los deportes—, del ocio de las técnicas básicas y políticas y del ocio de las manifestaciones espirituales del juego estético, de la imaginación y la fantasía. Deportes, charlas, comentarios, películas, lecturas de

cultura técnica general y de cultura estética, constituyen la actividad que debe y puede salir de la clase, de la escuela y de la familia.

Para la organización del ocio y su utilización como agente de cultura general hay varios caminos. Entre ellos vamos a mencionar dos: el calendario y el horario. Sería de gran importancia hacer una encuesta entre los estudiantes de la Universidad para saber cómo distribuyen su tiempo en el año, en la semana y en el día. En dado caso cada estudiante puede hacer un estudio de sí mismo y su tiempo. La experiencia, en términos muy generales, es que hay épocas del año en que se carga el trabajo estudiantil en forma abrumadora y otras en que el ocio está a la orden del día. Estas épocas no coinciden totalmente con el calendario escolar, pues durante los meses de trabajo predomina el ocio o esa actitud contemplativa y somnolienta que irrita al profesor y divierte al alumno. Por otra parte en las vacaciones intermedias o en las de fin de año los estudiantes hacen tareas y preparan exámenes sin divertirse como deberían. Sólo en el período de exámenes coincide el trabajo institucional con los hábitos de trabajo. El desequilibrio en la distribución del trabajo es enorme. Y más que proponer al estudiante como consigna el que trabaje en la época de trabajo, habría que decirle a gritos: ¡Diviértete en las vacaciones! ¡En las vacaciones tienes como obligación divertirte y vagar! Divertirse y vagar física e intelectualmente, con excursiones, zambullidas, lecturas de novelas, poesías, y hasta cálculos y experi-



—Helen Levit
"el ocio es una parte de la cultura"



"La actitud cínica o burlona frente a las reprimendas"

—Bill Brand



—Instituto Nacional Indigenista
“el juego es una labor primordial”

mentos si con eso se divierte. Las vacaciones —como los domingos— deberían ser para la cultura general —conocer el país, la gente, la literatura— en sus aspectos lúdicos, de juego.

El horario de los días de trabajo oficial tiene un contenido muy irregular. Para un profesor es mucho más difícil, por su simple experiencia, decir cómo “llenar” el día sus alumnos que decir cómo distribuyen su tiempo en el año. En este terreno se hace mucho más necesaria la encuesta o la autognosis. Sin embargo, en términos generales, se puede decir que el estudiante padece esa misma necesidad “compensatoria” de que hablaba Mannheim al referirse a los burócratas. El burócrata, que no entiende el sentido de su trabajo o lo entiende de un modo muy superficial, compensa sus esfuerzos ininteligibles para él con actos también ininteligibles pero que lo satisfacen, “como sentarse sin sentido por ahí o irse a las cantinas a embriagar”. El contenido del problema varía en el estudiante, pero el fenómeno es igual. Cuando un estudiante asiste a clases por obligación y sin comprender claramente el sentido de sus esfuerzos a la hora de trabajar, saliendo de clases busca huir de ese sinsentido y se divierte como fugado de la prisión. Si tiene coraje ni siquiera va a clases o hace que se prolonguen las vacaciones. Como el trabajo escolar no tiene sentido para él, lo niega mediante el ocio que sólo ve como una ausencia de trabajo; pero sin llenarlo de sentido o sin cobrar conciencia del sentido que tiene. El día para este tipo de estudiante es una forma de tensión entre un trabajo que no entiende y un ocio que no dirige él: el ocio que le ofrecen los cines de las once de la mañana, las sinfonías del café, los “fútbolitos”, y tantos otros aparatos e instituciones de ocio que comercian con este sinsentido que tiene el día para el estudiante. La compensación se hace todavía más necesaria en cuanto el estudiante siente que está librando una batalla contra sus deberes escolares y morales. La cantidad de esfuerzo que gastan los estudiantes para no ir a clases o no estudiar, los agota todavía más y los lleva a buscar ese ocio vacío que llena la película o el tablero eléctrico de fútbol. La actitud cínica o burlona frente a las recomendaciones de los padres o los profesores que los riñen porque no trabajan, es otra forma de compensación del estudiante. No se puede en vano desplegar una ener-

gía constante. La forma enérgica y disparatada en que se libra la lucha contra la escuela exige un verdadero descanso de la mente, y este descanso se obtiene mediante la adaptación de la percepción y el comportamiento, que conduce al “gracioso” cinismo, a esa inteligencia llena de malicia que caracteriza al vago. En estas condiciones el día no tiene el sentido que el estudiante quiere darle. El estudiante padece el día aunque él no lo sepa. Cree que él quiere ser vago y que él dirige su vagancia. ¡Ojalá! La verdad es que padece la vagancia por no haber encontrado el sentido del trabajo ni el sentido del ocio, el de la especialización y el de la cultura general, desde los deportes hasta las lecturas. Por eso, como medida propedéutica, el estudiante debería empezar por hacer un horario, recogiendo —por ejemplo— la historia de la semana pasada. Ya con el horario podría planear su próxima semana de vagancia, o las que sigan. Este primer intento de hacer racional el tiempo seguramente lo conduciría a llenarlo de un contenido cada vez más rico, distribuyendo su año, su semana, sus días, en horas de estudio y horas de juego, en días de trabajo y días de asueto.

Para el profesor y el alumno dar sentido al trabajo y al juego es una labor primordial. Ninguna otra puede ser más útil en el desarrollo de la enseñanza. Sin embargo, este problema se aborda en la escuela, generalmente, a partir del trabajo; pero es necesario reconocer la importancia que en el terreno psicológico



—David Seymour
“la organización del ocio”

se ha dado ya al juego. Estudiar el problema del juego como un problema de cultura general, es tan importante por las razones pedagógicas señaladas como por las que presenta un mundo que ni puede ni deber acabar con la especialización y el especialista, y que por otra parte no puede ignorar que la enseñanza no sólo debe conducir a formar especialistas sino ciudadanos, hombres que sepan luchar en los terrenos que les interesan como ciudadanos, y que les divierten física y estéticamente. El juego sigue siendo en el siglo xx un camino hacia la cultura general.

SOCIOLOGIA DEL JARDIN

Por Carlos VALDES

UN LETRERO advierte: gracias a un ingenioso sistema de bombeo el agua de la fuente no se desperdicia. Anuncio inútil. La belleza nunca es un despilfarro. La fuente, permanencia y fluidez eternas, define sin palabras el arte.



—Ricardo Salazar
“un prado que ofrece inmunidad diplomática”

El pensador de Rodin contempla el domingo. Las estatuas del jardín son una lección objetiva de tranquilidad, equilibrio y armonía: convidados de piedra que ahuyentan a los profanadores del silencio. El silencio es tan elocuente como el canto del ruiseñor.

La banda de música ejecuta aires antiguos, consagrados por el uso como remedio contra el mal gusto de la moda. La gente se congrega al rededor del quiosco. En los intermedios se dispersa por los senderillos, busca las pequeñas américas del aburrimiento.

Hay gente de todas edades: niños, viejos, y representantes de los años indefinidos que no acaban por consolidar su otoño.

Hay gente de todos los oficios. El jardín es tierra de nadie. La policía no pide documentación en regla ni a los que minan los sótanos del Ministerio del Trabajo, y están seguros hasta los disolutos que sueñan con la inmortalidad del cangrejo. Aquí cualquiera puede olvidar por un rato los estigmas del nacimiento, hasta el indeseable desterrado de un continente perdido.

El asiduo a los toros concurre al espectáculo con ánimo feroz, descarga sus instintos reprimidos; el aficionado al cine sueña despierto, enfermedad de los civilizados; el *sportman* busca en Africa las posibilidades extremas de la vida y la muerte; el que se detiene ante una máquina que remueve toneladas de material, es un adicto al ocio no especializado.