



# Infancia infinita, juventud impercedera

La comunicación  
como territorio de  
las nuevas  
generaciones

Carlos Fernando Alvarado Duque  
*Editor Académico*



## Capítulo 3

# Juego, Niños y Cine Colombiano. La lúdica como táctica de supervivencia

Carlos Fernando Alvarado Duque<sup>6</sup>

### Resumen

Si bien el juego no se reduce a la infancia, los niño@s son asociados rápidamente con el acto de jugar. Incluso puede pensarse que los niños que no juegan se les arrebata un pedazo significativo de su infancia. En tal medida, en este trabajo, revisamos de qué manera juegan los niños colombianos en los últimos años, en un contexto socio-político signado por la guerra, la cual, en principio, pareciera operar en una vía que elimina el juego. No obstante, siguiendo la obra de Huizinga, Caillois y Fink, quisiéramos pensar la dinámica del juego sin reducirlo a una práctica exclusivamente lúdica o periférica para el hombre. Creemos que el juego nos pone en la pista de la manera en que el cuerpo de los niños crea un modo de habitar, en cualquier clase de contexto, por adverso que sea. Pensar el juego es pensar el modo de crear una propia ecología que no depende de las formas de socialización del adulto. Ahora, revisaremos el juego de niños colombianos en el marco del cine colombiano (dispositivo

---

DOI: <https://doi.org/10.30554/978-958-5468-47-4/cha3>

- 6 Comunicador Social y Periodista de la Universidad de Manizales, Filósofo de la Universidad de Caldas, Especialista en Estética de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en Filosofía de la Universidad de Caldas, Doctor en Filosofía de la Universidad de Antioquia. Profesor Titular del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales y Líder del Grupo de Investigaciones de la Comunicación. Su principal interés es el estudio de las múltiples relaciones entre la filosofía y el cine. Entre sus libros se encuentran: *Laberintos cinematográficos: estética del cine de autor; La sala oscura y el mundo de las sombras: discusiones contemporáneas sobre cine; Diferencia(s): adiós a la metafísica en los umbrales del cine; Figuras del origen. Mitos, arquetipos y cine; Hermenéutica y cine. Los tres rostros de Hermes, las tres máscaras del Kinema; Geo-Logia(s) del cine. Acontecimiento, mediología y exterioridad; Cinesmas expandidos. Pliegues para profanar la realidad y Pantallas simuladas. Las potencias filigráficas del cine; Filosofía y cine. De Friedrich Nietzsche a David Lynch; Estética(s) del cine. Sabotaje de un falso arte.* Correo electrónico: [cfulvarado@umanizales.edu.co](mailto:cfulvarado@umanizales.edu.co)



que en sí mismo es un juego de máscaras) para poner en evidencia las trazas de supervivencia en términos poéticos que los niños materializan, desde las narrativas que les dan vía. Y esto, creemos, gracias a que el juego, en situaciones difíciles (desde la guerra hasta la crisis del hogar), supone siempre una forma de resistencia creativa. Para ello analizaremos siete películas colombianas que nos permiten poner en obra la fuerza del juego infantil.

**Palabras clave:** Infancia; Juego; Cine colombiano; Lúdica; Vida; Narrativa cinematográfica; Estudios sobre cine en infancia.

## **Game, Children and Colombian Cinema. Playfulness as a survival tactic**

### **Abstract**

Although play is not limited to childhood, children are quickly associated with the act of playing. It may even be thought that children who do not play a significant piece of their childhood is taken away from them. To this extent, in this work, we review the way Colombian children play in recent years, in a socio-political context marked by war, which, in principle, seems to operate in a way that eliminates gambling. However, following the work of Huizinga, Caillois and Fink, we would like to think about the dynamics of the game without reducing it to an exclusively playful or peripheral practice for man. We believe that the game puts us on the track of the way in which the body of children creates a way of living, in any kind of context, no matter how adverse. To think about the game is to think about the way to create your own ecology that does not depend on the forms of socialization of the adult. Now, we will review the Colombian children's game within the framework of Colombian cinema (a device that in itself is a game of masks) to highlight the traces of survival in poetic terms that children materialize, from the narratives that give them a path. And this, we believe, thanks to the fact that the game, in difficult situations (from war to the crisis at home), always supposes a form of creative resistance. To do this, we will analyze seven Colombian films that allow us to put into play the force of children's play.

**Keywords:** Childhood; Game; Colombian cinema; Playful; Lifetime; Cinematographic narrative; Studies on cinema in childhood.



*Jugar es una creación infinita en la  
dimensión mágica de la apariencia.*

Fink

## Introducción

¿Juegan los niños en el cine colombiano? Esta pregunta, que bien puede parecer ingenua inicialmente, supone pensar varias rutas para una respuesta que revele de qué manera el cine, en calidad de mecanismo capaz de ofrecer una narrativa de la infancia, ha puesto en pantalla el juego, si realmente lo hace. Si el cine nacional ha tenido una vocación por retratar las clases menos favorecidas, por ser testigo de los conflictos internos que están signados por la guerra de guerrillas y otros flagelos similares, ¿es posible pensar que el juego tenga cabida dentro de sus resortes narrativos? Niños hay en el cine colombiano, no hay duda alguna. Su presencia les permite ser objeto de un falso documental, *Agarrando Pueblo* (1977), como el que ruedan Luis Ospina y Carlos Mayolo para denunciar la porno miseria del cine latinoamericano o ser protagonistas de la cruda realidad de la calle como ocurre en *La vendedora de rosas* (1998) de Víctor Gaviria, filme que retrata la vida de las comunas y el trabajo de rebusque en las calles sometido a múltiples vejaciones, por mencionar dos casos representativos.

Con base en este panorama no es tan simple garantizar que el presupuesto, quizás ingenuo, de que los niños juegan o que el juego es connatural a la infancia tenga lugar en el cine colombiano. Incluso, podríamos decir, si el juego está presente en las pantallas nacionales supone una variación sobre su naturaleza, una modificación de sus tipologías que bien rayan en la transformación o perversión de su universo. Nosotros creemos que, por lo menos en los casos que hemos seleccionado para analizar, el juego aparece. Los niños en unos casos tienen una relación con el juego, aunque no estamos seguros si juegan. Esto, como veremos, supone un reto para la teoría del juego en términos de comprender este tipo de actividad delimitada. Estar en un juego supone un acto que se desarrolla. Por eso, en principio, parece extraño decir que, aunque se reconoce la presencia del juego infantil en el cine colombiano, posiblemente, los niños no jueguen. Como veremos, los niños colombianos juegan a pesar de muchas circunstancias y sus formas de jugar responden a la tipología propuesta por Caillois, una de las más interesantes en esta materia. Lo que nos importa mostrar es que, si bien este espectro nos sirve de mapa, el juego mediado por el contexto



colombiano, puesto en imágenes, supone una modificación sustancial del jugar como acto para los niños.

En este capítulo auscultaremos las narrativas cinematográficas construidas alrededor del juego infantil en los últimos diez años, en un contexto político de violencia-guerra, en el cual la pregunta de base se centra en los modos en que el cine latinoamericano imagina el juego de los niños. Para ello, mediante un ejercicio investigativo de corte cualitativo-hermenéutico, queremos revisar siete filmes colombianos: *Los niños invisibles*, *El ángel del acordeón*, *Los colores de la montaña*, *Anina*, *Gente de bien*, *Pasos de héroe* y *El libro de Lila*. Filmes representativos en tanto son protagonizados por niños, por una parte, y por otra, porque hacen evidente que el séptimo arte opera como un juego de máscaras que convierte a la lúdica en una coartada estético-narrativa.

## 1. Referente conceptual

### 1.1. Fuerza lúdica de la vivencia

#### 1.1.1. El juego y la vida

La tematización del juego no es un asunto reciente, si bien solo en el último siglo ha cobrado forma en términos de un campo de estudio autónomo. Para la filosofía, por ejemplo, ha supuesto un modo de repensar diversas prácticas humanas que ponen, sobre un mismo escenario, dimensiones en apariencia opuesta o por lo menos disímil. El juego, por ejemplo, tiene un papel central en el trabajo poético, tal como lo comprende Heidegger (1996) en términos ontológicos. Para Gadamer (1991) supone una condición de la hermenéutica y tiene relevancia al momento de ofrecer una explicación antropológica del arte. Wittgenstein (2017), en su segundo momento, expone una teoría del juego aplicada al universo del lenguaje para socavar una visión apriorista de las formas lingüísticas. Nietzsche, quien sin duda es la base para teorías del lenguaje como la de Fink (la cual revisaremos más adelante), no concibe al hombre sino como un ser que juega para soportar el vacío. No nos cabe duda que el juego, en sus diferentes tematizaciones, cobra un valor que evita cualquier forma de reduccionismo a una práctica infantil.

Nuestro interés es tomar, como base especulativa, los trabajos de Fink, Agamben, Huizinga y Caillois para pensar el juego tanto como práctica



que transversaliza lo humano, como su estrecha relación con el espectro cultural y sus diversas expresiones que impiden una sistematicidad que reduzca a un mismo tipo todas sus manifestaciones. En dicho recorrido vale la pena desmontar, como lo hacen los diversos autores (en especial Huizinga y Caillois), la idea del juego como una práctica exclusivamente infantil que desaparece con el paso a la vida adulta. En una época como la actual, la experiencia del juego no solo está diseminada por todo el espectro social, sino que ha sido objeto de una industrialización que supone borrar cualquier cerco etario. El juego opera como una práctica humana a lo largo de la vida. No nos interesa profundizar, pero nuestros autores nos recuerdan que no podemos sostener que jugar sea una actividad exclusivamente humana. Diferentes especies desarrollan dinámicas que no solamente pueden ser catalogadas como juegos, sino que son base para las formas de jugar de nuestra especie. En especial nos llaman la atención las dinámicas de camuflaje que suponen un cambio de identidad, base de muchos juegos de rol, juegos de metamorfosis que implican una simulación que enlaza una modificación del jugador (como veremos en Caillois).

Por otro lado, es importante desmontar la dicotomía que supone que el juego es una actividad contrapuesta a la seriedad. “Ya llamamos la atención acerca del hecho de que la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo y que, momentáneamente, cancela por completo la designación de «pura broma»” (Huizinga, 1972, p. 21). Si bien la dimensión lúdica es el resultado del juego, despliega el placer del jugador, nuestros autores nos recuerdan que esto no va en contravía con el compromiso por jugar. Si la seriedad se comprende como una actitud en la cual nos atenemos responsablemente a un sistema de reglas, el juego no solo entra dentro de este resorte, sino que es un perfecto ejemplar de dicho compromiso. No solamente el juego adquiere una dimensión seria en tanto se despliega, sino que, para el caso de los niños, supone una forma vital de crear otro modo de relacionarse con la realidad. Incluso permite la representación de la vida adulta, vía simulacro, a razón de que no está a su alcance. Diremos, entonces, siguiendo la perspectiva de Fink, que el juego trasluce una forma de entrar a la vida la cual permite, gracias a sus condiciones, crear una realidad alterna en la cual quien juega (en especial el niño) ejerce una forma de control que en otros espacios no le es posible y que permite un trato con el mundo que des-naturaliza lo que socialmente ha sido instituido.



Fink nos ofrece una interesante metáfora para pensar el juego humano. El juego es un *Oasis de Felicidad*. Dicho concepto expone una práctica que, en medio de la aridez de la vida, reconforta, es refugio, pero carga sobre sí el sino del espejismo, de la falsificación. Un oasis, podríamos decir, puede ser fácilmente una suerte de fantasía para el viajero del desierto causada por las duras condiciones de la jornada. Lo clave radica en que el juego supone un cambio sustancial con un mundo previamente configurado que, en la mayoría de los casos, no podemos modificar a voluntad. Al jugar, si bien posiblemente las reglas no dependan directamente de nosotros, aceptamos las pautas que se nos imponen y ganamos sensación de autonomía. Como veremos más adelante, esto varía sustancialmente dependiendo del tipo de juego que se despliegue. Por ahora nos conformamos con el corte que el jugar supone en el flujo de la realidad socialmente operante. Como lo sugiere Huertas (2012): "...el juego es el estado de la utopía y el sueño, de la imaginación, del instante de inspiración, donde es posible ser lo que se puede imaginar y emerger entre los problemas de la vida, que se escapan de nuestro dominio" (p. 159).

Sumado a ello, Fink nos dice que el *Oasis* que el juego supone ofrece una promesa de *Felicidad*. En tal sentido, el juego implica para el jugador una forma de placer que se busca a lo largo de la vida siempre como mecanismo que presume un corte con otras prácticas que, en principio, sobrepasan nuestro control. Si bien no tenemos claro qué es la felicidad, nos dice nuestro pensador, todos la buscamos por diferentes rutas. El juego, en tal sentido, oficia como una dimensión vital que reaviva siempre este ideal. "Todos aspiramos a la *eudaimonia*, pero de ningún modo estamos de acuerdo sobre lo que ésta sea. No sólo tenemos la inquietud de la aspiración que nos arrastra, sino también la inquietud de la «interpretación» de la verdadera felicidad" (Fink, 1966, p. 13). En calidad de condición vital, el juego abandona cualquier periferia que lo proscriba fuera de las actividades constitutivas de lo humano. Al igual que cualquier otra práctica opera como condición para la existencia y tiene como resultado una forma de enfrentar nuestra mortalidad. Fink insistirá en que el juego opera como una práctica significativa que ofrece regocijo ante la incertidumbre de la existencia. En particular, gracias a que modifica, como si se tratara de una suerte de *epojé*, las condiciones de la vida cotidiana.

El juego tiene —en relación con el curso vital y su inquieta dinámica, su oscura inseguridad y su futurismo acosante— el carácter de un «presente» tranquilizador y un sentido auto-



suficiente, es semejante a un «oasis» de felicidad que nos sale al encuentro en el desierto de nuestra brega por la felicidad y nuestra búsqueda tanática. El juego nos rapta (Fink, 1966, p. 14).

La acción lúdica, como la denomina nuestro autor, permite el contacto con otros. Uno de sus rasgos es dar paso a una comunidad social. Si bien existen juegos en solitario, se juega, en general con otros. La felicidad que persigue el juego como condición vital supone el intercambio con otros jugadores donde el cambio del presente permite una modificación del flujo social. De allí que Fink reconozca una dimensión imaginaria de base. Se crea un sustituto de lo real (por representación o torsión) porque es necesaria una distancia (mientras se juega), porque se busca otro tipo de sentido donde la ilusión tiene una poderosa fuerza ontológica. No es extraño que nuestro autor celebre la apariencia como base del juego.

El juego humano es una producción, de tono alegre, de un mundo lúdico imaginario; es una extraña alegría por la «apariencia». El juego se caracteriza siempre también por el momento de la representación, por el momento del sentido; y siempre es transfigurador: logra la «aliteración de la vida», logra una liberación pasajera, sólo terrena, casi una redención del peso de la carga existencial (Fink, 1966, p. 22).

En tal medida, nuestro autor lleva la hipótesis del juego no solo al terreno ontológico, sino que se atreve a suponer que la dimensión lúdica es la clave para lo humano. Al jugar el hombre encuentra, en medio de un mundo que no existe fuera de las operaciones de significatividad (diríamos nosotros de simbolización), una manera de alcanzar la felicidad o en su defecto de perseguirla, así sea momentáneamente. Como bien señala Huertas (2012):

El mundo se reproduce y se crea para el hombre jugando y celebrando, cuando re-produce su naturaleza y cuando también se atreve a vivir en mundos inexistentes que, aunque efímeros y fatuos, le otorgan la posibilidad de comprender y representarse el mundo en su medida y posibilidad, no tanto como se le ha sido dado naturalmente, sino más allá de toda posibilidad intencional y comprensión ofrecida por el hábito (p. 161).





### 1.1.2. Niños que juegan

Nos gustaría, para pensar la vitalidad del juego en los niños, hacer uso de uno de los puntos de vista sobre la infancia, en nuestra especie, que propone Agamben. El filósofo italiano sostiene una interesante hipótesis sobre la infancia como el lugar en que la experiencia tiene su más genuino desarrollo. Lo cual, diríamos nosotros, ocurre gracias a que en esta etapa de la vida las reglas genéticas o comportamentales pueden ser violentadas. El modo de operar del juego, cercano al trabajo poético, permite cierto sabotaje de cualquier codificación sobrepuesta sobre el cuerpo del niño lo cual facilita que las experiencias gocen de un amplio espectro de desarrollo. “En la vocación humana específica, la infancia es, en este sentido, la preeminente composición de lo posible y de lo potencial. No es una cuestión, sin embargo, de simple posibilidad lógica, de algo no real. Lo que caracteriza al infante es que él es su propia potencia, él vive su propia posibilidad” (Agamben, 2012, p. 29).

El niño, cuando juega, rompe la *nuda vida*, toma distancia de otras especies gracias a la posibilidad de modificación de una realidad previamente instituida que se pliega sobre su cuerpo ya sea en términos de bio-política, ya sea en términos de realidad social construida.

Si el niño parece escapar a esta estructura y nunca permite, en sí mismo, la diferencia de la simple vida, no es, como se suele sostener, porque el niño tiene una vida irreal y misteriosa, una hecha de fantasía y juegos. Es exactamente lo opuesto lo que caracteriza al niño: éste se aferra tan estrechamente a su propia vida fisiológica que se convierte en indiscernible de ella misma (Agamben, 2012, p. 31).

Éste es el verdadero sentido del experimento con lo posible que mencionábamos con anterioridad. En esta línea se sitúa la visión histórica de Agamben. Al lograr hacer el corte con la *nuda vida*, el niño, potencialmente, teje episodios reales que evitan cualquier forma de control sobre su propia dinámica vital. Tal vez la poca estima que se ha tenido frente al juego permite que su potencialidad ofrezca una dimensión ontológica para el niño. No en vano, nos dice el autor, los buenos maestros saben que mediante el juego el aprendizaje del niño realmente logra un pliegue sobre el cuerpo del infante. El filósofo italiano señala que el juego en la infancia permite una modificación del tiempo que posibilita una fuerte aceleración



de la vida (como veremos más adelante, el juego supone una modificación sustancial del espacio-tiempo, como de las condiciones de realidad en términos de ilusión). Su apuesta está dirigida a la dimensión festiva del juego. Se juega precisamente para celebrar la vitalidad, para tomar distancia del flujo condicionado de los días que no contemplan la actividad lúdica o la condenan por improductiva. No tenemos duda que esta modificación de la temporalidad, como una forma festiva, supone una visión de la historia que rasga cualquier continuidad biológica, que permite la experiencia como una forma de creación del presente.

### 1.1.3. Sin juego no hay cultura

Huizinga nos ofrece una visión del hombre basada en el juego. La idea del *Homo Ludens*, centro de su trabajo, supone no solo el juego como a priori de lo humano, sino como la base de cualquier cultura. Su propuesta, podría decirse, se decanta por pensar la cultura como un efecto del juego que, conforme pasa el tiempo, se sedimenta hasta regularse socialmente. Cierta o no esta hipótesis, el juego aparece asociado a diferentes prácticas iniciáticas de diferentes culturas y se mantiene, modificado claro está, con el paso del tiempo. Nuestro pensador hace un recorrido por la historia del juego y sus respectivos avatares. De hecho, para el último siglo, el juego no solamente se profesionaliza, sino que es objeto de dinámicas industriales lo cual, en principio, supone una modificación respecto a su capacidad de permear el flujo de la vida (de ofrecer otra temporalidad en términos de Agamben, de otro presente, en términos de Fink). Como señala Scheines, para el pensador holandés esto trae una pérdida de valores morales respecto a su comprensión en siglos previos: "...la puerilidad y los falsos juegos reemplazan al juego auténtico y creador; porque la organización del sistema convirtió a los juegos-deportes en asuntos de Estado; porque un violento instinto de lucha reemplazó al espíritu caballeresco y noble de las competiciones" (Scheines, 1981, p. 23). No nos detendremos en estas modificaciones, no obstante queremos resaltar la fuerza del juego que desde la escuela hasta la industria del entretenimiento reclama su lugar en el centro de las prácticas humanas hoy en día.

Huizinga propondrá una definición del juego que se inclina por reconocer que opera como alteridad. Esta idea recoge lo que hemos visto en Fink y en Agamben. El juego se distancia de la vida regulada socialmente por otras instituciones. Si aparece, casi siempre tiene un papel periférico, accesorio. No obstante, opera ofreciendo otra suerte de burbuja (una mónada



quizás) cuyas reglas son inmanentes a su perímetro, a su propio cerco. “El juego no es la vida «corriente» o la vida «propriadamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe qué hace «como si...», que todo es «pura broma»” (Huizinga, 1972, p 21). En tal medida, insiste el autor, el juego se separa del espacio-tiempo de la vida cotidiana para dar paso a una experiencia cultural alterna de plena legitimidad. Es decir, de ser fuente de la cultura, desemboca en práctica cultural reconocida que sigue siendo base de las dinámicas sociales. La separación, entonces, supone un sistema de códigos propios. Por eso todo juego opera con un sistema de reglas que puede ser simple o profundamente complejo. Lo clave es que esas reglas le son inmanentes. Los jugadores únicamente pueden modificarlas de común acuerdo (de no hacerlo viene la trampa o la deserción) y, en algunos casos, en especial en el juego institucionalizado, ese derecho le es vedado.

Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna; Paul Valéry ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo (Huizinga, 1972, p. 25).

Caillois, por su parte, nos ofrece una idea del juego como exceso de energía vital. Luego que el cuerpo satisface necesidades de tipo biológico como alimentarse, protegerse de peligros externos, la energía sobrante se conduce a actividades que no están atadas a la supervivencia individual. Decimos esto porque creemos que el juego (al igual que el arte) permite la supervivencia colectiva de las diferentes etnias. Es una forma de superar la muerte en vida, una forma de superar la muerte tras la muerte individual. Tras ello, Caillois tematiza el juego en términos de gasto. Nos parece que el uso de un término económico es clave en tanto el exceso de energía vital debe conducirse a cierta eliminación, como al hecho de que el juego, diferente a lo que creía Huizinga, se desarrolla en una dimensión material. Claro, el juego, como lo veíamos en Fink, se despliega en el registro simbólico, es una forma de significación que cada cultura apropia y reforma. Pero para que esto sea posible el juego reclama el trabajo técnico, la materia plegada en el juguete, el escenario preparado para que el juego tenga un perímetro, la inversión colectiva para su sostenimiento a lo largo del tiempo. “El juego es ocasión de puro gasto: de tiempo, de energía, de ingeniosidad, de habilidad y, a menudo, de dinero



para la compra de los accesorios del juego o para pagar eventualmente el alquiler del local” (Caillois, 1958, p. 15).

## 1.2. Oscilaciones espectrales del juego

### 1.2.1. Clasificar los juegos

Caillois propone seis rasgos para definir el juego. Dichos rasgos, presentes en la obra de Huizinga, son ampliados y modificados ofreciendo una perspectiva de mayor alcance que, como veremos, se desdobra en cuatro tipos particulares. El juego es una actividad:

... 1. Libre: a la cual el jugador no podría obligarse sin que el juego pierda en seguida su naturaleza de diversión atractiva y alegre; 2. Separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano; 3. Incierta: cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado, pues cierta latitud en la necesidad de inventar debe obligatoriamente dejarse a la iniciativa del jugador; 4. Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase; y [...] acaba en una situación idéntica a la del comienzo de la partida; 5. Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva [...]; 6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación a la vida corriente (Caillois, 1958, pp. 21-22).

Ya hemos insistido en que el juego se separa de la vida cotidiana, crea su propio perímetro. Hemos sugerido su dimensión improductiva como el trabajo reglado, codificado. En gran medida, esto corresponde con la visión del juego propuesta por Huizinga. Caillois, no obstante, dirige la atención sobre ciertas formas de juego que si bien poseen reglas se acercan más a la improvisación, a cierta libertad en la cual se opera por turbulencia. Por eso, como señala Morillas (1990), en la perspectiva de nuestro pensador:

...el fenómeno lúdico lleva, tanto en su seno como en los resultados de su actividad, la contradicción. El juego aparece como conjunción de opuestos: regla y libertad; creación y esterilidad, cuando no devastación. Esta constatación está en la



base de la pluralidad del juego y de las relaciones complejas que en su interior se derivan; ello permite a Caillois observar, a través de la definición, que el juego es juegos (p. 24).

Es así como su clasificación del juego en cuatro categorías se guía por dos principios que ponen al jugar en una suerte de tensión. Dichos principios reciben el nombre de *Paidia* y *Ludus*. El primero de ellos nos remite a un proceso de libertad en que el juego tiende a operar de un modo indeterminable con antelación, un proceso en que la deriva sirve de pauta para que lo inesperado opere. El segundo supone un proceso de codificación profundamente estructurado en el que el juego opera a siguiendo reglas que permiten su perfecto funcionamiento.

En un extremo reina, casi sin disputa, un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría, por donde se manifiesta una cierta fantasía incontrolada que se puede designar con el nombre de *Paidia*. En el extremo opuesto, esta exuberancia traviesa y espontánea está casi enteramente absorbida en una tendencia complementaria, inversa en algunos aspectos de su naturaleza anárquica y caprichosa: una creciente necesidad de someterla a convenciones arbitrarias, imperativas, y adrede difíciles, de contrariarla cada vez más levantando incesantemente ante ella enredos más embarazosos, con el fin de hacerle más penoso el llegar al resultado apetecido (Caillois, 1958, pp. 25-26).

En términos clasificatorios, Huizinga concentra su esfuerzo en los juegos agonales (sin descuidar los juegos por representación) que son fácilmente reconocidos como juegos de combate que buscan, tras su periplo, una meta alcanzada que permita reconocer un ganador y un perdedor. El pensador holandés revisa cómo el *agon*, en el lugar en que aparece en términos históricos, implica siempre una competición que se celebra ceremonialmente, es decir, evita llevarse al terreno de la vida cotidiana. Dicha clase de juego tiene una dimensión sagrada que está fuertemente asociada al honor. Nuestro autor no duda en señalar que este tipo de rasgo de los juegos agónicos no es celebrado por la cultura sino, al contrario, es base de nuestras formas culturales. “El elemento agonal empieza a actuar en el momento en que los adversarios se consideran como enemigos que luchan por una cosa a la que pretenden tener derecho” (Huizinga, 1972, p. 118). En dicha forma tiene un particular



lugar la guerra cortés que, como veremos más adelante, tiene unas interesantes resonancias cuando revisamos el caso del conflicto armado colombiano presente en el cine.

Caillois no se siente a gusto con la clasificación de Huizinga, si bien mantiene los juegos agonales como una de las manifestaciones del jugar como actividad guiada por el principio lúdico, es decir, a través de un proceso hiperreglado de acuerdos a fines concretos. Propone, para avanzar en materia taxonómica, tres tipos de juegos adicionales: *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Su repartición del juego como territorio da origen, así, a un cuadrante en que los principios (*paidia* y *ludus*) movilizan las formas en que cada uno de los juegos opera. Los *juegos agónicos* suponen, como vimos, la competencia para que los antagonistas, en condiciones de igualdad, alcancen el objetivo gracias a sus virtudes como jugadores. A grandes rasgos este tipo de juegos son el resultado de un proceso de codificación tendiente a la institucionalización. En tal medida, el *ludus* como principio oficia de candil para su funcionamiento. Como contrapunto a los juegos agónicos, tenemos los *juegos alea*. Este término, como sugiere el autor, responde al juego de dados en latín. Su uso supone privilegiar el azar como regla. En tal caso, quien juega no puede valerse de cualidad alguna, de ningún tipo de virtud para influenciar el resultado. “El *alea*, señala y revela el favor del destino. El jugador permanece enteramente pasivo, no despliega sus cualidades o disposiciones, los recursos de su destreza, de sus músculos, de su inteligencia” (Caillois, 1958, p. 32). Ambos, *alea* (juego) y *ludus* (principio), si bien son opuestos, tiene en común la creación de un sistema artificial de reglas que supone la igualdad, en el marco del juego, para quienes participan.

El tercer tipo de juego propuesto por Caillois se denomina: *mimicry*. En concreto estamos ante un juego de simulación, un juego que opera por máscaras y que fácilmente reconocemos en los niños cuando juegan a ser otros (papás, bomberos, superhéroes, personajes históricos, animales, objetos inanimados, entes abstractos, etcétera). Para el autor en este juego se hace evidente el trabajo ficticio que supone crear un universo imaginario, una realidad segunda en la cual operan reglas que imitan el mundo conocido. La simulación permite abandonar la clásica idea mimética del doble que copia una realidad de base pues no se trata de generar una fotografía de lo que se imita, sino de valerse de la apariencia para generar la imitación. No se pretende que el niño sea igual a su padre, se trata de aparentar uno de los rasgos del padre para producir la ilusión. De este modo una pa-



labra, un comportamiento, el uso de un objeto permite el enmascaramiento. Cuando el niño juega a ser un jinete usa un palo de escoba en calidad de caballo. El problema no es el poco parecido entre el palo y el caballo en términos anatómicos. Lo que importa es la apariencia de montar, de disponer el cuerpo sobre el objeto, rasgos que permiten la simulación.

En esta clase de juegos (mimicry) la base supone una modificación o mutación de la identidad.

Uno se encuentra entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como carácter común descansar sobre el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que él es distinto de sí mismo; olvida, disfraza, se despoja pasajera-mente de su personalidad para fingir otra (Caillois, 1958, p. 36).

En concreto, la mímica y el disfraz son coartadas para este tipo de juego. Si se quiere, son operaciones para el cambio de identidad, para que el simulacro sea posible. Esta clase de juego, si bien es clara en la infancia, se extiende a lo largo de la vida y puede comprender una suerte de prácticas representativas que de formas de entretenimiento menor pueden alcanzar las artes mayores. El cine, objeto de nuestro trabajo, puede pensarse en el resorte de los juegos de simulación en tanto sus relatos como sus personajes operan a partir de la ilusión y necesitan de las máscaras para dicho fin. Sabemos bien que en el caso del séptimo arte la ilusión en clave de juego descansa sobre el trabajo del actor en términos de la mutación de identidad y como adalid de las acciones dramáticas y su cohesión narrativa.

La *mimicry* es incesante invención. La regla del juego es única: para el actor consiste en fascinar al espectador, sin que una falta lleve a éste a negar la ilusión; para el espectador, prestarse a la ilusión sin recusar del primer impulso el decorado, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, por un tiempo determinado, como una realidad más real que lo real (Caillois, 1958, p. 41).

El cuarto tipo de juego denominado *ilinx* opera en términos de vértigo. Su dinámica tiende a una celebración del movimiento libre, al cuerpo que se celebra fenomenológicamente, al intercambio sensible con un sinnúmero de materiales que se cruzan en el camino.



Una última especie de juegos reúne a los que tienen por base la persecución del vértigo, y que consisten en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Se trata, en todos los casos, de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad con una soberana brusquedad (Caillois, 1958, p. 42).

Nuestro autor toma el término *ilinx* del griego, el cual traduce torbellino de agua. La turbulencia, que supone este tipo de juego, implica una modificación sensible del jugador que bien tiende al placer como al terror. La técnica se ha dedicado a buscar como amplificar, exponencialmente, este tipo de juegos que, de las ferias hasta los videojuegos de realidad aumentada o virtual, introducen al cuerpo del jugador en una suerte de deconstrucción de la realidad conocida. Para el caso del cine bien pueden citarse los esfuerzos cada vez mayores por una experiencia sensorial aumentada que, sin caer directamente dentro la categoría *ilinx*, se acercan a su afán por la turbulencia que exagera el cuerpo hasta hiperbolizado. Estas dos últimas clases de juego (*mimicry* e *ilinx*) si bien pueden ser regladas, están gobernadas por el principio de *paidia* (a grandes rasgos) en tanto abrazan cierto caos. En el caso de los juegos por simulación la posibilidad evitar el cuerpo por metamorfosis, en el caso de los juegos por vértigo a través de una sobreexposición sensorial del cuerpo que supone una suerte de eliminación de su presencia por exceso.

### 1.2.2. El juego es sagrado

Agamben asegura que la infancia siempre ha supuesto un misterio para el hombre. Con ello no trata de sugerir que no pueda ser tematizada, como de hecho ha ocurrido, sino que su capacidad de operar violentando la *nuda vida* implica siempre una suerte de vacío indeterminable que da paso a la experiencia en el sentido más puro del término. Es decir, la infancia, ya sea de cara a una simulación de la vida adulta, ya sea abocada al juego como forma de modificar el cuerpo en términos de vértigo, carga sobre sí una potencialidad que se resiste a la fijación estructural. No es de extrañar que el filósofo italiano sugiera que la infancia para el hombre supone un lugar donde el lenguaje todavía no oficia como retícula. En gran medida, la experiencia mística tiene lugar gracias a que no es posible entrar totalmente en un sistema semiótico y en lugar de una





lengua el niño opera por susurro, por mímica. “El hecho de que el hombre tenga una infancia (que para hablar necesite despojarse de la infancia para constituirse como sujeto en el lenguaje) rompe el «mundo cerrado» del signo y transforma la pura lengua en discurso humano, lo semiótico en semántico” (Agamben, 2007, p. 77).

Nos interesa mantener viva la idea del misterio como marca de la infancia. El juego, diremos, tiene como tarea simultánea avivar y disipar el misterio. Lo aviva porque el juego infantil, desinteresado como aseguran nuestros autores, siempre supone una realidad alterna en la cual las reglas del mundo conocido son puestas en suspenso. Disipa el misterio en tanto supone un mecanismo que ofrece un control, transitorio claro está, sobre la incertidumbre de una realidad que, pese a estar estructurada, responde finalmente al caos. Si recordamos la insistencia de Agamben en que el juego supone una modificación de la temporalidad, en especial en la infancia (el tiempo pasa volando mientras se juega), se comprende mejor la relación con lo sagrado que interesa al autor. La dimensión sagrada, asociada por contraste con lo secular, implica una temporalidad especial en que a través de ritos se celebra una modificación de lo cotidiano. El juego en los niños entrevé siempre una fuerza sacral que conecta con el pasado, con prácticas mágicas que tiene la dinámica lúdica como base. El juego que recoge las formas sagradas logra que se integren en la vida cotidiana sin que esto signifique que responde a los reglas que la cotidianidad impone por decreto. “Pues si bien el juego proviene de la esfera de lo sagrado, también la modifica radicalmente e incluso la trastorna a tal punto que puede ser definido sin forzamientos como lo «sagrado invertido»” (Agamben, 2007, p. 99).

Como veremos, esta dimensión sagrada, presente en medio de la vida cotidiana como si operara por camuflaje, será clave para entender la manera en que el juego mismo se mantiene vivo o puede ser modificado para enfrentar la realidad en la infancia. No podemos dejar de mencionar que Huizinga (1972) señala que la dimensión sagrada permite que los niños se sintonicen con otras prácticas que, a sabiendas o por ingenuidad, borran el límite entre realidad y ficción; al respecto señala: “En esta esfera del juego sagrado se encuentra a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje. La sensibilidad estética del hombre moderno le ha aproximado un poco a esta esfera” (p. 43). La sacralidad del juego permite que la experiencia del juego sea una suerte de cura contra la realidad en tanto opera por fabulación. “Lo sagrado es una energía peligrosa, que debe manejarse



con precaución porque puede alterar el orden «natural» del mundo [...] mantenerlo alejado de lo profano” (Villegas, 2009, p. 19). Si Agamben nos decía que la infancia, y el juego como su coartada, suponía un antes del lenguaje, un susurro, Huizinga nos recuerda que el juego de los niños puede tocar el trabajo del poeta que necesariamente supone una torsión del lenguaje previamente instituido, gramaticalizado. El juego del niño, quisiéramos decir, está antes y después del lenguaje, antes y después de la realidad estructurada.

Al hilo de la sacralidad como forma de quebrar la realidad secular, nos gustaría señalar dos rutas (entre varias) que analiza Huizinga: guerra y arte. La razón es que para un cine como el colombiano podemos reconocer ambas constantes en cuanto al retrato de la infancia. La guerra, como veremos, es tanto motor narrativo como telón de fondo de los relatos. El arte, sea por negación, sea por búsqueda, aparece siempre como táctica de supervivencia en diferentes niveles de la vida. Nuestro pensador sostendrá que la guerra cortés extiende los juegos agónicos. La competencia por vencer al otro bando, en gran medida, opera con unas pautas que garantizan la igualdad del combate. “La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico. Se puede hablar de la guerra como función cultural mientras se mueve dentro de un círculo en el que cada miembro particular es reconocido como par del otro” (Huizinga, 1972, p. 118).

No obstante, el carácter lúdico presente en la guerra no se extiende a todas las formas de combate. La guerra total o la guerra de guerrillas (caso colombiano) no operan bajo el respeto de reglas. El arte, por otra parte, adquiere una dimensión lúdicamente gracias a que en su base trabaja en términos de representación. No busca nunca ser una copia de la realidad, sino simular, en el sentido de la apariencia del juego, mundos posibles, realidades alternas. El caso que destaca Huizinga es la música que no solo opera con un fuerte sistema de reglas estructuradas sintagmáticamente, sino que se actualiza una y otra vez en las interpretaciones. Como enfatiza Morillas (1990): “La dimensión lúdica del arte se patentiza, sobre todo, en la música; ya en algunos idiomas tocar un instrumento se expresa con el término jugar. Pero aún más, la música tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad, y proporciona ritmo y armonía; todos ellos son caracteres lúdicos” (p. 20).



### 1.2.3. No hay juego sin juguetes

Nos gustaría, para terminar este recorrido por la teoría del juego, dedicar unas palabras a los juguetes. Si prestamos atención a Caillois, el juego supone una dimensión material irrenunciable. La dimensión simbólica a la que da paso no es posible sin los procesos técnicos de base. Los juguetes, entendidos en el más matérico de los términos, offician de dispositivos que territorializan el juego. Sobre ellos, puede decirse, se teje el perímetro para que tenga lugar el espacio-tiempo separado del juego, para que las reglas tengan un centro de gravedad, para que la dimensión imaginaria tenga un amuleto que la invoque. No hay juego sin balón, sin muñeca, sin máscara, sin técnica. Lo interesante es que, para el caso de los niños, el juguete encarna la dimensión simulada del juego como una suerte de doblez. Si bien los juegos por simulación son un tipo de juegos, todos los juguetes trabajan como simulacros. No es necesario un balón de fútbol profesional para jugar, basta con unos trapos viejos atados de manera circular; no es necesaria una muñeca producida industrialmente, basta con trozo de tela y un esqueleto hecho de madera. El juguete para el niño adquiere la magia de la simulación que nos recuerda que los objetos dependen de sus operaciones. Como señala Fink (1966): “Cada juguete es vicariamente todas las cosas en general; el jugar es siempre una confrontación con el ente. En el juguete se concentra el todo en una sola cosa particular. Cada juego es un ensayo de vida, un experimento vital, que experimenta en el juguete la suma de los entes opuestos” (p. 21).

Agamben agrega que si deseamos pensar qué diferencia a los juguetes de otros objetos técnicos no podemos pensar ni en su factura, ni en su función impuesta de antemano. El juguete, que puede ser literalmente cualquier cosa, se define por su temporalidad concentrada, por el uso concreto que le da el jugador, el cual desaparece luego del juego.

El carácter esencial del juguete -en última instancia el único que puede distinguirlo de los demás objetos- es algo singular que solamente puede captarse en la dimensión temporal de un «una vez» y de un «ya no más». El juguete es aquello que: perteneció -una vez, ya no más- a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica (Agamben, 2007, pp. 101-102).

La dimensión material del juguete, y en consecuencia su supervivencia tras el paso del tiempo, permite que oficie de fragmento de la historia. Sobre el



juguete como detrito queda grabado el juego, quedan restos de una práctica sacral que la historia puede reconstruir. En tal pieza matéria yacen los ecos de la experiencia infantil tras la muerte del juego, luego de que su dimensión alterna desaparece. El juguete permite, dice Agamben, el paso de significados y, al mismo tiempo, opera como significante sobre el cual se generan nuevas capaz de la experiencia lúdica del hombre.

## 2. Metodología

En el marco de la investigación cualitativa y los estudios de caso, nos hemos decantado por un conjunto de siete películas realizadas en lo que va corrido de este siglo. Como criterio de selección, de este corpus, hemos optado por que los niños tengan un rol protagónico, que la historia (por lo menos su argumento central) grave sobre ellos. Esto no supone que no haya otros filmes en que los niños no oficien de protagonistas o tengan un rol central en las narrativas. El criterio es que, de diferentes modos, el juego está presente en algunas de sus variables en estos filmes. Si bien en algunos, como veremos, el juego no se nombra explícitamente, podemos colegir que está asociado a las prácticas que los niños desarrollan a la luz de los relatos. Incluso, nos gustaría decir, podemos pensar en el juego en un sentido negativo. Es decir, la ausencia de juego, el juego vedado, la infancia que no da cabida al juego explícitamente permite que la dinámica lúdica se manifieste de otras maneras.

Por eso, mediante una exégesis fílmico-narrativa, sostenemos que el juego infantil en el cine colombiano, para efectos de nuestros casos de análisis opera por metamorfosis hasta el punto de des-figurarse, de alcanzar cierto límite en el cual, según las perspectivas teóricas que tendremos de base, se modifica para potenciar un modo de supervivencia de los niños. Nosotros creemos que precisamente en el límite de la narrativa lúdica el juego persiste y los niños encuentran formas de afrontar realidades signadas por situaciones violentas que, de diversos modos, les impiden ser niños. El juego, a pesar de la infancia truncada o negada, persiste. Abordamos tres categorías de análisis, dos de soporte teórico: *fuera lúdica de la vivencia* y *oscilaciones espectrales del juego*; y una empírica: *jugando en pantalla*.

## 3. Jugando en pantalla

No es la regla, ni siquiera común, encontrar filmes colombianos que orbiten sobre el juego de los niños. Podríamos decir que a excepción de algunos



casos (incluidos en los que analizamos) el jugar no es una constante narrativa en el cine nacional. Las razones pueden ser muchas, pero no tenemos las herramientas para determinarlo con precisión. Solo nos permitiremos una especulación al respecto. Creemos, en principio, que el juego infantil supone una vida cotidiana normalizada, por lo cual el niño ha de tener tiempo para jugar en equilibrio con otras actividades propias de su proceso de desarrollo. No obstante, cuando existe una perturbación del orden social en términos extremos el juego puede verse afectado. La guerra, caso representativo de este tipo de afecciones, supone la imposibilidad del juego y, sin embargo, a pesar suyo, se juega en medio de los conflictos bélicos. Tal vez el juego del niño ha sido tan regularizado, tan dominado por el principio que Caillois designa *Ludus*, que el interés narrativo de este tipo de juegos es menor para los directores que exploran la infancia. Posiblemente los niños y sus carencias (afectivas, sociales, económicas, etcétera) tengan más peso al momento de pensar en cómo representa la infancia de nuestro país que la dimensión lúdica.

En cualquier caso, como mencionamos, sin tener una respuesta satisfactoria, nos hemos decantado por hacer una exégesis de siete filmes colombianos (dos de ellos colombo-uruguayos) que tienen a niños como protagonistas y donde el juego (así sea por efecto de metamorfosis) está presente. Con esto queremos sostener que el juego tiende a ser negado. Si buscamos juegos institucionalizados, pocos son los casos. Por otro lado, los juegos de simulación (incluso ciertas prácticas cercanas al vértigo) tienen mejor suerte. Posiblemente la razón radique en la libertad creativa de estos juegos que sostiene el principio de la *paidia*, como en la *poiesis* que mueve al enmascaramiento. Deseamos mostrar cómo estas variantes del juego aparecen en los filmes seleccionados y la razón estético-narrativa que les sirve de base. Empero, deseamos insistir en cómo dichos juegos tienden a aparecer metamorfoseados. Puede decirse que el cine, que también opera como una actividad lúdica, oficia a partir de la impureza. Su naturaleza es la del mestizaje estético. No es de extrañar que los juegos se modifiquen (incluso hasta cambiar de categoría o desfigurarse) al servicio de la infancia que, a pesar de cualquier fuerza externa que se ejerza sobre ella, aparece en pantalla operando en términos lúdicos, creando un perímetro propio para sobrevivir.

### **3.1. Los niños invisibles**

Comenzando el siglo, el cineasta Lisandro Duque nos dona el que, creemos hasta la fecha, es el retrato de los niños que juegan en el cine colom-



biano que mejor responde a la categoría: *mimicry*. Su película *Los niños invisibles* (2001) ofrece un retrato del juego como simulación que revela la fuerza misma del cine como experiencia lúdica. Deseamos hacer hincapié en el hecho de que el juego que tiene lugar para los protagonistas (que literalmente no es comprendido como juego) oficia como una alegoría de la fenomenología del espectador cinematográfico. Es decir, tenemos un doble juego que de la simulación desemboca en la retórica convirtiendo al séptimo arte en un terreno fértil para la dimensión lúdica de los niños (y los espectadores como infantes virtualizados). Nuestro relato presenta a tres chicos que desean hacerse invisibles. El protagonista, Rafael, quien narra la historia desde su vida adulta como un recuerdo de la infancia, está profundamente enamorado de su vecina, Martha Cecilia. La razón que mueve el deseo de invisibilidad es poder estar cerca de ella sin que ella lo sepa. Nuestros chicos logran hacerse con un manual que ofrece los pasos para volverse invisible invocando una suerte de magia negra. Los ingredientes suponen una gallina negra sacrificada, el corazón de un gato, una imagen de la virgen que será vilipendiada y un cementerio a la media noche para que surta efecto la invisibilidad. Por supuesto, la fórmula es un engaño. No obstante, la invisibilidad deviene para nuestro protagonista de otro modo.

Tornarse invisible demanda, a pesar de que los chicos creen que no es un juego, una práctica de metamorfosis. Su base es el cambio de identidad, una alteridad que supone anular la visibilidad del propio cuerpo. En tal sentido, no podemos hablar de juego de simulación en sentido estricto porque los niños no pretenden ser invisibles, sino que buscan serlo literalmente. Su periplo para conseguir los ingredientes y hacer el conjuro en medio de la noche pareciera evadir el juego en términos lúdicos. No se juega por gusto, como sugieren Huizinga y Caillois. No obstante, la seriedad de los niños recuerda el compromiso de los jugadores respecto a las reglas que supone un juego institucionalizado. En ellos se encarna la seriedad del juego hasta el punto de violentar el sentido común. La alteridad del juego está presente en dar la espalda a sus arraigadas creencias católicas para que la invisibilidad surta efecto. Lo que ocurre, luego del conjuro, en principio es desilusión. Quien porta el escapulario que contiene los ingredientes no se torna invisible ante los ojos de sus compañeros. Sin embargo, la reacción ante ello no es dudar de la fidelidad de la fórmula, sino cuestionar el cumplimiento de los pasos al pie de la letra. Esperan, no obstante, que a los ojos de otras personas la invisibilidad sea un hecho.



La magia del filme se centrará en que para los chicos la invisibilidad se hace realidad. Diremos nosotros que si bien el protagonista no es invisible, deviene invisible gracias a un conjunto de circunstancias que el relato fue preparando previamente. Rafael le pregunta a su madre que si puede verlo y ella le responde que no puede ver al hombre invisible. Finge para hacer feliz a su hijo. Luego logra entrar a cine sin que el encargado de la portería lo vea. Como espectadores, sabemos que es un personaje atormentado porque está a punto de ser despedido y es descuidado con su labor. En medio de la sala, a razón de la oscuridad, dos personas intentan sentarse en el lugar en que está Rafael. Le dicen: “disculpe, no lo vi”. Luego entra a la barbería y le hace gestos al barbero que está sentado en la silla de trabajo. El barbero no se mueve y el chico asume que no puede verlo. Acto seguido, la siguiente imagen revela que el personaje fue asesinado por sus ideas comunistas. Por último, se encuentra con Martha Cecilia. Se para frente a ella, pero ella sigue caminando sin aparentemente verlo. No hay duda para el personaje, es invisible. Realmente ella lo ve, pero está molesta con él porque encontró una foto que le había regalado tirada en el jardín de la casa. Solo lo ignora. Todo esto, creemos, da forma al juego por simulacro. Lo maravilloso es que son los demás los que, sin saberlo o no, juegan para que la metamorfosis sea posible. Nuestro personaje juega a la invisibilidad y alcanza su cometido gracias al fingimiento que este tipo de juego depara. Este simulacro supone un comentario meta-cinematográfico a la fenomenología del espectador del séptimo arte. Todos, al igual que estos niños, jugamos a ser invisibles en medio de la oscuridad de la sala de cine. Nos obsesionamos con algún personaje que está en pantalla y gracias a los recursos del cinematógrafo logramos estar a un palmo de su rostro sin que nos descubra. Nuestra invisibilidad no es real, sino simulada. Los personajes saben que estamos ahí, por eso actúan para nosotros. El placer viene de este juego en el cual la máscara da paso a un sistema de reglas que intentamos respetar.

### ***3.2. El ángel del acordeón***

La directora María Camila Lizarazu recrea en *El ángel del acordeón* (2008) una historia de amor que comienza en la infancia y termina en la vida adulta teniendo como coartada la música vallenata. Podría decirse que la historia tiene como fin recrear la conquista de una niña (Sara María) a partir de las habilidades de dos pretendientes. En este caso, dos niños, Poncho y Pepe, quienes tocan el acordeón y quieren ganar el corazón gracias a la maestría en el dominio de este instrumento. Poncho, el protagonista, tiene serias ventajas respecto a su oponente. Su padre no considera la música vallenata



digna y le prohíbe que compre un acordeón. Debe practicar a escondidas con un maestro del pueblo en un acordeón hecho con cartón que sin duda oficia de juguete. Claro, no estamos ante un juego concreto porque para Poncho es la vida amorosa la que está en juego. En ello la seriedad siempre es el norte de su cometido. Si bien logra conquistar inicialmente a Sara María luego que ella presencia su maestría con el instrumento, descuida a su amada porque su familia atraviesa una difícil crisis económica que genera un ataque al corazón de su padre. Como si se tratara de un juego en el cual se superan obstáculos, nuestro personaje debe sortear diferentes pruebas en el ámbito familiar antes de poder lograr pensar el terreno amoroso.

Nos gustaría creer que estamos ante una variación de los juegos agonales en términos de una experiencia de socialización infantil que, de diferentes modos, supone una dimensión sagrada. El amor, idealizado en la infancia, supone un perímetro imaginario que sirve para generar un corte con las actividades institucionalizadas de la vida. Si bien es parte de las prácticas sociales, es posible vivir sin amor de pareja. Empero, para los chicos lograr conquistar a Sara María, quien además desea ser enamorada con la melodía perfecta, supone un ritual en el cual se modifica la vida cotidiana. Tener un oponente, como le ocurre a nuestro protagonista, implica un juego agónico. No solo se trabaja por alcanzar un cometido en que hay un duelo cortés, sino que se mantienen unas reglas. Los jugadores interpretan el acordeón con total compromiso porque la habilidad (fruto del trabajo) es el atributo que permita separar al vencedor del perdedor. Estamos ante una guerra simulada que invade la vida desbordando el perímetro, lo cual hace que la ruptura de reglas implique perder la dimensión lúdica. Como ocurrirá en la vida adulta de los chicos, la guerra cortés continúa, pero el sabotaje impide que las condiciones del juego agonal se cumplan.

Huizinga, como señalamos, tiene un especial interés por la música como juego. En ella, considera, hay ciertos rasgos estéticos propios del juego que celebra la dimensión sensible de la vida. En este caso se celebra, a través de un instrumento como el acordeón, las bases culturales de una zona costera nacional. El gesto de la interpretación no solo tiene una dimensión sagrada, sino que supone la posibilidad de que la historia se mantenga en el paso del tiempo. El maestro de Poncho muere y él corre a enterrar el acordeón en su tumba, lo cual revela fuerza sagrada del instrumento. Si bien sabemos que no es un juguete, en el contexto del relato infantil tiene la capacidad de operar como un objeto que desborda su dimensión técnica. Conseguir el propio instrumento luego del acordeón de cartón no





solo supone el paso de la simulación a la realidad, sino del juego a la vida como extensión de dominio. Sabemos que el juego acaba tras la muerte del maestro en términos musicales. No obstante, se siguen interpretando una y otra vez la lección que éste le lega antes de partir. Juego que logra salir del perímetro, juego que permite prepararse para la vida. La lucha continua en términos agonales, la guerra se torna juego simulado desafiando el límite que cualquier alteridad lúdica impone.

### **3.3. Los colores de la montaña**

¿Es posible jugar en medio de la guerra? Esta es la pregunta que intenta responder *Los colores de la montaña* (2011) del director Carlos César Arbeláez. No se trata de representar la guerra cortés como forma lúdica como la tematiza Huizinga, sino de explorar qué ocurre con el juego de los niños en medio el conflicto armado colombiano. El juego seleccionado es el fútbol, claro exponente de los juegos agonales que responde con precisión al principio denominado *ludus*. Se despliega a partir de un sistema de reglas previamente codificadas y supone el combate entre dos grupos que, por lo general, busca un ganador. El asunto es que la historia que tenemos en pantalla nunca logra que el juego tenga lugar. Podíamos decir, opera como una promesa de felicidad que no se cumple. Los niños, en este caso, viven en el campo colombiano. Van a la escuela cuando pueden porque los maestros no se atreven a enseñar en zona de conflicto. Ayudan a sus padres en las labores rurales y cuando pueden juegan fútbol en una cancha improvisada en un potrero. La lucha entre la guerrilla y paramilitares los convierte en actores del conflicto que tratan de sobrevivir el fuego cruzado.

Nuestro protagonista es un chico llamado Manuel quien recibe un balón nuevo por su cumpleaños. El día que lo estrena, dicho elemento cae en un campo minado cerca de la cancha improvisada. El juego, en consecuencia, cesa, se interrumpe por la guerra. El rescate del balón, a pesar de que los adultos lo prohíben, se convierte en una peligrosa aventura para nuestro protagonista y sus amigos. Al final del filme, luego de varios intentos fallidos, Manuel logra recuperar el balón. Sin embargo, cuando este ocurre, la guerra interina ha avanzado sobre la zona rural donde vive y todos sus amigos se han marchado. El desplazamiento forzoso de las familias deja solo a nuestro protagonista, sin compañeritos para la cancha. No hay juego sin jugadores. El juego truncado tiene como telón de fondo las consecuencias de la guerra. La única profesora que se atreve a enseñar a pesar del conflicto termina finalmente vencida y huye ante la mirada de los pocos



chicos que siguen en la escuela. Las familias que resisten terminan con algún miembro asesinado para provocar terror en los demás pobladores. El padre de nuestro protagonista también es asesinado lo cual sirve de detonante para que al final Manuel huya con su madre. Con el balón en la mano lo vemos montar en un camión y dejar su tierra.

Si bien estamos ante una negación del juego, frente a la imposibilidad de operarlo en ausencia del juguete (del objeto fetiche), consideramos que en el filme se mantiene, tras el intento de recuperar el balón, la dimensión lúdica viva. Puede que nuestro protagonista desee recuperar el balón porque no quiere perder su regalo. Empero, la motivación que suscita la búsqueda es que el juego no cese. La aventura tiene los mismos ecos del juego agonal. Hay reglas que cumplir, como no pisar las minas para no perecer lo cual equivaldría a perder el juego (y el juego es la vida). El triunfo supone la conquista del objeto y los intentos fallidos son, sin duda, derrotas. La vida se juega literalmente en esta cruzada. El perímetro del juego que supone protección, en este caso, borra la dimensión alterna del juego. Se puede morir jugando fútbol por muchas razones, pero, en principio, de ocurrir sería una excepción. En este caso la vida está en juego literalmente. Un paso en falso supone la muerte. La guerra propicia el juego y lo condiciona. Pero no lo elimina por completo. No cabe duda que el placer no está en el proceso, pero sí en el resultado. Nuestro filme es testimonio de la fuerza del juego infantil que resiste incluso en medio de una guerra que tiene tintes de aniquilación.

### 3.4. *Anina*

*Anina* (2013) es una producción de animación colombo-uruguayana dirigida por Alfredo Soderguit que tiene por protagonista a una pequeña niña que sufre porque su nombre y apellidos son objeto de burla por los compañeros de Colegio. La razón es que sus padres le pusieron un nombre palíndromo (puede leerse exactamente igual de adelante hacia atrás como de atrás hacia adelante), ya que sus apellidos tienen la misma naturaleza: Yatay y Salas. Apodada la niña capicúa (triplemente capicúa), a razón de los números que operan como palíndromos, nuestra protagonista tiene un conflicto con otra pequeña compañerita, Florencia, con quien no se lleva bien. En el recreo en el Colegio, tras jugar a la lleva, Anina se tropieza con Florencia y ambas terminan riñendo. La directora de la institución les impone un singular castigo. Le entrega a cada una un sobre sellado que deben proteger durante una semana sin abrir por ningún motivo. Esto genera una fuerte angustia en Anina pues siente curiosidad por el contenido del sobre y al mismo tiempo



miedo por el castigo si incumple la regla de mantenerlo cerrado. Durante la semana nuestra pequeña protagonista adquiere una nueva visión de la vida gracias al castigo. Comprende las motivaciones de su padre con los palíndromos, los engaños de la abuela para animarla respecto a su nombre y, principalmente, que Florencia atraviesa una situación familiar difícil.

No estamos ante un juego. El castigo, sin duda, supone una experiencia poco placentera para Anina. No obstante, conforme avanza la semana, el aprendizaje le ofrece un tipo de recompensa que sobrepasa la dimensión lúdica. Lo interesante del caso es que, junto con una amiga, deciden ver el contenido del sobre de Florencia. No hay regla que impida abrir el sobre de su opositora. Hay cierta dimensión agonal en el proceso y un tono de juego que roza la dimensión del simulacro. Anina y su amiga siguen a la Florencia por las calles del barrio y tratan de camuflarse entre los autos. En la escuela entran a hurtadillas al salón de clase en busca del sobre de Florencia. Anina debe moverse entre las sombras para no ser descubierta por una de las profesoras, lo cual pone en obra rasgos del juego como vértigo. Su cuerpo deviene *ilinx* que alcanza una modificación que se acerca al terror del límite. Ser descubierta supone la adrenalina de quien cae en montaña rusa de manera vertical. Sumado a ellos los sueños de Anina la llevan a los juegos de vértigo en que su vida está cerca de la muerte. Sueña que ha roto el sello del sobre y está en un juicio (recreado como un musical) en el cual múltiples clones de la profesora de la Escuela le cantan que la letra con sangre entra. Siente, así, que imágenes monstruosas se abalanzan sobre su pequeña existencia como si estuviera en una casa del terror.

Agamben nos recuerda que la infancia es el único lugar en que podemos hablar de experiencia en sentido legítimo y que el juego, gracias a que logra operar fuera de la *nuda vida*, se desarrolla sin la fuerza condicionante de un código externo. Por eso creemos que este filme relata, con sencillez y belleza, el aprendizaje de Anina respecto a quienes le rodean gracias a que interpreta lo que la afecta en términos imaginarios. La experiencia proviene precisamente de leer las situaciones desde un patrón que se iguala con el del juego en términos de alteridad. Nuestra pequeña niña está enamorada de un compañero de clase. Este amor crea una fantasía en que el chico es un villano que le corresponde sentimentalmente a Florencia (su rival). Luego, en otro momento del relato, el chico, en un territorio idílico, se convierte en un príncipe. Lo clave es que la dimensión imaginaria trabaja con la dinámica del simulacro. Todo ello luego, a razón del castigo del sobre, se pliega sobre la vida de nuestra protagonista. La experiencia se teje ponien-



do en suspenso la realidad y la ficción. Anina juega en este escenario con total seriedad, como lo hacen la mayoría de los niños. No imita a un adulto, sino que deviene uno en medio de las circunstancias. Por eso su miedo al castigo, sabe que es la vida la que está en vilo. Al final el castigo, de tipo simbólico, pues los sobre están vacíos, permiten un aprendizaje para ambas chicas que desemboca en una bella amistad. Y el niño que Anina ama en secreto, en medio del recreo, la toca y corre. Están jugando a la lleva, pero el juego no se agota en sí mismo. Tras de él está la vida.

### 3.5. *Gente de Bien*

Con afán de revisar la relación entre clases, la película *Gente de bien* (2014), ópera prima del director Franco Loli, presenta la historia de Erik, un niño de diez años que de la noche a la mañana debe ir a vivir con su padre, Gabriel, quien trabaja como carpintero para María Isabel, una profesora universitaria de la alta sociedad bogotana. Ella tiene un hijo un par de años mayor que Erik lo cual, por una parte, despierta un instinto maternal que se traduce en querer hacerse cargo del chico dada la precariedad en la que vive y, por otra, en un afán de que su hijo, Francisco, departa con él como si fueran buenos amigos. La situación supone tensiones entre los chicos que, sin duda, responden al conflicto de clases. No obstante, la historia se centra en Erik y la dificultad de crear vínculos con todos los que le rodean (niños y adultos). Siente desdén por su padre a pesar de los esfuerzos por conectarse con él. Rechaza el apoyo de María Isabel a pesar que intenta acogerlo como si fuera su propio hijo. Al final lo único que logra romper la coraza de nuestro protagonista es la muerte de Lupe, una perrita callejera que acompañaba a su padre desde antes de que él llegara.

¿Hay juegos en esta historia? Sí, aunque narrativamente no tienen mayor trascendencia. Parecieran, a primera vista, actos secundarios para conectar las acciones que giran sobre la tensión de clases. No obstante, nos interesan a razón de pasar casi inadvertidos, de ocupar un lugar casi periférico. Erik y Francisco juegan en el apartamento al norte de Bogotá en medio del cuarto. Entre ellos están la lucha agonal de encestar una pelota en un aro, un simulacro de baloncesto que si bien tiene reglas es más espontáneo que otra cosa. El resultado es el placer que deriva en conflicto. Ambos chicos terminan peleando e insultándose violentamente. El juego cataliza el conflicto de clase. Su fuerza enmascarante, su idea de ser un lugar que borra diferencias, que crea su propio perímetro, permite inicialmente el duelo cortés, amistoso, que conforme avanza genera tensiones que desbordan la



dimensión lúdica y metamorfosea el jugar en guerra. De igual modo, un poco más adelante en el relato, los personajes se encuentran en la finca de verano de María Isabel. Erik juega ahora con Francisco y sus primos en la piscina. El juego entre agonales y de vértigo supone el goce del cuerpo en el agua, cierta velocidad para mostrar fiera. De nuevo desemboca en una disputa como la anterior en que los insultos se incrementan. Al final de la lucha una falsa paz regresa pero la segregación social es clara. El director la retrata en un plano en que los tres niños de clase alta están juntos en el lado izquierdo de la imagen, mientras al lado derecho está Erik solo. Todavía juegan, pero en este caso sin contacto.

Como sugerimos estos juegos no son la base narrativa de la historia, son, mejor, los lugares donde la dimensión alterna del juego ofrece una catarsis para el personaje. Lo clave, en este caso, es que Erik no puede jugar con supuestos pares cuando el juego está viciado por la imposibilidad de equilibrio entre los jugadores. Es decir, los juegos agonales, como sugiere Caillois, borran las diferencias entre quienes. Solo la mayor habilidad puede generar diferencia. Erik juega con quienes no quiere jugar con él. El juego es, para los otros, una obligación. En tal sentido la experiencia lúdica si bien emerge gracias a que el juego mismo modifica a los jugadores, logra momentáneamente borrar diferencias de clase, luego rompe esa ilusión de una manera desastrosa. Al final Erik regresa a su casa. María Isabel se da por vencida, no logra conectarse con él. Los intentos, que incluyen experiencias de juego tipo vértigo como conducir motos de cuatro ruedas o montar a caballo, no logran eliminar la distancia social que está incardinada en nuestro protagonista.

### **3.6. Pasos de Héroe**

*Pasos de Héroe* (2016) de Henry Rincón nos entrega un relato centrado en un juego agonales: el fútbol. En este caso el juego es el motor de la historia, lo cual hace que las acciones principales estén a su servicio. El filme retrata la vida de un hogar campesino en el cual viven varios niños que, por diferentes motivos, no pueden estar con sus padres. Dicho hogar, a su vez, está vinculado a una Escuela en que los chicos adelantan sus estudios primarios. Nuestro protagonista, Eduardo, es un chico víctima del conflicto armado que perdió una pierna y parte de los dedos de una mano. Al llegar al hogar es víctima de discriminación por otros chicos, quienes impiden que se una al equipo de fútbol. Su minusvalía supone un impedimento. El resultado es que con otros chicos (algunos de ellos también víctimas



del conflicto armado) y la ayuda del profesor de música, crean un equipo alterno y se inscriben en un mundialito que se juega en un pueblo cercano. La aventura se ve constantemente amenazada por el Rector del colegio, Don Lucio, (quien se encuentra en silla de ruedas desde joven tras perder la movilidad de sus extremidades inferiores), pues desea recuperar el prestigio de la institución a través del equipo oficial.

Este filme supone un relato interesado en recomponer el cuerpo. Sea con los niños que han sufrido alguna mutilación, sea con los niños con menos habilidades deportivas (incluso la participación de género en el juego), se busca exaltar la igualdad que reclaman los juegos agonales al momento de su desarrollo. Como bien hemos visto, el juego, durante su puesta en marcha, supone una alteridad con la vida cotidiana. Por eso podemos entender el ahínco de los chicos por participar en el mundialito. Se trata de reconocer que en la cancha las diferencias corporales no cuentan si las reglas se cumplen. Tener más o menos habilidades podrá determinar el resultado del encuentro (de hecho, pierden el partido 3 a 2), pero el derecho de jugar en igualdad supone, así sea durante la temporalidad del juego, una nueva versión de sí mismos. No es gratuito que los niños sueñen con ser grandes jugadores y que salgan a la cancha intentando emular a sus ídolos. En ello hay marcas del juego como simulacro. Esto deja al descubierto la necesidad de enmascaramiento, del cambio de identidad. Esto, claro, tiene mayor emotividad cuando tenemos detrás la difícil historia de nuestros personajes.

En este caso, como suscribíamos, los niños juegan de manera central. *Pasos de héroes* una obra que orbita sobre la dimensión lúdica concreta. No obstante, no es un retrato del juego por el juego mismo. Pareciera que el directo supiera de la importancia del juego más allá de sí mismo. Si como sugiere Fink al jugar entramos en el mundo, se da pie a un proceso ontologizante, en nuestra película vemos cómo el juego hace comunidad. No solamente porque se juegue con otros, sino porque se establecen lazos genuinos entre jugadores que desbordan el perímetro del juego (diríamos la cancha) hasta alcanzar la vida misma. Vemos a Carlos, un profesor de música (que hace de entrenador), devenido en padre gracias al juego. Vemos a chicos que se convierte en amigos gracias al periplo que les permite, luego de muchos avatares, presentarse al mundialito y jugar con pasión. El juego, apuntaríamos, alcanza su dimensión cultural en sentido pleno, no porque el fútbol, deporte agónico, sea una forma cultural, sino porque la cultura de la fraternidad es posible tras jugar fútbol, como si de eso dependiera la vida en una improvisada cancha en las montañas colombianas.



### 3.7. *El Libro de Lila*

Marcela Rincón nos presenta en su obra de animación, *El libro de Lila* (2017), un relato sobre la fuerza de la infancia en términos de memoria e imaginación. La película la protagoniza Lila, un personaje de un libro infantil que vive en un pequeño bosque en armonía con la naturaleza. Tras el paso del tiempo Lila (su historia) está siendo presa del olvido y ella y su mundo están a punto desaparecer. Sin saber cómo pasa de la ficción al mundo real, nuestra protagonista decide buscar a Ramón un niño que leía su historia años atrás. Con su ayuda y la de Manuela, una niña que conoce mientras juega en la calle, deben recuperar el libro que se encuentra custodiado por El Señor del Olvido. Sin duda, el relato, en clave de fábula, es una alegoría que expone la fuerza de la imaginación producida por el universo narrativo y el modo en que se debilita cuando la vida adulta supone una distancia que desemboca en la pérdida de memoria. Ramón no lee más el libro de Lila porque le recuerda a su madre que falleció por una penosa enfermedad. Gesto que, sin duda, supone una clausura de la infancia, una muerte de la fantasía propiciada por la muerte real.

La historia adquiere un tono de aventura para los tres personajes que, guiados por la Guardiana de la Selva, viajan al reino del Señor del Olvido. Tras diferentes periplos, pruebas y desafíos recuperan el libro y estrechan lazos entre sí. Se fortalece tanto la amistad, como la comprensión de los avatares de la vida y la potencia de la imaginación como cura simbólica. Para Ramón el libro supone, al final de la historia, un vínculo con su madre, un objeto que evoca la memoria. Dicho libro si bien no es un juguete en términos estrictos, tiene la fuerza de gravedad que motiva cualquier juego. De hecho, al ser un objeto que narra una historia fantástica activa una forma de alteridad similar a la de los juegos por simulación. El viaje de los chicos al reino del Señor del Olvido no solo es una aventura, sino que implica la modificación de sus identidades. Posiblemente no son otros en términos de mímica, pero sí lo son en términos de roles. Y los roles del juego (de naturaleza heroica) bien superan el perímetro de la aventura hasta alcanzar la vida. Se colige, al final, que la fuerza de la fantasía es tan sacral como la del juego, que entre ambas prácticas hay un intercambio que no solo responde a reglas, sino que permite a los participantes enfrentar la vida cotidiana a partir de una variación, de un tipo de contrato simbólico que gracias a su ficción permite domesticar el caos de la existencia.



## A manera de cierre

Los niños están presentes en el cine colombiano y gozan, en el presente siglo, de una presencia que registra un amplio espectro de sus vidas. El juego, no obstante, en sentido codificado, tiene un papel menor y su representación, si somos puristas, no tiene fuerza narrativa. Sin embargo, si, como proponemos, el juego se entiende en los intercambios con la vida cotidiana goza de buena salud. Tanta, diríamos, que al revisar la manera como se metamorfosea o camufla se nos expone un retrato de la infancia como lo sueña Agamben: verdadero lugar de experiencia. El juego tiene valor después de sí mismo. Las dinámicas del juego le ofrecen a la infancia, incluso en situaciones extremas, una forma de alteridad en la cual existe un control sobre el propio presente. El juego oficia de escape en muchos casos ante la crudeza de la vida y el cine oficia tanto de testigo como de mecanismo que, gracias a su fuerza lúdica, desnuda una infancia que sabe que sobrevive en términos estéticos.

Los juegos oscilan entre lo agonal y lo simulado. Juegos que suponen la confrontación para alcanzar una meta que puede ser desinteresada en el juego reglado, al igual que sobrepasar el perímetro para dar paso a una dimensión simbólica mayor. Juegos simulados en que el cambio de identidad que suponen el placer de la máscara como un mecanismo para tomar distancia de situaciones sociales agobiantes. El cine nacional, en los casos analizados, revitaliza el juego e impele a repensar los límites que tematiza la teoría. Esto no porque no funcionen sino porque puestos en un lugar y una época concreta adquieren un nuevo matiz que a lo mejor regrese a una dimensión arcaica o quizás anticipen la dinámica del trabajo poético. Es decir, el juego permite que los niños se diviertan y, simultáneamente, escapen de cualquier sistema social que, por lo general, olvida regular la dimensión lúdica.

## Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2007). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Agamben, G. (2012). *Teoría y lenguaje. Del poder de Dios al juego de los niños*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.
- Fink, E. (1966). *Oasis de la felicidad*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Nacional.





- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós
- Heidegger, M. (1996). *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza.
- Huertas, J. D. (2012). El juego como problema filosófico. En: *Cuadernos de filosofía*, (14), 153-169.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Morillas, C. (1990). Huizinga-Caillois: variaciones sobre una visión antropológica del juego. En: *Enrahonar*, (16), 11-39.
- Scheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. Buenos Aires: Belgrano.
- Villegas, E. (2009). *El juego de la cultura. Ensamble asistemático sobre el juego como fundamento de la cultura en Homo Ludens de Johan Huizinga* (Tesis de Maestría). México: Universidad Nacional Autónoma de México.

## Filmografía

- Arbeláez, C. C. (Dir.). (2010). *Los colores de la montaña*. [Cinta cinematográfica, 88 minutos]. Colombia: Co-producción Colombia-Panamá, El Bus producciones.
- Duque, L. (Dir.). (2001). *Los niños invisibles*. [Cinta cinematográfica, 90 minutos]. Colombia: Coproducción Colombia-Venezuela, Cinetel, EGM producciones, Hangar Films, Ma Non Troppo Films.
- Gaviria, V. (Dir.). (1998). *La vendedora de rosas*. [Cinta cinematográfica, 120 minutos]. Colombia: Producciones Filmamento.
- Lolli, F., Legeay, V. & Paillé, C. (Dir.). (2014). *Gente de bien*. [Cinta cinematográfica, 86 minutos]. Colombia: Evidencia Films, Geko Films.
- Ospina, L. & Mayolo, C. (Dir.). (1997). *Agarrando pueblo*. [Cinta cinematográfica, 28 minutos]: Colombia: SATUPLE.
- Rincón, H. (Dir.). (2016). *Pasos de héroe*. [Cinta cinematográfica, 92 minutos]: Colombia: Héroe Films.
- Rincón, M. (Dir.). (2017). *El libro de Lila*. [Cinta cinematográfica, 76 minutos]. Colombia: Co-producción Colombia-Uruguay, Fosfenos Media, Palermo Estudio.
- Soderguit, A. (Dir.). (2013). *Anima*. [Cinta cinematográfica, 78 minutos]. Colombia: Co-producción Colombia-Uruguay, Rain Dogs cine, Palermo animación, Antorcha Films.
- Wittgenstein, L. (2017). *Investigaciones filosóficas*. Madrid: Trotta.

La Escuela de Comunicación decidió unir esfuerzos en un gran proyecto que permitiera revisar, desde diferentes ángulos, las relaciones entre el campo de la comunicación, la infancia y la juventud. Procedimentalmente, se elaboraron diferentes búsquedas que, podemos decir, se dividen en dos enfoques. El primero de ellos ausculta la manera como los niñxs han sido objeto del universo narrativo. Esto supone indagar por la manera en que aparecen representados en diferentes medios expresivos. Por ello, se revisa su presencia en la literatura, como los relatos dirigidos a la infancia, su aparición en el cine nacional, como los estereotipos con que son construidos en series televisivas, al igual que el tipo de teatro dirigido a ellos mediado con nuevas tecnologías. El segundo enfoque se centra en la juventud para revisar sus modos de participación en el tránsito a la vida adulta. Por ello se revisan el grado de participación política a partir de fenómenos de protesta contra el estado, se estudia el tipo de consumo de medios que realizan en la vida universitaria de una ciudad de provincia y se expone la capacidad de intervenir la realidad a través de la imagen-fija en clave de investigación-creación. Este libro recoge los resultados de este proceso colegiado con el fin de continuar abriendo el horizonte de conversación sobre la infancia y juventud que, de diferentes modos, son materia incombustible.