

JUEGOS

Ene-tene-tú...

*Investigador cuenta
el fascinante origen
de las diversiones*

*Ene-tene-tú,
cape-nane-nú,
ti-sa-fá,
tam-bo-lá,
para-que-salgas-tú... 1926*

POR GUILLERMO BLANCO

□ Uno persigue y los demás avanzan. Alguien, a punto de que lo alcancen, grita: "¡Capilla!" y el perseguidor pasa de largo. Así se han desarrollado millones de "pillajes" desde que... ¿Desde qué y desde cuándo, realmente? Oreste Plath explica el noble origen del juego y su "capilla". Ambos vienen del antiguo derecho de asilo en las iglesias, cuando el "perseguido por la fuerza pública, si hallaba un templo a su paso, se introducía en él llamando: 'A la iglesia me llamo', y no podía ser extraído de allí sino con licencia especial de la autoridad eclesiástica".

Eran otros tiempos, sin duda.

Oreste Plath los recorre con deleite en su libro más reciente, dedicado una vez más a escarbar en las raíces populares: *Aproximación histórica-folklorica de los juegos en Chile, Ritos, mitos y tradiciones* (Ed. Nascimento).

Trae de todo, desde las canciones de corro hasta las diversiones de adultos, desde los romances hasta los juegos de destreza, desde las canciones y los juguetes a los juegos de azar o de prenda, desde los juegos y juguetes de niños y niñas hasta los que no tienen edad. "El origen de los juegos", observa Plath, "es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en vez de ser propiedad de los niños, constituían el bien personal del mago, del shaman, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses".

• Las abuelas de Barbie

Buen ejemplo es el sonajero, o cascabel, que se pasa a las guaguas. Su origen, según Plath, es antiquísimo, anterior a la era cristiana y "fue común en Grecia, cuya procedencia se le adjudica". Corresponde a una de las prácticas mágicas con que se pretendía proteger a la criatura de los malos espíritus. Al hacerlo sonar, los espantaba.

La inocente muñeca también proviene de ritos mágicos. Los magos las empleaban "para representar los espíritus". Son antiquísimas también, y "constituyeron durante siglos las figuras de las divinidad-

des. Su talla reducida permitía transportarlas fácilmente cada vez que el clan cambiaba de ubicación". Recuerda Plath que en el antiguo imperio romano, "desde lo alto del puente Sublicius, en cierta época del año las vestales de Roma arrojaban al Tiber algunas muñecas de esa naturaleza con el objeto de aplacar al dios de las aguas".

Las muñecas fueron, además, talismanes y desde muy antiguo se les atribuyó el poder de la fertilidad. En África, "cuando la madre, y a veces la abuela, de la niña de escasa edad le ofrecía una figura de este tipo, por un fenómeno de osmosis psicológica le estaba confiando la imagen de su futura descendencia". La esterilidad era un desastre y las muñecas lo combatían. Por eso sólo se las consideró apropiadas para niñas.

Hasta que llegaron He-man y sus amigos.



Oreste Plath
frente al mundo de los juegos



AUTORÍA

Blanco, Guillermo, 1926-2010

FECHA DE PUBLICACIÓN

1987

FORMATO

Artículo

DATOS DE PUBLICACIÓN

Ene-tene-tú -- [artículo] Guillermo Blanco. retr.

FUENTE DE INFORMACIÓN

[Biblioteca Nacional Digital](#)

INSTITUCIÓN

[Biblioteca Nacional](#)

UBICACIÓN

Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 651, Santiago, Región Metropolitana, Chile