

Juego y corporalidades. O expandirnos desde lo lúdico

Mariana Páez
UADER
marianapaez71@outlook.com

Nadia Jarupkin
UNR
nadia_jarup@yahoo.com.ar

Resumen

En este artículo se explora la potencia de la corporalidad y de las propuestas lúdicas como instancias de construcción de conocimiento. La intención es reflexionar sobre las relaciones entre juegos y corporalidades en clave de la afectación que acontece al poner el cuerpo en juego, refiriendo experiencias propias y de otros jugadores en los talleres coordinados por las autoras.

La narrativa sobre la relación juego y corporalidades que aquí se presenta es, necesariamente, en primera persona y pone como referencia inicial el cuerpo, esto implica hacerlo jugar un rol, jugar nuestro rol a través de él, dejar que prime, dejarnos conducir a través de esta corporalidad con recorrido propio, pero que muchas veces nos resulta asombrosamente distante.

Palabras clave: juego - corporalidades - rol - lúdico - afectación

Playing and corporalities. Or expand from the ludic

Abstract

This article explores the power of corporality and playful proposals as instances of knowledge construction. The intention is to reflect on the relationships between playing and corporalities in the key of the affectation that happens when putting the body in play, referring own experiences and of other players in the workshops coordinated by the authors.

The narrative about the relationship between play and corporalities that is presented here is, necessarily, in the first person and puts the body as an initial reference, this implies making it play a role, playing our role through it, letting it prevail, letting us lead through of this corporality with its own path, but which often is surprisingly distant.

Keywords: playful - play - corporality - affectation

Qué pasa si por un momento nos olvidamos que tenemos un nombre, una edad, un domicilio. Intentemos hacer el ejercicio, poco a poco, de despojarnos de aquellas cosas que, creemos, hacen a nuestra identidad. Ahora intentemos olvidar cómo se ven nuestras orejas, el largo del pelo, qué número de calzado usamos, el talle de nuestra ropa interior. Y así, sigamos desnudándonos de «nosotros mismos»: «Una vida está hecha de líneas, tenés que encontrar las tuyas. Y tus líneas no preexisten, no están preestablecidas» (Deleuze, 2005: 305).

La potencia de la corporalidad como instancia de partida a la hora de construir conocimiento, radica en la afectación que ponemos en juego. Poner el cuerpo en juego. Esto implica hacerlo jugar un rol, jugar nuestro rol a través de él, dejar que prime, dejarnos conducir a través de esta corporalidad con recorrido propio, pero que muchas veces nos resulta asombrosamente distante.

Poner el cuerpo en juego para sorprendernos de nosotras mismas y dejar que emerja algo del acto creativo, de las nuevas conexiones que ponemos a disposición y a las que nos entregamos. Algo del orden de honrar la vida se hace presente al jugar. Mi lugar en el mundo cobra otra dimensión, más humana, más simbólica y, a la vez, más material. Como si las disecciones a las que fuimos sometidas históricamente las personas¹ recuperasen sus conectores. Dejar de sentirnos escindidas para apropiarnos de ese supuesto vacío que hay entre mí y el mundo. Apropiarnos de las conexiones, de eso que sucede *entre*, que no es ni lo uno ni lo otro, que pertenece al reino del encuentro. Y algo del yo vital, íntimo, se haría presente en el entre: entre otros seres jugando, bailando, cantando. Como si cantar, jugar y bailar —los verbos del movimiento— fueran los convocantes de mis partes escindidas, y, al hacerlo, de las partes escindidas del tejido social. Al moverme, me conmuevo. En esto radica la afectación que tiene lugar cuando jugamos.

Al hacerlo, caemos en la cuenta del vigor (estar lleno de vida y fuerza, florecido) que nos constituye, de la capacidad (condición de contener, de recoger) que le es propia al cuerpo. Nos animamos a mirar nuestras fisuras, producir desde las heridas. En el terreno de la afectación —cuando mi cuerpo se encuentra poblado de afectos—, acontece que descubro la potencia de mi propia existencia. Una potencia —poder, fuerza, capacidad, energía, impulso, talento— abundante que está esperando ser llamada, que quiere mostrarse, expresarse.

No se trata de desconocer o desacreditar el acto de pensar, nuestra necesidad de comprender; pero sí se trata de generar un punto de partida diferente. Y será esa una diferencia radical. Definirá si hemos sido capaces de transformar-nos o de reproducir-nos. Definirá si el resultado de nuestra búsqueda será un «mapa» o una «cartografía». Siguiendo a Suely Rolnik:

Para los geógrafos, la cartografía —a diferencia del mapa que es una representación de modo estático— es un diseño que acompaña y se hace al mismo tiempo que los movimientos

¹ El texto apelará al femenino correspondiente a la palabra «personas».

de transformación del paisaje. Los paisajes psicosociales son también cartografiables. La cartografía, en este caso, acompaña y se hace mientras se desintegran ciertos mundos —su pérdida de sentido— y la formación de otros: mundos que se crean para expresar afectos contemporáneos, en relación a los cuales los universos vigentes se tornan obsoletos. (Rolnik, 1989: 1)

En el plano de nuestra concepción sobre nosotros mismos, sucede algo semejante: nos entendemos como organismos capaces de realizar determinadas tareas, como seres poseedores de determinada historia o bien tomamos aquello de lo que somos capaces y afrontamos nuestra capacidad creadora. Como invita Carolina Pavlovsky:

Las estrategias de los medios manipulando el uso de la imagen producen realidades despóticas. La imagen borra las diferencias, no deja pasar otras ideas, otros cuerpos, otros flujos, otras utopías, otros «modelos» de ser. Los cuerpos no están hechos como para soportar estructuras tan fijas como las dictadas por las modas, cada vez más homogéneas. Los cuerpos están atravesados por múltiples afectaciones, responden a diversidades en sus modos de dejarse afectar. (Pavlovsky, 2000: 14)

Un cuerpo que asigna al pensar solamente un lugar entre otros que nos agrupan en la categoría de humanidad. «Cuando alejás el pensamiento empezás a disfrutar del encuentro de miradas. El calor del contacto es agradable, ver al otro y compartir energía, sostener el calor del amor confiando en nuestras miradas unidas como un espiral de aire»².

Dejarme afectar

En el espacio lúdico se despliegan los afectos, palabra latina que significa hacer o actuar en la proximidad, en la presencia. Son estados emocionales que estos lugares propician, como si se tratara de una gran invitación para rehacerse desde la cercanía.

Las personas contamos con la extraordinaria capacidad de realizar conexiones, de tender puentes entre nosotras que nos permiten pasar a otros universos, a otras formas de entender la vida. Esas sinapsis —unir junto— que en el encuentro con las otras se habilitan vienen a revolucionar, a producir cambios radicales. Más que un puente es la entrada a una gran autopista con infinitas rutas que vienen y van. Porque de una conexión pueden devenir tantas otras como estemos dispuestas a crear.

Si bien esos portales algunas veces se abren mágicamente, sin buscarlos, sin esperarlos, es interesante saber que contamos con la capacidad de provocarlos. Cada una de nosotras tenemos esa potencialidad: la de poder salir en su búsqueda. ¿De qué manera? Diseñando un tiempo para jugar, ese es nuestro convite. Al jugar, afrontamos desafíos, salimos de la zona de confort, nos animamos —¿reingresamos a la vida, nuestras almas se conmueven?— a traspasar las barreras del miedo, probando nuevas experiencias, caminando por calles nunca antes transitadas, dándole crédito a la otra, confiando en lo que tiene para decirme, para imprimirme, para movilizarme. La palabra confiar aporta una gran clave: significa juntas

² Testimonio de una participante de la Bienal del Juego, Montevideo, 15 al 19 de septiembre 2017.

nos tenemos fe, en el encuentro tiene lugar el acontecimiento según el cual los lazos se vuelven leales, y se crean las condiciones para descansar, desahogarse, ceder, fiar.

Cuando juego, creo condiciones beneficiosas para una comunicación afectiva, esa que me afecta. En el terreno de la afectación, cuando mi cuerpo se encuentra poblado de afectos, acontece que descubro la potencia de mi propia existencia. Nadie sabe lo que su cuerpo puede hacer, hasta que lo intenta, para eso es necesario animarse a experimentar, sin saberes previos. Nadie sabe de qué es capaz³, invita un pensador tan antiguo como joven⁴, Baruch Spinoza.

A partir de esa idea, Deleuze propone pensar en la propia potencia como algo con la capacidad de multiplicarse, de esparcirse, de aumentar, de derribar barreras. Esto pasa cuando mi potencia se une a la potencia de otra, cuando el nadador se une a las olas, cuando el jugador se une a su equipo, cuando la adulta que soy se encuentra con la niña que fui, cuando el pan se reúne con la manteca, cuando se reúnen los amantes, cuando profesor y estudiantes se miran a los ojos y saben que comparten la pasión de imaginar.

El proceso de afectarse necesita de la presencia del cuerpo para hacerse presente. Esto puede suceder en soledad, con la lectura de un poema o la melodía aquella. También puede acontecer en el encuentro, donde lo que traigo se eleva a la potencia al combinarse con lo que traen las otras. En ambos casos está el cuerpo implicado, en movimiento, que se muda, que cambia de pelaje, que se vuelve permeable, vibrante, inestable.

Carolina Pavlovsky propone: «Prestarle atención —al corazón, a las vísceras, a sus arritmias, a su *campo de expresión biológica*. Guiarse por los ritmos más moleculares de los Cuerpos. *Danza*. Danza de moléculas, de pasiones, de líneas. Las líneas del cuerpo: abrir las líneas de fuga, pero buscando siempre el *eje*: el eje depende del centro de gravedad. La gravedad provoca estallidos y creaciones estelares» (Pavlovsky, 2000: 15).

Y así multiplicar, expandir, nuestra relación hacia el mundo. Animarnos al orden que hay solo dentro del caos, porque la creación emerge de allí. Como invita Ilya Prigogine «Un mundo en equilibrio sería caótico, el mundo de no equilibrio alcanza un grado de coherencia que para mí al menos, es sorprendente. No hay sistema estable para todas las fluctuaciones estructurales, no existe fin para la historia» (Prigogine, 1994: 35).

La invitación es a reterritorializarnos desde los fenómenos lúdicos para producir un conocimiento resonante con las afectaciones, que nos «implique» más y nos «explique» menos. Se trata de una propuesta que nos expande, porque la afectación siempre es un agenciar con otro (compañera, docente, mesa, caballo).

El cuerpo deviene protagonista en la ronda. En lo circular. En lo tribal. Allí, «se desenvuelve», como manifiestan algunas jugadoras. Al preguntarles por lo que les sucede cuando se abre la «ventana del juego», manifiestan que el encuentro se vuelve «divertido, hay movimientos, risas y

³ La cita textual dice: «Nadie, hasta ahora, ha determinado lo que puede el cuerpo». (Spinoza, 2012: 136).

⁴ Baruch Spinoza, filósofo judío holandés del siglo XVII, que fue revalorizado por Gilles Deleuze (1925-1995) en las diez clases que dictó entre los años 1980 y 1981 en la universidad francesa de Vincennes.

sonrisas grandes, opulentas, alegría, expresión, relajamiento, un sentirme liberada, un volver a mover el cuerpo. Nos desenvolvemos. Alguien dibuja olas y un sol amaneciendo»⁵.

En el campo del juego acontece el sentido que da Deleuze al hecho de desear, ese: «Desenrollar lo enrollado». Reír produce en sus orígenes la palabra ridículo, algo que provoca risa. Alegre es como alado, vital, que salta de gozo. Divertir es dar giros o vueltas en otras direcciones, verterse, alejarse, recrearse, un rehacerse. Expresar es sacar para afuera. Relajarse es la acción y el efecto de aflojar, soltar amarras, ser menos severa, esto es, menos dura, grave, verdadera.

Dejarme afectar para crear

En sus acepciones etimológicas latinas, crear significa tener hijos, engendrar. Crear es como dar vida, dar lugar a algo que antes no existía. Producir, es como fundar algo nuevo. También significa nombrar. Cuando jugamos diseñamos otras formas de estar, otras tramas. Se abren las puertas de la fantasía. Jugando (del latín *iocari*, hacer algo con alegría) se consigue una conciencia distinta de sí misma. «La existencia deja de sentirse como destino para sentirse como creación. (...) Que el adulto pueda jugar, que el joven pueda jugar indica una desterritorialización de las coordenadas endurecidas, cosificadas. Salirse de ellas para reterritorializarse en líneas blandas. El desafío de jugar, de la experimentación, es la implosión de territorios estériles, para generar un territorio donde las fuerzas de la inmanencia produzcan buenos encuentros, potentes encuentros» (Sagües, 2004: 4).

Hay una potencia creadora en lo lúdico. Al poner el cuerpo en juego nos disponemos a inventar nuevas realidades, a generar interrogantes que surgen desde una interpelación profunda y sensible, ya que nos habremos despojado de todas las rigideces impuestas.

Dice Raquel Guido:

La idea de «entrar en juego» nos propone una relación abierta con el mundo, libre de prejuicios y creadora de nuevos sentidos capaces de coexistir aunque parezcan opuestos (...) Deja atrás la lógica de las exclusiones binarias habilitando lo múltiple, la paradoja, la discontinuidad; poniendo en escena una lógica poética. Deja atrás el tiempo en el sentido cronológico y nos ubica en una temporalidad abierta, que admite la pausa y la demora; que no se posee, sino que se vive. (Guido, 2010: 2)

Al jugar se propicia la transgresión, la posibilidad de ir más allá de los mandatos y matrices. Ponernos en el lugar del otro. «Cuando jugamos, somos cuerpos en sinergia colectiva; se activa integralmente nuestra multidimensionalidad» (Bentancor De León *et al.*, abril 2017), proponen desde La Mancha.

En los espacios lúdicos, se vuelve evidente que otros mundos son posibles y que poner el cuerpo en juego es una acción política transformadora de la realidad, que da lugar a otras existencias posibles. Jugando puedo ser quien yo desee. Puedo estar donde se me ocurra. Puedo relacionarme

⁵ Durante las jornadas de juego «Mientras el lobo no está», que coordinamos en la Facultad de Ciencias de la Educación -UNER- los días 26 y 27 de marzo de 2018.

de la manera en que mis sueños me lo permitan. Saberme con el poder de hacer la realidad, tal vez ese sea el mayor mérito de jugar. Esa conciencia, aunque no lo parezca, no queda retenida o suspendida en el salón de los juegos. Escapa de allí, unas veces más, otras menos, y trasvasa a lo cotidiano, se vuelve transferible. «Jugar nos hace ser creadores de un orden diferente al cotidiano, al instalado como "real". Crear, a su vez, nos exige que penetremos en el campo lúdico, ficcional por excelencia, para ejercer el poder demiurgo de transformar la realidad» (Guido, 2010: 1).

Si la metáfora es una cosa en lugar de otra, jugando volvemos a la cosa primera. A cierta existencia desprejuiciada, desvestida, desprovista, desnuda, descosida, desinhibida, fuera de mis límites, deshabitada, desterrada... Si la metáfora es trasladar sentidos —*meta* es más allá y *pherein*, trasladar—, al jugar nos acercamos a quienes deseamos ser, los velos que me alejan del *mí misma* se desvelan, se desdibujan y desarticulan.

El cuerpo todo se hace metáfora y es el cuerpo de una niña, de un pájaro, de un pez, de un pintor, de una cantante. Y algo del representar, del actuar me coherente con mi deseo, va tomando protagonismo y comenzando a ocupar la existencia. Es que el juego es el lugar por excelencia donde la cultura se produce, cultura no como aquello que hacemos sino como el significado que le damos a lo que hacemos. Así lo desarrolla Johan Huizinga (1972) en su *Homo Ludens*. Hacer y significar imbricándose en una dialéctica emancipadora.

En el juego es posible mirar la diversidad que nos constituye. Las historias de las que estamos hechas, los recortes y continuidades. Como jugadoras, experimentamos que jugando nos vivificamos y el corazón —los afectos— protagonizan la escena, porque recordamos, acción que consiste en volver a pasar por el corazón, y acordamos, acción que consiste en aproximar los corazones.

Bibliografía

BENTANCOR DE LEÓN, Estela *et al.* (2017). Cuerpos que juegan. *Topía*. Un sitio de psicoanálisis, sociedad y cultura. Abril 2017. Disponible en:

<https://www.topia.com.ar/articulos/cuerpos-que-juegan>

DELEUZE, Gilles (2015). *Derrames entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.

GUIDO, Raquel (2010). Proceso creador, dimensión lúdica e improvisación en las Artes del Movimiento. iv Jornadas de Investigación Nuevas Dramaturgias y Estéticas del Movimiento, *IUNA Movimiento*, 2010, Buenos Aires. Recuperado de:

<https://movimiento.una.edu.ar/assets/files/file/artes-del-movimiento/2010/investigacion/jornadas/2010-am-jornadas-procesocreador.pdf>

HUIZINGA, Johan (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/ Emecé (2007).

PAVLOVSKY, Carolina (2000). Apuntes acerca del cuerpo (sin órganos). *Campo*

Grupal, Año 2, N°11. Recuperado de:

<https://es.calameo.com/books/00004912976ff2ef723f0>. Última consulta: 27/05/2018

PRIGOGINE, Ilya (1994). *¿Tan sólo una ilusión?* Barcelona: Tusquets.

ROLNIK, Suely (1989). *Cartografía sentimental*. Transformações contemporâneas do desejo. San Pablo: Estação Liberdade.

SAGÜES, Ana (2004). Jugar y la autoproducción subjetiva. Trabajo presentado en el I Encuentro Latinoamericano de Esquizoanálisis. Panel Clínica. Montevideo.

SPINOZA, Baruch (1677). *Ética demostrada según el orden geométrico*. Buenos Aires: Agebe (2012).

Datos de los autores

Mariana Páez es doctora en Ciencias Sociales (UNER) con la tesis Sexualidades juveniles, conversaciones y resignificaciones. Los espacios de educación sexual en escuelas secundarias, 2017. Formación en Ludopedagogía, Centro de Formación e Investigación La Mancha, Montevideo. Licenciada en Comunicación Social (UNER) con la tesis Que se oculten las personas con VIH, un problema de la comunicación, 1998. En curso, posgrados Sexología, Género y Sexualidades (FHACS-UADER). Coordinadora de los talleres ESI en la Escuela Normal José María Torres de Paraná, Entre Ríos. Docente en Taller de sexualidad humana, en los profesorados de Educación Inicial, Primaria y Especial (FHACS-UADER). Realiza talleres de ludopedagogía.

Nadia Jarupkin cursó la Licenciatura en Antropología (UNR). Es coordinadora de Grupos con Técnicas Psicodramáticas, egresada del Centro de Psicodrama - Esquizodrama Grupal Rosario. Se formó en Ludopedagogía, en el Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía «La Mancha». Realizó diversos cursos y talleres sobre Antropología, educación popular, derechos humanos y movimientos sociales. Se desempeña en proyectos en economía social, como el Vivero Inclusivo Totoras, donde está a cargo del acompañamiento pedagógico, así como en talleres de ludopedagogía.