

T
1350

 XOCHIMILCO SERVICIOS DE INFORMACION
ARCHIVO HISTORICO

133781



Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco Universidad de Ciencias y Humanidades



Maestría en Psicología Social
de Grupos e Instituciones

UNIDAD XOCHIMILCO

DIVISIÓN DE CIENCIAS
SOCIALES Y HUMANIDADES

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA SOCIAL
DE GRUPOS E INSTITUCIONES

PERMITIR SER

PRODUCCIÓN IMAGINARIA
Y ESPACIO EN GRUPOS E INSTITUCIONES

EDUARDO LUIS RIBÓ BASTIAN





Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco Universidad de Ciencias y Humanidades



**Maestría en Psicología Social
de Grupos e Instituciones**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO
DE MAESTRO EN PSICOLOGÍA SOCIAL
DE GRUPOS E INSTITUCIONES**

**DIRECTORA DE TESIS
DRA. SILVIA RADOSH CORKIDI**

**TESIS DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA SOCIAL
DE GRUPOS E INSTITUCIONES**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO**

MÉXICO, D.F. 21 JULIO DE 2010

Agradecimientos:

A México, por su grandeza y belleza.

A Silvia, Patty, Mirta, Gabriel, Margarita y Alberto por su respeto y cariño.

A la Coordinación de Maestría, Maestros y Compañeros.

A Iara y Noelia, por la luz y el camino.

A mis Ribó y a mis Bastian.

A quienes entregaron la vivencia y la palabra para este trabajo.

ÍNDICE

RESUMEN	9	
INTRODUCCIÓN	11	
CAPÍTULO I		
La dimensión imaginaria del juego en grupos e instituciones.....	13	
CAPÍTULO II		
Imaginario social, discurso y significación.....	19	
CAPÍTULO III		
Acerca del juego la creatividad y el campo Grupal	29	
CAPÍTULO IV		
Caleidoscopio grupal la dimensión inabarcable de la experiencia	41	
CAPÍTULO V		
Metodología e investigación	53	
Trabajo de campo	79	
CONCLUSIONES.....	93	
BIBLIOGRAFÍA y fuentes de información	97	
ANEXO: Entrevistas		101
Juan Carlos De Brasi	103	
Eduardo Galeano	109	
Raymundo Mier.....	115	
Ana Quiroga	125	
José Luis Ramos	129	
Giselle Barret.....	135	
Fidel Moccio	141	



Juegos de niños, 1560, Pieter Bruegel. el Viejo.

RESUMEN

La presente tesis transita por una compleja trama constituida por el interjuego de temáticas por demás ricas, como lo son el juego, la creatividad y el campo grupal e institucional.

Para la elaboración de la misma se toma como base el psicoanálisis y la psicología social, así como autores que desde distintas disciplinas han investigado acerca de fenómenos relacionados con el juego, la creatividad, lo grupal y lo imaginario. El trabajo apuesta, que al ampliar el análisis de las condiciones espaciales y temporales que favorecen conductas flexibles en los grupos, favorecerá el potencial instituyente que necesita el ser humano para imaginar y motorizar cambios y transformaciones que pasan por lo individual, lo grupal, lo institucional y lo social como parte de un todo indivisible.

En el abordaje del trabajo de campo se realizaron experiencias grupales en México, Distrito Federal. Al mismo tiempo, se enlazaron a estas experiencias entrevistas a interlocutores considerados privilegiados para la presente investigación.

INTRODUCCIÓN

Abordar este tema es encontrarme con un replanteo y análisis de mi práctica y de mis fantasías acerca de lo lúdico y la creación colectiva. El haber trabajado algunos años en distintos ambientes que implicaban actuar desde la participación y el juego generó cada vez más interrogantes respecto de lo que significa e implica una vivencia lúdica en los grupos.

Explorar esta temática desde el campo de la Psicología Social de grupos e instituciones, es abrir interrogantes a elementos que se suman al análisis de este complejo campo de lo grupal¹. Además de que investigar este fenómeno busca convertirse en un aporte para aquellos que intenten encontrar renovadas formas de entender la vinculación y dimensión de lo lúdico en el imaginario grupal y social.

Explorar la producción imaginaria del espacio lúdico en los grupos me permitió, entre otras cosas, repensar conceptualizaciones y discursos que válidan un orden de significaciones, desde donde muchas veces se piensa en “lo lúdico” sólo si está destinado a una población infantil o juvenil o para un tiempo desocupado de “actividades serias” en el adulto. Siendo más frecuentes aún aquellos discursos que reducen la conducta lúdica a una descarga catártica en una sociedad por demás acelerada, controlada, fragmentada y compleja.

En la medida en que se pueda indagar a estos espacios como sitios donde el sujeto está en posibilidad de ser creativo², se podrán repensar y recrear desde distintos lugares estos fenómenos en los grupos e intentar producir conocimientos, resignificarlos y reflexionar acerca de campos que están relacionados con la creatividad, con la posibilidad transformadora que el ser humano posee y con la generación de espacios para lo imaginario y ensayar cambios posibles.

Creo que apostar al análisis de las condiciones espaciales y temporales que favorecen las conductas flexibles en los grupos es, de por sí, favorecer al desarrollo de la capacidad instituyente que necesita el ser humano para imaginar y motorizar cambios y transformaciones que pasen por lo individual, lo grupal, lo institucional y lo social en su más amplia expresión.

¹ “Campo y no objeto, multiplicidad en las miradas en las intervenciones y en los saberes, entrecruzamientos en actos y discursos. Campo que rescata lo diverso como aquello que agrupa lo discontinuo, sin cultivar lo homogéneo. (Fernández ; De Brasi 1993:15)

² Un ser en condiciones de crear es aquel que se libera de los pensamientos hechos, de trillados caminos agotados y repetidos. (Moccio, 1991: 8)

Objetivo

Realizar un aporte empírico y teórico para ampliar interrogantes acerca de los espacios lúdicos y su vínculo con los procesos creativos en los grupos. La investigación se orientó intentando reflexionar acerca de los fenómenos que se ponen en juego a la hora de producir estos espacios.

Hacer una investigación es, desde donde lo veo, un viaje, un tránsito en la búsqueda de renovadas respuestas a un fenómeno. Es así que hacer una labor de este tipo es una acción creativa que nos posibilita, más que repetir recetas, diálogos y construcciones hechas, el acercarnos a redes de recreación del objeto a investigar. De allí que la elección metodológica adecuada sea de vital importancia, en un trabajo que busca convertirse en una lectura de la producción simbólica de lo lúdico en los grupos.

Primeramente, resalto la importancia que posee toda práctica de estar sustentada desde marcos teóricos, tomando en cuenta que difícilmente podamos encontrar una metodología universal que garantice por sí misma la producción de conocimiento (cfr. Baz, 1996). Es así que intento, a partir de este marco, crear un dispositivo³ que permita hacer una lectura, desde el campo de la psicología social, de encuentros grupales vinculados al fenómeno que se quiere investigar. Analizando a partir de la experiencia y su rescate en forma de texto los planos de lo manifiesto y lo latente⁴, buscando vincular estos discursos a los supuestos básicos que plantea la investigación.

³ Dispositivo grupal es un recurso de carácter metodológico - técnico que permite instrumentar el momento empírico de la investigación. (Baz, 1994: 81)

⁴ Lo manifiesto es lo explícito, lo observable, lo que hacen y dicen los integrantes de un grupo; lo latente nos habla de aquello implícito, lo que subyace en la escena grupal.

CAPÍTULO I

LA DIMENSIÓN IMAGINARIA DEL JUEGO EN GRUPOS E INSTITUCIONES

ENTRECRUZAMIENTOS

De lo institucional al juego

No son pocas las formas, direcciones y maneras en que se ha intentado acercarse a la noción de lo institucional. “Desde la filosofía, el derecho, hasta los más recientes ensayos de la sociología y la psicología, la amplitud del concepto de institución es evidente” (Lourau, 1991: 144). Quizás por lo mismo, en esta extensa gama de significaciones por las cuales cotidianamente nos vemos atravesados por las instituciones, nuestro devenir de por sí es institucional; las instituciones nos determinan y estas, a su vez, están determinadas desde un acontecer histórico y desde un sistema de relaciones sociales. Por lo que me inclino a jugar en este primer momento a entender lo institucional como “un nudo de relaciones complejas y móviles” (Kaminsky, 1990:32), lo cual, en primera instancia, invita a pensar desde lo amplio, desde lo complejo y lo móvil.

Pero este acercamiento no basta. En este juego de supuestos, si a alguien se le preguntara qué es un nudo de relaciones complejas y móviles, la respuesta podría ser de lo más variada, abarcando desde un grupo hasta un juego, entre otros. Por lo que continuar para aproximarme a una noción que me permita seguir en este acercamiento y delimitación será un desafío. Por lo pronto, sería una buena idea seguir explorando formas de ver el fenómeno institucional. G. Kaminsky comentará que las instituciones son “un vasto sistema de relaciones y comunicaciones, organizadas también en base a sus reglas formales e informales”. En función del supuesto de la definición anterior, estoy cada vez más próximo a entender que el propio juego podría ser definido desde esta posición, ya que tanto en el ámbito institucional como en el del juego, aparece la norma implícita o explícita como constante. Y quizás desde aquí identifico a Huizinga, al plantear que las propias gestaciones institucionales se presentan en forma y con las características de un juego, quizás también porque el juego ha sido sutilmente una forma de instaurar e institucionalizar.

Otro autor que conceptualiza lo institucional es C. Castoriadis, a quien, a los fines propios de mi in-

vestigación, me parece pertinente poner en juego. Él asegura que se trata de una “red simbólica, socialmente sancionada, que incluye un componente funcional y un componente imaginario” (Castoriadis, 1989: 227).

Aquí se entrecruzan y anudan lo simbólico, lo real y lo imaginario, dejando puertas abiertas a un vasto campo de significaciones que intentan dar cuenta de los fenómenos institucionales.

Lo cierto es que esta red simbólica socialmente sancionada incluye normas constitutivas, dispositivos internos, roles adjudicados y prescritos, disciplinación, es decir, formas especializadas de institucionalización como aparecen en el imaginario lúdico, lo que supone un grado de violencia simbólica en cualquier sujeto que se ve involucrado en ella. En tanto que el componente funcional estaría hablando no sólo de su organización, sino también de su función social, en su más amplia acepción. El componente imaginario es el punto de cohesión en el cual los individuos, como sujetos institucionales, se vinculan y crean lazos diferenciados dentro de las instituciones. Ana Quiroga entiende que las instituciones son sostenes en el psiquismo de los individuos⁵, en realidad, un sostén imaginario y diverso, ya que cada individuo se relacionará depositando y proyectando en las distintas instituciones elementos que tienen que ver con su propia historia, su subjetividad y sus condiciones concretas de existencia. Y retornando al tema, creo que los niveles de sujetación pueden estar enmarcando ciertas diferencias desde aquí con el juego (no es lo mismo entrar y salir en un “como si” que los mecanismos de sujetación).

La corriente del análisis institucional recrea nuevamente este primer acercamiento: “La institución es un espacio singular, es el lugar clausurado, marcado, lugar de represión y también lugar de excitación libidinal incluso de despliegue de lo libidinal amplio cuando se hace posible poner en juego la creatividad. Un lugar dividido en un espacio y tiempo social; un lugar sometido a normas imperativas que refleja, en parte, normas sociales de la clase dominante” (Lourau, 1975:29). Aquí podemos jugar desde otro lugar, desde esto que se marca como norma, forma y contenido determinante, que recuerda un tanto a aquellos juegos de reglas rígidas y que dan cabida a una forma de entender la realidad. Elementos que me retrotraen a lo instituido, que en el juego toman una dimensión muy firme dentro de aquellos juegos de reglas explícitas, en tanto que lo instituyente me remite a aquel marco de reglas implícitas que se quieren instituir o al menos transformar, en cuanto a aquello instituido, a un marco rígido desde donde son muchas veces vistas las instituciones: sus normas, sus prescripciones e imposiciones. Del interjuego entre ambas resultará un sugestivo campo de lucha, de resistencia o de sumisión, según sea el caso.

Del juego a lo institucional

Algunos de los elementos por los que creo importante analizar actualmente el vínculo entre el juego

⁵ Aquí pienso que el propio psiquismo es sostén imaginario de lo institucional.

y lo lúdico se basan en que el centralismo económico en boga, los eficientismos operacionales y de calidad de gestión que se proponen en todas las instituciones y las autogestiones administrativas impactan en la subjetividad y la legalización y permanencia en base a estos parámetros, marcando cada vez más una expulsión de lo lúdico, lo abierto, lo flexible, para un extramuros institucional recientemente desaparecido. El brillante J. Duvignaud comenta al respecto: “El pensamiento de nuestro siglo rehúye lo lúdico: se empeña en establecer una construcción coherente donde se integren todas las formas de la experiencia, reconstituidas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un inmenso esfuerzo para escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología sólo tratan de eliminar lo que les aterra” (Duvignaud 1982:13), y esto, en los tiempos de exigencias utilitarias en los que se ve entramada nuestra subjetividad, signaría una expulsión o poca valoración de estos espacios, pues “en la marea del crecimiento y el delirio organizativo o planificador, aumenta el prestigio que se concede a las actividades útiles, el trabajo invade la totalidad del campo de la experiencia del hombre y de los comportamientos, cuya redituabilidad, si no es evidente, se debilita. El pensamiento institucional nunca ha sido tan fecundante y tan integrista” (ibid.:15). Aquí quizás sería conveniente dar a entender que lo lúdico negado y reprimido empobrece a los sujetos institucionales, y es por ello que creo que lo jugado, lo lúdico, despliega⁶ en los sujetos la posibilidad de recreación de lo imaginario y lo posible.

Creo, al momento, haber encontrado en Duvignaud y Winnicott⁷ coincidencias en base a lo que ambos enfocan como regiones del juego y lo lúdico. Para Duvignaud, el alcance de la experiencia lúdica no se remite al juego propiamente dicho, sino, más bien, a una región adonde se lleva toda práctica de lo imaginario. Sin dudas, el área que delimita la actividad lúdica es más vasta y, en todo caso, más específica en este autor que las que conceden Huizinga y Caillois. El área de la experiencia lúdica para Winnicott pasaría a ser una zona intermedia entre la subjetividad individual y el contexto social en que esta se desarrolla (región intermedia entre prácticas y creencias en Duvignaud), a la que denomina “zona transicional” y considera el territorio de toda experiencia creativa y origen de la vida cultural, cuya base se encuentra en la experiencia del niño que juega. Es, para él, la zona donde se sitúan los adultos ante la experiencia creativa. “El lugar que ubicamos de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente. Lo mismo puede decirse acerca del juego. La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera experiencia es el juego” (Winnicott, 1996:135). Para Duvignaud, al igual que

⁶ La conducta debe al ludismo la capacidad de anticiparse al devenir, permitiendo el despliegue imaginario, que en sí mismo es una sofisticada y especializada forma de crear.

⁷ Salvando las distancias y campos de aplicación y resignificación desde donde cada uno intenta dar explicación de este fenómeno.

para Winnicott, la experiencia lúdica del niño y del adulto tienen la misma naturaleza, las acciones creativas remiten nuevamente al niño que juega. “Lo imaginario sopla donde puede y, sin lugar específico, se instala en la vida, no un arte medio, sino una práctica que evoca a un niño que hace de un trozo de madera un caballo o de un trapo una bandera: la denominación de las cosas separada de su eficiencia funcional se abre a todo aquello que propone el azar y remite al dinamismo de la creatividad de la que ya no son únicos destinatarios el arte y la cultura. El juego es una especie de alarde de fuerza: en medio del ‘claroscuro’ de la vida cotidiana, lanza el reto al sosegado estancamiento del mundo” (ibid.:102).

Todo esto, en parte, pasaría a mostrar lo contradictorio y amenazante que podría ser incorporar esta dimensión en instituciones que desde algún lugar no estén abiertas al cambio. Pero también lo rico de generar espacios lúdico, ya que, dentro de la institución, el juego pasaría a ser motor y movilidad de aspectos instituyentes que se mantienen al interior de cada individuo y grupo pertenecientes a la institución. Lo cierto es que estamos dialogando desde un juego creativo móvil suelto, generador de cultura.

¿Qué pasa dentro de lo institucional con esto presentado de esta manera?

¿Qué mecanismos se ponen en juego?

Caillois habla en sus estudios de un mecanismo social, institucional, que introduce una suerte de manipulación, regulación y disciplinación de estas conductas de manera de poder transformarlas, significarlas y controlarlas, en su visión de que históricamente se han utilizado estos mecanismos institucionalmente para adecuar el juego y las conductas lúdicas a conveniencia de las necesidades de instituciones representantes de un poder dominante en ese momento, la vía de un imaginario social donde el comportamiento público es reglamentado y ordenado en base a complejos mecanismos institucionales de orden legal y moral, acto que exige no sólo ponerles nombre a los espacios, sino también marcar órdenes y poner nombres y sentidos, dentro de los cuales esto jugado pasa a tener un sentido en lo social e institucional.

De esta manera, para entrar en juego, tomo, en principio, lo que Geertz denomina esquemas socio-culturales, y lo relaciono con lo que sucede con estos mecanismos, “aquellos programas para instituir los procesos sociales y psicológicos que moldean la conducta pública” (Geertz, 1987:71). En base a lo que Caillois comentara, “los juegos disciplinan los instintos y les imponen una existencia institucional. En el momento en que les conceden una satisfacción formal y limitada, los educan, los fertilizan y les vacunan el alma contra su virulencia. Al mismo tiempos, hacen ‘apropiados’ para contribuir útilmente al enronquecimiento y a la fijación de estilos de las culturas” (Caillois, 1980:104).

Todo esto, visualizando qué mecanismos se transforman y despliegan para reprimir conductas lúdicas, como una forma refinada de prohibir el acto deseante.

Acerca de las reglas implícitas y explícitas existentes en las conductas lúdicas y su vínculo con lo instituido y lo instituyente

Ante lo expuesto anteriormente, parece existir cierta posibilidad de continuar imaginando articulaciones, una de ellas se da en el campo de las reglas explícitas e implícitas y su relación con lo instituido e instituyente.

Lo instituido, visto como aquel campo donde se inscriben las reglas explícitas que intentan convertirse en inamovibles e universales. Y lo instituyente, en gestación, en movimiento, imaginable como aquello que contendría lo que he intentado reconceptualizar como conducta lúdica.

Pasando a ser los juegos con reglas explícitas modelos lógicos, racionales, conocidos y aceptados públicamente, y teniendo su práctica lugar, ubicación y difusión dentro de las instituciones (juegos deportivos, ajedrez, damas), visto la mayor parte de las veces como “buen entretenimiento para el paso del tiempo”, y convirtiéndose el juego en formas establecidas que dan cabida a un cierto tipo de emoción y significación. Todas ellas dentro de un juego de escenificación simbólica de situaciones y prácticas acordes a las demandas institucionales y a formas de hacer y practicar el juego en base a lo que las instituciones nos permiten y lo que nosotros nos permitimos dentro de ellas⁸.

En tanto que todo juego que se desarrolle dentro de un sin sentido aparente, con reglas y formas que no aparezcan reguladas, donde las vivencias se diversifiquen y se hagan intransferibles, se dificultaría desde estos imaginarios (estar en una institución es hacer algo). Cualquier participante podría tener múltiples posibilidades de recrear sus espacios, y en este sentido asociativo se iría transformando el sentido del juego.

En estos juegos se invita a relaciones en las cuales prevalece el cara a cara y el aquí y ahora como fundante, por lo que invitan y provocan la escenificación de relaciones, acompañada de sentimientos que comúnmente recrean el vínculo entre los personajes y el espacio institucional que los alberga. Como he señalado, la conducta lúdica contendría una fuerte carga de elementos simbólicos, instituyentes y con amplios contenidos revelativos, dándose en un espacio de libertad fácilmente identificable con la asociación libre⁹.

Invitando a jugar tanto con los hemisferios cerebrales como en las distintas áreas de la conducta, a la vez que también nos pone en juego con nuestras necesidades y su satisfacción. Esto convierte, como lo asegura Winnicott, en un espacio sumamente lúdico al psicoanálisis, a la relación de labor en grupos y a cual-

⁸ Aquí, la función temporal recreo - hora de clase, como la veo, que se enmarca a partir del ingreso al sistema formal de parte de los niños, podría convertirse en pie institucional de futuros imaginarios de lo serio y lo lúdico.

⁹ Método que consiste en expresar sin discriminación todos los pensamientos que vienen a la mente, ya sea a partir de un elemento dado (palabra, número, imagen de un sueño, representación cualquiera) o en forma espontánea. (Laplanche; Pontalis 1993: 35).

quier tipo de dispositivo que apunte a develar desde asociaciones que den lugar a actuar, pensar y sentir con altos grados de libertad. Por lo que muchos de estos métodos podrían ser utilizados en ámbitos de intervención y/o supervisión institucional como aceleradores o develadores de situaciones de conflicto.

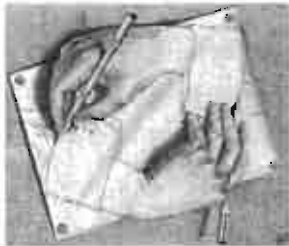
Pero estos espacios donde algo se abre no son espacios que ni las instituciones ni los individuos reciban espontáneamente. Existen resistencias no sólo desde la esfera institucional, sino también desde lo individual y grupal, a desplegar este tipo de conductas.

Esto permite pensar, en términos de acompañamiento, en buscar una intervención que favorezca y contenga estos lugares, revalorizando las posibilidades de inventiva, recreación y descubrimiento a los que invita.

CAPÍTULO II

LO LÚDICO Y LO IMAGINARIO

Lo lúdico y lo extracotidiano



Manos dibujando, M. C. Escher

De pequeño, pasaba horas en la camioneta familiar mirando fijamente su techo corrugado, de repente y sin explicación lógica para mí, aparecía un techo anterior a este y ahí me quedaba horas atravesándolo y jugando con mis manos a transitar esa realidad inmaterial que para mí seguía siendo realidad creada.

El que juega, no lo hace desde un ámbito real, sino que, más bien, establece una zona diferenciada de ese real, genera su propio campo de acción, más allá de los tiempos y espacios marcados desde la lógica cotidiana. Al alejamiento de la vida cotidiana ya lo marca Huizinga al considerar al juego como una acción libre, situado fuera de la vida corriente (Huizinga 1972: 29). Lo cual señala, para los psicólogos sociales que abordan la vida cotidiana, un extraño juego contradictorio: investigar desde una disciplina de la vida cotidiana aquello que parece encontrarse fuera de ella. En cambio, dentro de los procesos de subjetividad colectivos, la cosa cambia, si bien creo que no hay ni en Caillois ni en Huizinga, un claro enfoque subjetivista en torno al tema, quienes definitivamente lo ampliarán son Duvignaud y Winnicott, para quienes la experiencia no se limita al juego únicamente, es, antes que eso, una región donde se lleva a cabo toda práctica.

Experiencias delirantes para Duvignaud; zonas transicionales para Winnicott; lugar de entrenamiento y magia para Pichon Rivière; lugar mágico, organizador de lo imaginario donde lo “loco” se estructura con coherencia para Pavlovsky. Lo cierto es que el juego aparece, las más de las veces, vinculado al desarrollo de la imaginación y remite, como acto inmediato, al potencial creativo o, en todo caso, al desarrollo artístico.

Para Duvignaud y Winnicott, la experiencia lúdica del niño y del adulto remiten al niño que juega; para el primero, región de los actos inútiles; para el segundo, espacio potencial entre el bebé y la madre, entre el niño y la familia, entre el individuo y la sociedad o el mundo. En Caillois, “el juego es, esencialmente, una ocupación separada, cuidadosamente aislada respecto de la existencia” (Caillois 1986:32); en Pichon Rivière, “el juego, como ficción, significa tomar distancia de la realidad cotidiana, una ruptura del ritmo de actividad práctica. Constituye un recinto cerrado, marginal, con una realidad propia” (Rivière; Quiroga

1985:137); para Huizinga, de fuerte influencia, junto con Caillois, en muchos de los postulados de Pichon Rivière “el juego no es vida ‘corriente’ o la vida ‘propiamente dicha’. Más bien, consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia, el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración, el estar encerrado en sí mismo y su limitación constiruyen características del juego.

Como elementos en común entre los autores explorados y las entrevistas realizadas, aparece el juego en un espacio extracotidiano, una zona desubicada de lo corriente. Por otro lado, aparecen aquellas denominaciones o categorizaciones en las que entra esto “lúdico” como espacio gratuito, donde uno se entrega a cierta magia, a cierto sin sentido¹⁰.

En principio, podríamos pensar que existe una posibilidad de jugar (que, como verbo, involucra siempre un hacer) que se vincularía con el análisis que abre Freud en El Fort–Da (juego del carrete) donde se relaciona a este jugar representando un desaparecer del cordel y un tirar para que vuelva a aparecer como una forma de “dominar” la angustia por la ausencia de la madre. A este respecto, Lacan comenta: “Uno de los puntos que parece de los más esenciales de la teoría analítica, a saber, el del automatismo, del supuesto automatismo de repetición aquel del cual Freud mostró tan claramente el primer ejemplo, y de cómo el primer dominio actúa: el niño al cual se le quita, por desaparición, su juguete. Esta repetición primitiva hace que la identidad del objeto sea mantenida: en la presencia y en la ausencia, tenemos ahí, la significación del símbolo en tanto que se relaciona con el objeto. Quien haya trabajado en juegos infantiles, sobre todo con los de primera infancia, podrá darse cuenta de cuan necesario es este análisis para entender la continua urgencia de repetir escenas jugadas, que la mayoría de las veces remiten a buscar resolución a algo que aflige.

En otro estudio sobre la misma trama del carrete también se relacionará este juego con la necesidad de dominar, sólo que más enfocado al mundo artístico del adulto, donde se “juega a representar la vida y controlarla; los deseos y la muerte, todo lo incontrolable por independiente de la voluntad individual es ‘controlado’ a través de un juego; en el lienzo, el papel o el escenario. Jugamos a tener vida en nuestras manos, jugamos a que creamos, nos convertimos en dioses creadores y omnipotentes que deciden el destino del mundo” (Lieberman; Pasternac; Serio 1989: 14).

Existiría, por un lado, esta necesidad de repetir formas jugadas como una constante dentro de los juegos. Pichon Rivière comentará que en los juegos existe la necesidad de tantear la realidad y utilizar este tanteo para situaciones diversas. Ello nos llevaría a entender que hay un lado del juego que puede ser entendido y analizado como una respuesta a..., como una actividad que, en sí misma, habla de otra realidad, que existe como en todo acto humano, un expresar explícito y una latencia que lo contiene. A este tipo de

¹⁰ No existe gratuidad en términos conductuales, el acto deseante está siempre en función del destino de la pulsión.

lectura y a los efectos de este trabajo lo llamaré zona elaborativa; la actividad lúdica, será pues por un lado, como intento de elaboración de situaciones traumáticas, y por otro, expresión creativa. (cfr. Pavlovsky, 1980). Donde el juego expresa o contiene la posibilidad de expresión y análisis de este hacer en la búsqueda de una significación en la experiencia de quien la realiza.

Entonces, podríamos pensar que existe otra zona que no respondería a una acción elaborativa específicamente y que podría ser tomada como una posibilidad desde lo que Castoriadis denominará actividad deliberada: “Llamo capacidad de actividad deliberada o voluntad a la posibilidad que tiene el ser humano de hacer entrar en los relevos que condicionan sus actos los resultados de sus procesos de reflexión. Dicho en otra forma: la voluntad o actividad deliberada es la dimensión reflexiva de lo que somos en tanto que seres imaginantes, es decir, creadores, o más: la dimensión reflexiva y práctica de nuestra imaginación como fuente de creación” (Castoriadis, 1992:141). Esta voluntad creadora o deliberada no aparece como una constante en nosotros como seres humanos, por lo que “hay que poder imaginar algo distinto a lo que está para poder querer, y hay que querer algo distinto a lo que está para liberar la imaginación. La práctica analítica, lo mismo que la experiencia común, lo muestra constantemente: cuando no se quiere otra cosa que lo que es, la imaginación es inhibida y rechazada, representa solamente la perpetuación eterna de lo que es. Y si no se puede imaginar otra cosa que lo que es, toda ‘decisión’ no es sino una elección entre los posibles datos –datos proporcionados por la vida anterior o por el sistema instituido, que puede siempre ser reducida a los resultados de un cálculo o un razonamiento” (ibid.:141).

Este análisis me permite, comenzar a pensar en una posible articulación de un tema sumamente complejo y buscar enlazarlo con mi investigación. Es así que a esta zona elaborativa se le sumaría otra zona, quizás más compleja y abarcativa, denominada “imaginaria”, lugar donde la dimensión de lo lúdico cobra otro sentido y se ubica como espacio potencial dentro del mundo de lo ilimitable e indefinible, el mundo de lo imaginario, que, por su indeterminismo, nos permite otra mirada.

La mayoría de los autores explorados hasta ahora ha intentado clasificar, categorizar y cargar de sentido la expresión lúdica, qué pasa por aquella zona inabarcable. ¿Por qué no pensar que ella existe como magma de significaciones y que sólo su desplazamiento¹¹ a una zona elaborativa permitirá que se transforme en lo analizable para su interpretación?

Lo lúdico y lo imaginario: de pertinencias e impertinencias

¿Cómo pensar una articulación que no sea minimista cuando tratamos de vincular dos fenómenos

¹¹ La teoría psicoanalítica del desplazamiento recurre a la hipótesis económica de una energía de catexis susceptible de desligarse de las representaciones y deslizarse a lo largo de las vías asociativas. (Laplanche; Pontalis 1994: 98).

tan complejos como lo son lo lúdico y lo imaginario? En realidad, se hace difícil pensar en espacios lúdicos sin un componente imaginario, por lo que será necesario recrear esta visión de lo imaginario que, entiendo, se entrelaza con lo lúdico.

Es difícil, pero a su vez interesante articular, desarrollar distintas miradas acerca de lo imaginario, que, lejos de estar encontradas, tienen, para los fines de esta labor, muchas posibilidades de resignificación.

Duvignaud opina que “lo imaginario, ora una conducta que desemboca en el vacío, ora una función secretora de imágenes, ora un juego” (Duvignaud, 1988: 145), es una conducta existencial que, con ayuda de los símbolos y los signos, trata de adueñarse de la experiencia más amplia que el hombre pueda vivir, otorgándole al imaginario una cierta potencialidad anticipatoria, lo que hace que el imaginario esté revestido de un poder crítico o subversivo.

Para Sartre, el imaginario viene de una experiencia previa, sintetiza la experiencia previa y la proyecta, no hay creación a partir de lo imaginario. “El imaginario representa, pues, en todo instante el sentido implícito de lo real. El acto imaginante propiamente dicho consiste en proponer lo imaginario para sí, es decir, en explicitar este sentido” (Sartre, 1964 240).

Si uno se remite al diccionario de Psicoanálisis, sobre el término imaginario leerá: “En la acepción dada a este término por J. Lacan (utilizándolo casi siempre como sustantivo). se refiere a uno de los tres registros fundamentales (lo real, lo simbólico, lo imaginario) del campo psicoanalítico. Este registro se caracteriza por el predominio de la imagen del semejante.” (Laplanche; Pontalis 1994: 190). Considera que puede calificarse de imaginario: “a) desde el punto de vista intersubjetivo: la relación fundamentalmente narcisista del sujeto para con su yo; b) desde el punto de vista intersubjetivo: una relación llamada *dual*, basada en (y captada por) la imagen de un semejante (atracción erótica, tensión agresiva). Para Lacan, sólo existe el semejante (otro que sea yo), por que el yo es originalmente otro; c) en cuanto al mundo circundante (*Umwelt*): una relación de tipo de las que han sido descritas en etología animal (Lorenz, Tinbergen) y que señalan la prevalencia de una determinada *gestalt* en el desencadenamiento de los comportamientos; d) en cuanto a las significaciones: un tipo de aprehensión en el que desempeñan un papel determinante factores tales como la semejanza, el homeomorfismo, lo que demuestra una especie de coalescencia entre el significante y el significado” Laplanche; Pontalis 1994: 191).

Para Lacan, en la percepción de la imagen, que es esencialmente constitutiva de toda realización imaginaria (Lacan, 1997: 48), el orden de lo imaginario estaría incluido en los tres registros, que son los registros esenciales de la realidad humana. Registros muy distintos para él a los cuales denomina simbólico, imaginario y real, ubicando al imaginario relacionado primariamente con la significación imaginaria en el orden de los registros sexuales.

Al hablar del comportamiento imaginario, debemos comentar que “sólo puede ser imaginario cuando su orientación hacia imágenes, por su propio valor de imagen para otro sujeto, lo vuelve susceptible de

desplazamiento fuera del ciclo que asegura la satisfacción de una necesidad natural”, aclarando que “el imaginario no tiene estrictamente más que un valor simbólico, en función del momento del análisis” (ibid.:49).

Leo al imaginario en Lacan en función del trabajo psicoanalítico, en el cual cobra sentido y dimensión su trabajo, pues la fase del espejo abre múltiples dimensiones de lo imaginario, más allá de ser “constitutiva de lo imaginario y de lo otro”, y permite un interesante análisis. Él mismo reconocerá que lo imaginario estará más allá de lo analizable al asegurar que “es preciso ver que el imaginario está, a la vez, lejos de confundirse con el dominio de lo analizable, y por otra parte, ahí podrá haber otra función más además del imaginario” (ibid.:50), entendiendo el estadio del espejo “*como una identificación* en el sentido pleno que el análisis da a este término, a saber: la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen cuya predestinación a este efecto de fase está suficientemente indicada por el uso, en la teoría, del término antiguo *imago*” (ibid.:87).

Castoriadis, además de presentar una lectura compleja y rica del imaginario, explicita ciertas diferencias en relación al análisis. “El imaginario no existe a partir de la imagen en el espejo o en la mirada del otro. Más bien, el *espejo* mismo y su posibilidad y el otro como espejo son obras del imaginario, que es creación *ex nihilo*” (Castoriadis, 1983:29). Propone así un imaginario, radicalmente distinto a aquel que remite a la imagen. “El imaginario del que hablo ya no es imagen de, es creación incesante y esencialmente indeterminada (social, histórica y psíquica) de figuras/formas/imágenes, y sólo a partir de estas puede tratarse de ‘algo’. Lo que llamamos ‘realidad’ y ‘racionalidad’ son obras de esa creación” (ibid.:29). De esta manera, “todo lo que (nos rodea) se nos presenta, en el mundo social histórico, pasa indefectiblemente por la urdimbre de lo simbólico. No es que se agote en ello. Los actos reales, individuales y colectivos. El trabajo, el consumo, la guerra, el amor, el parto. Los innumerables productos materiales sin los cuales ninguna sociedad podría vivir no son (no siempre ni directamente) símbolos. Pero unos y otros son imposibles fuera de la red simbólica” (ibid.:38).

En principio, el autor parte definiendo lo imaginario desde como se lo conoce corrientemente: “Hablamos de imaginario cuando queremos referirnos a algo inventado, ya se trate de una invención ‘absoluta’ (una historia imaginada de cabo a rabo) o de un deslizamiento, de un desplazamiento de sentido” (ibid.:43). Y como la mayoría de los autores consultados, relaciona lo imaginario con la capacidad de producción de imágenes y su relación con lo simbólico: “El delirio más elaborado, como el fantasma más secreto y más vago, están hechos de ‘imágenes’, pero estas imágenes están ahí en representación de otra cosa y, por lo tanto, tienen una función simbólica. Pero también, inversamente, el simbolismo supone la capacidad imaginaria, ya que presupone la capacidad de ver en una cosa lo que no es, de verla distinta de lo que es” (ibid.:43).. Esta dimensión de lo imaginario genera conflicto, ya que es complejo pensar que la psiquis posea esta autonomía, esta capacidad de creación *ex nihilo*, es decir, de creación indeterminada, de crear, en última instancia, de la nada, de lo que no existió representado antes. “Una representación tal es, en prin-

cipio, siempre formable; si y cuando no está formada, es porque otra instancia psíquica se le opone. Lo que caracteriza por excelencia lo psíquico humano es la autonomía de la imaginación. Bien entendido, se trata de la imaginación radical: no la capacidad de ver 'imágenes' (o de verse) en un 'espejo', sino la capacidad de formular lo que no está, de ver en cualquier cosa lo que no está allí" (Castoriadis 1992:130).

En este sentido, será relevante tomar esta condición, que se le atribuye al ser humano, ya no sólo de participar en la historia o adaptarse activamente a ella, sino también de hacer historia, pues deja abiertas las puertas para repensar en el inmenso potencial de generar creación y cambio que hay en individuos y grupos, además de dar una renovada dimensión a la labor analítica. Es evidente que se habla de *posibilidades* del ser humano, no de que las mismas se realizan siempre, las más de las veces automáticamente, etc. "Sabemos pertinentemente que lo contrario es lo cierto; pero también sabemos que esas posibilidades son actualizables, que han sido actualizadas por ciertas sociedades y ciertos seres humanos, que pensar, psicoanalizar, decir lo que decimos presupone esta actualización" (ibid.:148). Quizás, entre múltiples análisis y lecturas que brindó la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones en UAM-X, el pensar en términos de imaginario efectivo (lo imaginado, para Castoriadis) y un imaginario radical se convierte en una mirada con extraordinarias posibilidades de articulación con el tema a investigar, "en la medida en que lo imaginario y, de darse, en la modalidad de la representación, una cosa o una relación que no lo son (que no están dadas en la percepción o que nunca lo estuvieron), hablaremos de lo imaginario último o radical como raíz común de un imaginario efectivo y de lo simbólico "...Podríamos intentar distinguir la terminología, lo que llamamos imaginario último o radical, esta capacidad de hacer surgir como imagen algo que no es y nunca fue, de sus productos, a los que se podría imaginar como imaginado. Pero esta forma gramatical puede presentarse a confusión, por lo que preferimos hablar de imaginario efectivo. Se trata, finalmente, de la capacidad elemental e irreductible de evocar una imagen. Estas dimensiones abren muchas opciones de resignificación en el campo de lo lúdico y su relación con las posibilidades de creación, que están, a mi entender, directamente relacionadas con lo que Castoriadis denomina imaginario radical, ya que proponen una renovada mirada, ya no sólo de lo imaginario, sino también acerca de la creación. "Lo esencial de la creación no es descubrimiento, sino constitución de lo nuevo, el arte no descubre, constituye" (ibid.: 231).

Para Raymundo Mier, Castoriadis inserta lo imaginario como flujo de fuerza de creación incesante, en donde lo imaginario aparece como ontológico al sujeto y en todo proceso de engendramiento del lenguaje. En este sentido, la imposibilidad de pensar el lenguaje fuera de un orden simbólico y de un imaginario forma parte del trabajo analítico, sobre todo, pensando en que el lenguaje, no es solamente una institución, sino la institución de las instituciones (cfr.Mier 1997).

Castoriadis también se refiere a una dimensión de identidad-conjuntro que se manifiesta en el *legein* y el *teukhein* (*legein*, en griego, distinguir escoger, (su) poner, recoger, contar, decir; *teukhein*, montar,

ajustar, fabricar, construir). “El *teukhein* es la dimensión identitaria (también se la puede llamar funcional o instrumental) del hacer social; el *leguein* es la dimensión identitaria del representar/decir social, que se manifiesta también en el lenguaje en la medida en que el lenguaje es siempre y necesariamente un *código*. Pero, como también lo vimos antes largamente, el lenguaje no puede ser solamente código, y conlleva, de forma ineliminable, una relación significativa relacionada con el magma de significaciones” (Castoriadis, 1989: 57). Estaría en el lenguaje la posibilidad de generar otro orden de significación, el cual sería de una capacidad ilimitada para producir significaciones, producción relacionada a su condición magmática, donde los fines y significaciones vienen implicados desde un principio en y por la técnica del *teukhein* del mismo modo que las significaciones vienen planteadas en y por *el leguein*. Elegir, proponer opinar, operaciones *leguein* que tienen que ver con la idea de clasificación, identificación, dominación y composición inherentes al lenguaje. Es a través del lenguaje como nosotros clasificamos, identificamos, componemos y conjugamos. No podemos salir del lenguaje, pero nuestra movilidad en el lenguaje no tiene límites (cfr. Castoriadis, 1983). La articulación entre lo conjuntista y lo magmático de la significación imaginaria dan pie a pensar en un conjunto de posibilidades capaces de producir imaginables, ilimitados mundos lo que nos permite, en la lectura de Castoriadis, pensar al lenguaje desde otro lado, desde el lado de su propia infinitud¹².

Ahora bien, por qué es sugerente esta idea de Castoriadis acerca de lo magmático del lenguaje y la capacidad de producir significaciones para el tema en desarrollo. Creo que la gran mayoría de quienes han investigado sobre lo lúdico ha intentado atraparlo en un campo identitario, ya me refería con anterioridad a la cantidad de estudios que encuentran en él un campo elaborativo, y me animaría a decir que, para muchos, catártico. Tratando de develar sus límites y posibilidades, el “cerco” de Caillois con el *paidia* y el *ludus*¹³, la corriente inglesa, en la cual ubico a Winnicott, hablará de *game* y *play* para clasificar los tipos de formas jugadas o el juego y el jugar. Huizinga recorre en su investigación cómo en distintas sociedades ha quedado “atrapado” el juego en el lenguaje. La mayor de las investigaciones y las significaciones que se otorgan en ella dedican un amplio espacio a los juegos reglados y a aquellos que poseen reglas implícitas. Lo cierto es que pensar en el juego es pensar en hacer, y al hacer aparece inmediatamente la necesidad de definir ese hacer.

¹² Desde la comunicación y la biología, H. Maturana asegurará que “los dominios lingüísticos son, en general, variables, y cambian a lo largo de las ontogenias de los organismos que los generan. (Maturana; Varela 1994:138).

¹³ Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia (recreativas y creativas, las primeras dan nueva vida pero repiten estructuras ya significadas, las creativas irremediablemente generan significados) de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar con el nombre de *paidia*. Del otro lado ubica al componente *ludus*. La exuberancia espontánea es casi absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no todos, de su naturaleza anárquica caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos, a propósito de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija, en suma, cada vez mayor esfuerzo, paciencia, habilidad o ingenio. (cfr. Caillois 1980)

Desde el punto de vista cultural, el juego comúnmente ha sido considerado un puente en la reproducción, transferencia y transformación intergeneracional de palabras, normas, códigos, conocimientos y valores. Qué pasaría si pensamos que toda una dimensión del juego pasa también por un orden magmático, de significaciones imaginarias, donde este hacer pueda estar no determinado, donde se vincule a la posibilidad de que en esta zona imaginaria de la que intentaba dar cuenta con anterioridad pudiera entenderse como un lugar donde el sujeto o el grupo tuviera la posibilidad de creación de formas de significar y expresar impen-sadas e irrepresentadas hasta el momento. ¿Podríamos pensar que existen formas de articular el *leguein-teu-khein*, la significación imaginaria, creación y autonomía, con sentido y cierta coherencia, a la propia dimensión de lo lúdico? Creería que sí, pero en estos casos, como diría Fernando González, “no importa tanto el creer, sino cómo se afirma lo que se cree”.

Juego, institucionalización y creación

En el capítulo anterior presenté un enfoque institucional relacionado con el juego, quizás resta pensar en cómo esto lúdico se institucionaliza, dónde y desde dónde muchas veces se intenta atrapar, regular y enmarcar esta dimensión como forma de dominar, quizás, su propio potencial creador.

Huizinga (1968), comenta que el juego es más antiguo que la cultura, ya que los animales no esperaron a que el hombre les enseñara a jugar. Lo cierto es que el hombre cargó de sentido el jugar. y me animaría a decir que “institucionalizó” este jugar. “La institución permite sobrevivir a la psique al imponerle la forma social del individuo, al proponerle o imponerle otra fuente, otra modalidad de sentido: la significación imaginaria social, la identificación indirecta con ella (con sus articulaciones), la posibilidad de referirlo todo a ella” (Castoriadis, 1983:177).

El juego no sólo se da en relación a las necesidades individuales y colectivas, sino también en relación al contexto en el cual se desarrolla. Muchos de los procesos históricos en el juego han ido marcando una institucionalización de lo que es jugar.

Distintas prácticas referidas a la conducta lúdica están relacionadas entre sí y tienden a pautarse dentro de un conjunto de significaciones en el sistema social, donde, una vez que se ha institucionalizado el juego, pasa a funcionar socialmente como regulador y ordenador de “un tipo” de cotidianidad.

Diversidad de juegos quedaron atrapados en formas tales que se les pudieron poner nombres, lugar y número. Se categorizaron e institucionalizaron las formas, la danza, la música, los juegos de pelota, el azar y el carnaval, y las más variadas formas de expresión fueron cargadas de sentido, donde el placer, el tiempo libre, las fiestas (su momento y pertinencia), todo en nuestras sociedades está puesto bajo el control exhaustivo de una conducta “adaptativa” o “folclórica” y muchos sólo escenifican como repetición elementos de un mundo aprendido.

Actualmente asistimos “a la dominación integral del imaginario capitalista, que consiste en la centralidad de lo económico, la expansión indefinida y pretendidamente racional de la producción del consumo y del ocio, que cada vez es más planificado y manipulado” (Graña, 1993: 16), y este imaginario capitalista signa y atraviesa los actos humanos al grado de que nuestro universo se ve transversalizado en gran parte por cuatro verbos: producir, consumir, racionalizar y dominar, los cuales, en palabras de Castoriadis, generan “un universo de pesadilla”, fenómeno que intenta imponer en la conducta un claro dominio funcionalista basado en este imaginario, que, en el caso de nuestras sociedades, se convierte en significaciones imaginarias sociales centrales¹⁴, las cuáles ya no sólo institucionalizarán en gran parte al juego, sino que lo pondrán al servicio de los actos “útiles”. Duvignaud se pregunta al respecto “¿Podremos dar cabida a fenómenos que no se reducen ni a la posición que ocupan en un sistema o un conjunto ni al ejercicio de un papel que ayude al funcionamiento de una sociedad?” (Duvignaud, 1982: 17). La funcionalidad no puede aprehender el todo del juego, ya que en él hay una dimensión imposible de escamotear, que es eminentemente disfuncional, que deviene del modo de darse de esta conducta (recordemos su dimensión extracotidiana) y que puede darse en un tiempo que niegue lo establecido, un tiempo-espacio propio, el cual no es explicable funcionalmente. El elemento lúdico creador será siempre un elemento extraño al sistema y su dinámica, no sólo en lo social, sino también en el ámbito individual.

Algunas consideraciones sobre la dimensión de esto lúdico imposible de ser institucionalizado son:

- . La acción jugada necesita, para desenvolverse, un espacio distinto al “real”.
- . El tiempo y el espacio son definitivamente de dimensión intrasubjetiva, intersubjetiva y transubjetiva, escapando a una única lectura institucional.
- . En él se dan amplias posibilidades de autonomía (nadie puede obligar a jugar, y si lo hace, deja de ser juego), no se espera que el sentido del juego le sea provisto por otra persona o institución. El sentido de nuestro hacer individual y colectivo no será dado desde afuera. Seremos nosotros quienes lo construyamos.

¹⁴ “La economía y lo económico son significaciones imaginarias sociales centrales, que no se ‘refieren’ a algo, sino que a partir de ellas vienen siendo socialmente representadas, deliberadas, actuadas o llevadas a cabo *como* económicas una cantidad de cosas” (Graña 1993:16).

- . Las formas no estarán solamente puestas en un servicio funcional, sino que más bien se entregarán al vértigo imaginario de lo que aparezca en él como emergente situacional.
- . Los juegos y la creación no invitan a la expresión de la subjetividad, más bien son en sí mismos subjetividad. A partir de ellos y su condición de factibilidad, individuos o grupos aceptan el riesgo de abrir pasos entre represores y dejan expresar signos que dan cuenta de aquello a lo que pertenecen.

- . El juego y su acción estarán entretnejidos a lo simbólico, imaginario y real.

Habrá entonces la posibilidad de pensar que estas formas lúdicas creadoras hablarán directamente de posibilidades de autonomía en cuanto a sus capacidades de inventar realidad.

Para pensar en creación es oportuno citar a Castoriadis para quien “el ser en general es, por definición, creación, y esta creación se manifiesta esencialmente en lo humano”. El juego, pensado como posibilidad creadora, posibilita ya no un hacer catártico, sino una práctica inventiva: acción inventada que constituye nuestra esencia y la esencia de nuestro ser grupal y social.

CAPÍTULO III

ACERCA DEL JUEGO LA CREATIVIDAD Y EL CAMPO GRUPAL

Exploración de los referentes teóricos y referenciales del problema a estudiar



Encuentro, M. C. Escher

*“...el juego es el ámbito privilegiado del ejercicio de lo imaginario,
es un lugar común visitado por todo mundo...”*

R. Mier

Génesis y producción inconsciente del espacio lúdico en los grupos

Son numerosos los enfoques que intentan dar cuenta desde distintos lugares de un tema tan polisémico y complejo como lo es el juego. Se han propuesto a lo largo de la historia muchas teorías en lo que respecta al acto de jugar. Por lo que procuraré acercarme a algunas de ellas tomando como eje el análisis propuesto por F. Munne¹⁵.

El juego

Teoría de la homeostasis: Trata de dar cuenta del juego como una liberación “psicofisiológica” de energía vital, de manera que restablece el equilibrio del organismo. Ya a fines del siglo XVIII, Shiller (1793) vio al juego como un desencadenamiento de energía excedente, dando cuenta de que el instinto del juego se debe a una energía biológica excedente.¹⁶

¹⁵ Psicólogo social francés perteneciente a la escuela de Frankfurt, quien en su libro *Psicosociología del tiempo libre* realiza una interesante exploración de teorías que anteceden sobre el juego.

¹⁶ En la actualidad, la teoría de la homeostasis es mantenida por Alexander (1948, *Fundamentals of psychoanalysis*. Nueva York, W.W. Norton.), conectando la acción lúdica con el erotismo, entendiendo este como toda acción encaminada únicamente al desprendimiento de energía superflua para restablecer el equilibrio homeostático.

La teoría teleológica: Elaborada por Gross (1899), sostiene que la actividad lúdica no es simplemente descarga de energía, sino una preparación para la vida. tomando como base la concepción aristotélica del juego, sostuvo que es un preejercicio, un entrenamiento vital y, por ello, altamente educador en tanto que desarrolla física y mentalmente al individuo¹⁷.

Recapitulación: Stanley Hall (1906) veía en el desarrollo psíquico del niño una producción de las etapas por las que pasa el phylum de la humanidad, en consecuencia, el juego se convierte en una repetición de costumbres ancestrales que representan anteriores etapas sucesivas del hombre.

T. Fisiológicas: Dewey y Butendijk (1932). La explicación biológica de estos autores intentó dar cuenta de que la actividad lúdica responde a un dinamismo biológico espontáneo que va de la tensión a la relajación. Para Butendijk, el juego es antiteleológico: su elemento objetivo es lo imprevisible, el final como mera posibilidad; en cuanto a su elemento subjetivo, este reside en el placer. En un segundo momento, el movimiento se limita a un espacio (campo de juego) y se normaliza en unas reglas, operando ambos elementos como obstáculos al movimiento libre¹⁸.

T. Autoexpresión: Con especial referencia al juego infantil, G. Mead (1934) comenta que el niño al jugar representa amplios roles sociales¹⁹ que le permiten dar sus propias respuestas a situaciones creadas por él mismo. Piaget (1945 y 1966) concibe al juego como una actividad autoformadora de la personalidad del niño, mediante la asimilación de lo que el mundo ofrece al yo.

T. Antropológicas Sociales y Culturales: Estas han hecho hincapié en la dimensión sociocultural del juego. Frazer (1890) ya había interpretado los juegos, sobre todo los tradicionales, como una degradación de las ceremonias de los adultos, tanto en su forma como en su contenido, asegurando que habían sido impuestos a la sociedad infantil por la sociedad adulta, lo que señalaba el predominio de esta sobre aquella. Malinowski (1931), en sus observaciones etnológicas, subrayó que los juegos arrancan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria y restaurando la plena capacidad de trabajo rutinario. Una teoría más culturalista que filosófica es la del Holandés Huizinga (1938), para quien el juego es el creador de la cultura²⁰;

¹⁷ Esta teoría, es reflejo de la fragmentación existente hoy en día en muchos ámbitos sobre lo mental y lo físico.

¹⁸ Investigaciones contemporáneas desde la biología están realizando aportes por demás interesantes para esta investigación, como lo es el trabajo de H. Maturana sobre "amor y juego", entre otros trabajos publicados.

¹⁹ Postulados de este investigador tendrán más adelante una fuerte influencia en la labor de Pichon Rivière en cuanto a los roles.

²⁰ La base de su investigación de doctorado estaba sustentada en el carácter lúdico de la vida cultural, siendo Huizinga uno de los pocos autores que se anima a definir lo lúdico, como "aquello que posee el carácter y la forma de juego" (Huizinga, 1968:61).

culturalmente aparece como un sustrato constante de la historia, sobre el cual se eleva el lenguaje, la competición, el derecho, la guerra, el saber, la poesía, la filosofía y el arte. Desde un punto de vista sociológico, Callois (1958) critica la amplitud que Huizinga le da a su trabajo. Para Callois, el juego es una actividad libre, separada o limitada temporo-espacialmente, estudia el juego como una actividad cuidadosamente aislada del resto de la existencia y de antemano incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.²¹

El Sueco Yrjo Him (1916) ve en los juegos el resultado final de un proceso de descomposición de las instituciones sociales, dando como prueba de ello los innumerables ritos desaparecidos de los que los juegos representan la supervivencia degradada.

T. Psicoanalíticas: En su gran mayoría, es tomada la actividad lúdica como la proyección de impulsos sociales no aceptados. Han sido muchas las explicaciones se que han dado respecto del juego, y desde distintas corrientes han sido retomadas por M. Klein, Winnicott, Wallon, Erickson.²²

Si bien históricamente la mayoría de los autores postula el juego y lo lúdico como sinónimo, creo que *el significante de esto lúdico guarda diferencias concretas de esto jugado*, por lo que su elucidación será una de las premisas que me planteo en esta investigación.

Por lo pronto, como territorio poco explorado y definido desde los procesos de ludización en los grupos, fué todo un desafío intentar construir un marco teórico adecuado a la investigación. Ya E. Giliy y P. Odonell, en su libro *El juego. Técnicas lúdicas para psicoterapia en el adulto*, realizan unos análisis a partir de los valiosos aportes del psicoanálisis al juego, basados en la extraordinaria obra de Winnicott desde el terreno de lo transicional.

A partir de la propia práctica analizan las técnicas lúdicas como posibilidad imaginativa, creativa y liberadora, asegurando que fuera del campo del juego no hay terapia ni vínculo alguno con los pacientes. (cfr. Giliy; Odonell, 1989).

Pero, en realidad, no será la intención de este trabajo relacionar la labor a lo psicoterapéutico específicamente, sino más bien entender otros elementos del espacio lúdico que hacen al deseo de los integrantes de un grupo de incorporar la dimensión de lo lúdico, o más bien la búsqueda de una vivencia que es resignificada como lúdica.

²¹ Este autor divide de manera interesante al juego en *agon* (competición), *alea* (azar) *mimicry*, (simulacro) e *ilèny* (vértigo), predominando siempre algunos de estos impulsos, a los que los denomina "primarios". (Callois, 1986:27-86).

²² Si bien las distintas corrientes que se han generado al interior del psicoanálisis han ido creando y enriqueciendo de distintas manera la temática del juego, el espacio lúdico como tal ha sido poco explorado, y mucho menos aún en lo que se refiere a su inserción en el campo grupal.

Esta vivencia lúdica es visualizada desde la investigación como una experiencia siempre creadora, una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida, y la creatividad como lo que hace que el individuo experimente la apercepción creadora.

“El juego es una acción gratuita, deliberada y libremente realizada, encierra por sí un universo regido por leyes propias, semejante al mundo del sueño. Como en este, disminuye el poder represivo de la censura anterior y los deseos de todo tipo hallan su expresión en los gestos y el lenguaje simbólico de esta forma de ficción. Todo juego persigue un objetivo. Se trata de construir, a través de una actividad particular, un esquema que permita operar sobre la realidad. Su misión no se agota en una liberación de deseos ocultos o reprimidos, sino que apunta a una nueva planificación de la realidad. Resulta por esto una de las formas más eficientes de aprendizaje”.

(Rivière, 1985: 126).

La Creatividad

La creación es un constante juego de muerte y resurrección.

P. Rivière

“Qué es crear, crear es probablemente comunicarse con otros, ofreciéndoles palabras o imágenes que provienen del fondo de ti mismo pero que de alguna manera provienen de todo. Porque cuando uno es de veras uno, es muchos, y cada persona contiene un gentío, aunque no lo sepa. Entonces, de alguna manera, cuando uno está creando, crea con otros”.

E Galeano

Transmitir, unir, combinar de diferentes maneras lo que ya existe, una rebeldía a aceptar la realidad que nos han descrito, objetos e ideas transformados, vistos más allá de lo convencional, lo transmitido y heredado. Todas estas posibilidades configuran una pequeña parte de las posibles definiciones de creatividad. (Moccio, 1991: 82)

Actitudes corporales y actos heredados, rituales que nos transiran casi sin nuestro advenimiento, formas de movimiento, de comunicar, de reírnos, de llorar, de hacer el amor, de amar, de afrontar nuestras relaciones sociales plagadas de pautas que deberíamos atrevernos a discutir o revisar (cfr. Moccio 1991).

Entrar en un imaginario creativo no es algo ajeno para ningún individuo, por cerrado y estructurado

que pueda ser, las posibilidades de crear, nunca se pierden, sería así como creer en perder las esperanzas, las ilusiones, la vida.

Actividad creadora

Vigotski llamará actividad creadora a toda realización humana generadora de algo nuevo, ya sea que se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas funciones del cerebro o de sentimientos que viven y se manifiestan sólo en el ser humano (Vigotski, 1996: 7).

Un desafío es intentar develar dos fenómenos que si bien creo se vinculan, no son sinónimos, concretamente, me refiero al juego y a lo lúdico, y de cómo estos van transformándose y son creadores de nuevos o renovados espacios de lectura de nuestra cotidianidad. Estas construcciones en nuestro quehacer cotidiano toman distintos elementos de análisis, dependiendo del lugar desde donde se los mire. Por lo pronto, hay elementos que hacen ver al juego, y sobre todo en el adulto, como aquello poco serio, donde desde distintos espacios puede ser excluido, calificado o descalificado, sobre todo pensado no sólo como espacios de validación externos al individuo y los grupos, sino aquellos que funcionan como mecanismos inconscientes a la hora de crear o transitar estos espacios.

Pensado desde un imaginario radical, “el niño y el adulto pueden jugar más o menos lo mismo como cualquier gente en cualquier ámbito de la vida, pero creo que de repente el juego adquiere una condición radical de creatividad, una posibilidad radical de creatividad. Y en esa posibilidad radical de posibilidad, que no necesariamente es buena ni tranquilizadora, que puede ser muy angustiante, una de las condiciones del juego es precisamente la capacidad de introducir en el ámbito del juego una autoreflexibilidad crítica sobre el campo de la norma” (Mier, 1997).

Creo que favorecer lo lúdico permitiría, entre otras cosas, recrear actos, sobre todo pensando que desde muchos espacios se validan estos momentos únicamente si están pensados para una población infantil o juvenil o para un tiempo desocupado de actividades “serias” y como elemento de descarga catártica de una sociedad por demás acelerada, fragmentada y compleja, imaginario social que favorece crear y reafirmar una visión de lo gozoso, lo lúdico, como lo poco “productivo” y para nada favorecedor de aquello que tiene que ser abordado como “adultos”.

El potencial del espacio lúdico radica no sólo en la vivencia de un espacio vivido como tal, sino que es facilitador de la construcción de un imaginario y un imaginante creador, poniendo en juego su validez como espacio de reencuentro, develación y desenajenación.

El grupo

“El grupo, lugar posibilitador de la experiencia”, “organizador de espacios de experiencia”, “momento práctico para ejecutar y luego elaborar un pensamiento de cambio; espacio, entonces, para el juego de la dialéctica entre lo utópico y lo posible.”

A. Baulco

Para poder vincular, articular el análisis de los espacios lúdicos a la tarea grupal y al acto creador, fue necesario transitar distintas miradas y posiciones, intentando articular aquellas que creí más pertinentes para la investigación. Ello le da sentido y plataforma a las entrevistas realizadas. Ana Quiroga dirá que “la libertad que propone el juego, creo que sigue siendo esencial en el grupo operativo, sigue siendo su razón de ser, porque el grupo operativo tiene implícito el desarrollo de la capacidad creativa”.²³

“El juego es, como todo cuerpo de la cultura humana, un territorio simbólico y ordenado. Es un “como si” sometido a ritmos y prohibiciones, no un como sí errático, caprichoso y fantasmal. Por ello, sintetiza mejor que cualquier otra actividad humana el surgimiento del nomos, esa convención propia de todo grupo decidido a coexistir en el tiempo y darle sentido político a un espacio social.”

(Daniel Vidart 1995)

Hablar de grupo y juego es dialogar de atravesamientos disciplinarios, anudamientos de subjetividades, tramas de discursos, posiciones y visiones que dan cuenta de un complejo campo.

Para abordar la temática de lo grupal, tomaré dos punras de un mismo ovillo: la de lo conocido y la de la expresión de deseo.

Lo conocido: El grupo como ámbito, como lugar de encuentro con el otro, los otros, como espacio temido y ansiado, como ámbito privilegiado para la comunicación y la transformación entre seres humanos, como un espacio de convivencia entre lo maravilloso y lo fantasmático.

Para Pichon Rivière, el grupo es “un conjunto reducido de personas, ligadas por constantes de tiempo y espacio, articuladas por su mutua representación interna, que se proponen una tarea explícita o implícita que constituye su finalidad e interactúan a través de complejos mecanismos de asunción y adjudicación de roles. (Rivière, 1985: 209)

²³ Ana Quiroga entrevista realizada para la investigación. Buenos Aires Octubre 1998.

Al hablar de grupo reducido se piensa en aquel que puede verse cara a cara, en un espacio y un tiempo, que permiten la posibilidad de encuentro²⁴, donde se podrá entrar en un proceso de interacción, mutuas representaciones a partir de los pasajes fantaseados del otro y de los otros, en lo que constituirá una mutua representación dinámica e instituyente del otro, en base a complejos mecanismos de asunción y adjudicación de roles.²⁵

Desde una expresión de deseo: Abordándolo con apertura intentando redefinir conceptualizaciones, no desde una mirada única o universal de grupo, sino, por el contrario, convertirlo y resignificarlo como un campo abierto.

Campo y no objeto, para recordar que en las intervenciones y en los saberes nos permita un tránsito, sin labrar lo homogéneo. (cfr. Fernández; De Brasi, 1993).

Poniendo en juego, de esta forma, mis propias capacidades de transformación, de apertura, flexibilidad y fluidez en las ideas, así como también encontrarme con mis posibilidades y límites al momento de crear y recrear conocimientos.

No es tarea sencilla hablar de descubrir y de explorar con otros en un momento histórico y en una sociedad donde todo aparece puesto bajo sospecha, sentimientos de exclusión se van agudizando, donde la violencia y la impunidad pasan a ser parte de la cotidianidad. Esta es la razón por la cual creo de mucha importancia apostar al análisis y la problematización de la producción de espacios de seguridad y confiabilidad, creyendo que estos son requisitos indispensables para comprometerse en un proceso grupal. Por lo que opino que investigar este fenómeno podría convertirse en un aporte para aquellos que intenten encontrar renovadas formas de entender la vinculación y dimensión de lo lúdico y la creatividad en el imaginario grupal y social²⁶.

La intención de esta investigación es que se logre pensar estos espacios como sitios donde el sujeto está en posibilidad de ser creativo²⁷ se podrán redimensionar y recrear desde distintos lugares estos fenómenos en los grupos.

²⁴ Aquí se hablaría de condición necesaria pero no suficiente, ya que a partir de ciertas constantes espacio temporales se podrá hablar de una interacción e internalización del otro.

²⁵ Ninguno de estos procesos es voluntario o consciente, sino que es producto de una internalización como juego de subjetividades.

²⁶ A. Fernández. *El campo grupal. Capítulo VII, El nudo grupal*, en su pregunta sobre qué mantiene unida a esta sociedad, alude al imaginario social "como el conjunto de significaciones por las cuales un colectivo, una sociedad, un grupo, se constituye como tal". Al pensar sobre esta noción en el campo grupal, comenta: "las ilusiones, mitos y utopías que un grupo produce forman una suerte de imaginario grupal, en tanto inventan un conjunto de significaciones propias de este grupo". (Fernández; De Brasi 1993: 15)

²⁷ Un grupo en condiciones de crear será el que se libera de los pensamientos hechos, de trillados caminos agotados y repetidos. (cfr. Moccio, 1991).

Grupo y creatividad

A mí toda la idea de juego me dice que hay algo consustancial a la problemática grupal, que ya no se puede pensar la problemática grupal fuera del juego.”

J. C. Di Brasi

En el grupo, espacio donde se entrecruzan lo trágico y lo fascinante, el yo se ve expuesto a una multiplicidad de miradas que, según sea el caso, puede despertar distintos tipos de ansiedades en sus integrantes. Los primeros recuerdos de espacios grupales evocan nuestra grupalidad infantil, donde el juntarse era jugar y el juego constituía una conducta natural por la cual nos vinculábamos, nos encontrábamos y desencontrábamos con los otros. Un verdadero espacio mágico e imaginario donde el mundo era recreado y armado en cada acción jugada. En nuestro desarrollo, lejos de perder este acervo, lo recreamos y lo incluimos dentro de renovadas formas de comunicación y juegos, jugamos con una mirada, un gesto, un pequeño contacto, que la mayoría de las veces permite ir estableciendo ciertos lazos que nos faciliten desplegar nos en este espacio “amenazante” e ir construyendo nuevos mundos de significación en estos ámbitos, donde se recrean y conjugan todas nuestras experiencias anteriores.

Desde este lugar, una conducta que facilita la aparición de un espacio lúdico está representada por un mundo de juegos de miradas y complicidades que permiten ir transformando un espacio amenazante e introducir elementos que hagan que el mismo incluya bases de seguridad que faciliten la recreada construcción de vínculos. ¿Perdemos la capacidad de vincularnos a través del juego como niños o esta capacidad roma renovadas formas de ser entendida? Nuestras propias fantasías de un espacio lúdico, confiable, donde uno pueda desplegar un ser creativo, se agudiza en espacios donde la exposición y el rompimiento de esquemas anteriores son parte de la tarea grupal en creatividad. “Espacio organizador de lo imaginario donde lo “loco” se estructura con lo coherente.” (Pavlovsky, 1980: 50).

En espacios en creatividad existe, la mayor parte de las veces, un pedido explícito a animarse a compartir sueños, locuras, temores, trabajarse uno mismo y en su vínculo con los demás, experimentar. Elementos cuya dimensión no están ajenas a otros grupos. Para F. Moccio el grado de posibilidades de un grupo de crear, dependerá en gran parte de las condiciones en las cuales se desarrolle el proceso (cfr. Moccio, 1991). Esto es, existen procesos de lucha de elementos contrapuestos a los cuales un grupo que intenta atravesar caminos hacia la creatividad debería considerar. Algunos de estos elementos contrapuestos a considerar y elaborar serían:

confianza, seguridad	temor a la destrucción
moderado grado de competencia	altos grados de competencia
convivencia sin sobreexigencia	exigencia, medición
apertura al cambio	resistencia al cambio
poner el cuerpo	inhibición
despliegue del hemisferio derecho	privilegiar el izquierdo
apertura, autoapertura	autocensura, prejuicio
recrear la capacidad lúdica	jugar y expresarse “como si”
valorar todo proceso	baja autoestima en el proceso
comunicación	ruido, obstáculos en la comunicación
diversificar la experiencia	buscar unificar toda experiencia
ser productor	ser producido
producir los espacios	recibir espacios y cosas hechas
capacidad de transformar-se	hacer como si se transforma

Lo cual se convierte en una demanda muy alta para el yo, diría que pone en juego más al ideal del yo que al yo. Lo cierto es que, ante tanta demanda, que se traduce en esfuerzo y exposición, si no se construye un espacio donde se pueda ensayar, jugar y confiar, será sumamente difícil contar con posibilidades de un crecimiento y una contención del proceso.

Aquí es importante que el grupo perciba que el espacio es lo suficientemente contenedor, a tal punto

que me animaría a decir que la construcción de un espacio adecuado actuaría como interlocutora válida en el proceso. Comenta Anzieu, en *El cuerpo de la obra* al respecto: “El ser testigo del eco emocional, intelectual, fantasmático que proporcionan en él o en ella los primeros bosquejos de la obra, el amigo(a) (espacio) procura al futuro creador la ilusión indispensable para resolverse transformar pedazos de su realidad subjetiva en una realidad externa (la obra creada)”. (Anzieu, 1993: 121) De esta manera se ayuda al creador a mantener preservado el resto de su vida un área de ilusión, donde hay continuidad y no oposición entre el principio de placer y la realidad.

Dándose, a partir de la producción de estos espacios, un motor pulsional que desarrolla nuestra conducta en pos de la creación de estas bases, empezando a convertirse la conducta en acto lúdico, más que espontaneísta, como motor productor y eje vertical de la construcción misma. Construcción que, en el caso de estos grupos, está directamente relacionada con los vínculos que se construyen y movilizan en el espacio.

Crear movimiento constante, danza de vida y de muerte

La creación es un constante juego de muerte y resurrección.

P. Rivière

La creación, la creatividad, el acto creador, son todos elementos de distinta significación. La temática de la creatividad, de por sí, es una temática bastante desarrollada, y en esas teorías podemos encontrar distintas miradas, desde las funcionalistas del como ser creativo hasta aquellas que desde un campo de “lo amplio” ven en el todo la aparición de lo creador. La labor con grupos y creatividad es un fenómeno por demás complejo, aunque se tomaran varios elementos de análisis de esta compleja dimensión, la mirada de esta labor estará centrada en su vínculo con la conducta y el espacio lúdico como sostén necesario pero no suficiente de la exploración de la creatividad en grupos.

Crear: Fuerza motora, pulsión de vida que se opone a la trágica figura mortal. Eros y Tanatos se entrecruzan y luchan en una síntesis que motoriza el impulso creador, subyaciendo en ellos un espacio y un tiempo que lo sostienen. Espacio y tiempo que es génesis de este proceso.

La creatividad aparece como una necesidad, como un acto de disconformidad, de rebeldía, de búsqueda de lo que intuimos que existe por fuera de los límites que encierra. Resistencias a consumir productos ya hechos: productos artísticos pensamientos, ideas y concepciones sobre lo que nos rodea; explicaciones acerca del mundo y sus habitantes.

Entrar en un imaginario creativo no es algo ajeno para ningún individuo, por cerrado y estructurado

que pueda ser. La potenciabilidad de la actividad creadora, mientras haya vida, nunca se pierde, sería algo así como creer en perder las esperanzas, las ilusiones, la capacidad de resistir.

Producción de espacio y ámbito grupal

Ante el enfrentamiento de un espacio grupal y la amenaza que representa para el yo este estado, metafóricamente se hacen presentes los espacios arcaicos como base y sostén, no como base sólida, si no más bien como un andamio que permite ir construyendo con otros y soportando los desequilibrios que supone esta construcción.

Momentos donde se dan procesos de comunicación, que son combinatorios de sucesos pasados, creencias, vivencias, pensamientos que nos llevan al acto de recordar.

Es aquí donde se pone en juego, en el encuentro con otros, nuestra capacidad de producción y recreación, donde aparecen acuerdos y fantasías que van generando una serie de momentos por los que atraviesa un grupo, donde nos construimos desde distintos lados pero con pautas y fantasías que resuenan. Dentro de ellas se encuentran la posibilidad de construir espacios lúdicos, que muchas veces son un sostén, un resorte imaginario, que nos permiten jugar en un “como si” sin amenaza aparente del yo. Hablo aquí de jugar, ya que el juego y su potencialidad pasan a ser representantes en estos espacios primarios donde nos encontramos con el otro, sostén de nuestra capacidad y apercepción creadora que guarda la figura materna y aquellas que se suman en este escenario vincular. Es ahí, en el encuentro con otro, que motorizamos nuestras ilusiones.



Serie Zitarrosa, Discurso Humano, 2006. Rubén Bello Traverso.

CAPÍTULO IV

CALEIDOSCOPIO GRUPAL LA DIMENSIÓN INABARCABLE DE LA EXPERIENCIA

Incertidumbre e interpretación

“La línea consta de un número infinito de puntos; el plano, de un número infinito de líneas; el volumen, de un número infinito de planos; el hipervolumen, de un número infinito de volúmenes”.

J. Borges, El libro de arena

Al hablar de interpretación nos enfrentamos a un territorio incierto, un territorio de múltiples posibilidades, que, por un lado, dan vértigo y componen un desafío, y por otro, nos sitúa en la necesidad de explicitar desde dónde interpretar el acontecer en una labor de campo. En realidad, sería más bien de incertidumbres y certidumbres que se entrecruzan. La cita de Borges que se utiliza enmarca un tanto este infinito paisaje interpretativo. “Dios es el torbellino de posibilidades”, parafraseando una novela de Eco y tratando de dar cuenta de la amplia gama de posibilidades interpretativas que puede generar el ser humano. “Todo es interpretación, cada signo en sí mismo es una interpretación, entonces, en función de esta tarea infinita, estamos compelidos de manera obsesiva a las interpretaciones sucesivas, a su acumulación y superposición a la interpretación de interpretaciones, al juego infinito de espejos y espejos.”²⁸

Al hablar de interpretación, hablamos de lenguaje y de signos. “El problema de la interpretación es un problema de signos, donde hay signos hay interpretación.”²⁹ Partimos, entonces, del lenguaje, para poder realizar y entender cualquier proceso interpretativo, es ahí donde tenemos que entrar en un campo incierto, ya que es imposible, además de pretencioso, intentar controlar, encerrar las posibilidades del lenguaje en la interpretación, si bien apostamos a que el lenguaje no dice lo que dice, la fantasía de “saber” qué dice el lenguaje está siempre presente en nosotros, más aún en las personas que intentamos develar elementos que sólo

²⁸ García, M. I. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones. 11 de Junio de 1998.

²⁹ Mier, R. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones. 26 de Mayo de 1998.

aparecen a través del lenguaje como herramienta básica de trabajo. “Hablar es mal entender; hablar es mal decir, leer es mal leer siempre”, ironía cierta de Raymundo Mier en referencia a aquello que pertenece al orden de la mediación del lenguaje. Entonces, ¿qué será interpretar?

Es una manera de inventar, es hacer que el lenguaje derive en algo, es construir, es explorar la capacidades del lenguaje para engendrar realidades, interpretar es transformar.

Esta mirada permite, más que entrar en este momento, en el territorio del lenguaje intentando develarlo con bases teóricas, encontrar en él puertas y ventanas a la inventiva y poner en juego la capacidad de asombro y de inventiva junto con los marcos teóricos y metodológicos construidos hasta el momento para el desarrollo de la labor investigativa. Parto de que para transformar e inventar aparecerá la permanente lucha entre las certidumbres e incertidumbres, entre lo conocido y lo que no se conoce, entre la repetición y la creación.

El camino ondulante de incertidumbre y certidumbre

Hablar o no hablar de incertidumbre, de riesgo, de asombro en el papel interpretante de cualquier investigación ya es, de por sí, una forma de situarse ante la misma. “El análisis cultural es (o debería ser) conjeturar significaciones, estimular las conjeturas, y no el descubrimiento del continente de la significación y el mapeado de su *paisaje* incorpóreo.” (Geertz, 1987: 32). Lo que en este caso se hace necesario es poder articular los elementos técnicos metodológicos, con margen de apertura y respeto hacia las situaciones que se encuentren en el trabajo de campo y a la dimensión limitada de la interpretación en lo que respecta a la perspectiva de los actores de la misma.³⁰ Situarse y delimitar el campo únicamente dentro de una técnica interpretativa podría limitar las propias significaciones que se dan en el campo social. “Una técnica es un código prácticamente completo de prescripciones *positivas* acerca de lo que se debe hacer y no hacer, asegurando la obtención de un resultado limitado, delimitado, definido y determinado.” (Castoriadis, 1992: 41). Algunas técnicas interpretativas, tomadas como dogmas o explicaciones últimas de los signos, nos pueden llevar a un encierro, a un acotamiento de la realidad, a interpretar y, por último, a la muerte propia del potencial interpretativo. “La muerte de la interpretación consiste en creer que hay signos, signos que existen originariamente, primariamente, realmente, como señales coherentes, pertinentes y sistemáticas. La vida de la interpretación, al contrario, es creer que no haya sino interpretación.”³¹ Por lo cual, esta posibilidad de

³⁰ La perspectiva del actor es, para Guber, “ese universo de referencia compartido –no siempre verbalizable– que subyace y articula el conjunto de prácticas, nociones y sentidos organizados por la interpretación y la actividad de los sujetos sociales” (Guber 1995: 75).

³¹ Foucault. M. *Freud, Marx y Nietzsche*. Buenos Aires. El cielo por asalto. s/f p. 48.

elegir un método interpretativo, entre otros posibles, aquél que creo es pertinente en el campo a investigar y, además, me permita desarrollar, dentro del campo interpretativo, aquello que Castoriadis ha denominado elucidación o actividad deliberada .

“Llamo capacidad de actividad deliberada o voluntad a la posibilidad que tiene el ser humano de hacer entrar en los relevos que condicionan sus actos los resultados de sus procesos de reflexión. Dicho en otra forma: la voluntad o actividad deliberada es la dimensión reflexiva de lo que somos en tanto que seres imaginantes, es decir, creadores, o más: la dimensión reflexiva y práctica de nuestra imaginación como fuente de creación.” (ibid.:41)

Esta idea de retomar la posibilidad de entretener la interpretación con la elucidación, que, creo, están íntimamente entrelazadas, fue permitiéndome mover dentro de un campo de incertidumbre, que deja abiertas las puertas para encontrar renovadas significaciones y que aparezcan como sostén y sostenidas desde las certidumbres que al momento se posean. “La interpretación empieza siempre con conceptos previos que tendrán que ser sustituidos progresivamente por otros más adecuados.” (Gadamer, 1977: 333)

Aquí aparecen conceptos, certidumbres actuales, del aquí y ahora, que tienen la posibilidad de transformarse, de convertirse en incertidumbres, de cambiar. Certidumbres que son parte de un proceso histórico y de legados teóricos que componen un marco desde el cual poder realizar ciertas interpretaciones de los procesos grupales. El saber de y sobre los procesos grupales se conjuga con una serie de elementos teóricos metodológicos que permiten y facilitan el acompañamiento y la lectura de los procesos colectivos, una lectura de un acontecer a partir de un ECRO³² en permanente movimiento, pero que da un cierto marco de inteligibilidad en la labor investigativa. Pero, para asumir una postura, es conveniente tener en cuenta que “la multiplicidad de atravesamientos que se entretienen en el amplio campo de lo psicosocial, tanto como la multiplicidad de sentidos que se anudan en cualquier situación de grupo, desbordan los intentos de atraparlos en un cuerpo teórico unitario y deberían desalentar las interpretaciones totalizantes o de sentido único”. (Jasinter; Woronowski 1992:119) Sentido único que rompe con la posibilidad de tener una lectura amplia del entrecruzamiento de significaciones que supone el acto interpretativo. Por lo cual, las posibilidades metodológicas que brindan tanto la concepción operativa de grupos como la lectura psicoanalítica del campo, fueron en un primer momento un punto de partida para la realización de la labor investigativa,

³² *Esquema Conceptual, Referencial y Operativo*, que para Pichon Rivière es un modelo científico que “ha sido definido como una simplificación o aproximación de los hechos naturales estudiados, que por su construcción lógica enriquecen la comprensión de esos hechos, es decir que el modelo es un instrumento que, por su analogía, nos permite la comprensión de ciertas realidades. Es decir, el modelo es instrumento de *aprehensión* de la realidad”. Pichon Rivière, E. *Concepto de ECRO*, Buenos Aires. Rev. Temas de Psicología Social, Año 1, N°1. 1977, p. 7-8.

pero nunca un punto de partida y de llegada, ya que ello cerraría y se opondría a la propia dimensión inacabable que proponen estos marcos anudados en sí mismos.

Ahora bien, qué será interpretar desde el psicoanálisis y desde la metodología de grupos operativos:

Desde el psicoanálisis:

“Deducción por medio de la investigación analítica del sentido latente existente en las manifestaciones verbales y de comportamiento de un sujeto. La interpretación saca a la luz las modalidades del conflicto defensivo y apunta, en último término, al deseo que se formula en toda producción del inconsciente.”

(Laplanche; Pontalis 1994: 201)

Producción inconsciente que es fundamento de la lectura psicoanalítica y que se logra solamente analizar a través de una lectura interpretativa. “La interpretación se halla en el núcleo de la doctrina y de la técnica freudianas. Se podría caracterizar al psicoanálisis por la interpretación, es decir, por la puesta en evidencia del sentido latente de un material.” (ibid.:201) Sentido latente que es retomado, recreado desde la teoría de grupos operativos, como veremos más adelante y que aparece como manifestación del inconsciente.

“Para Freud, la interpretación deduce, a partir de la narración que efectúa el sujeto (contenido manifiesto), el sentido del sueño, tal como se formula en el contenido latente, al cual conducen las asociaciones libres. El objetivo último de la interpretación es el deseo inconsciente y el fantasma que lo encarna. Se aplica esto también a las restantes producciones del inconsciente (actos fallidos, síntomas etc.) y, de un modo más general, a todo aquello que dentro de las manifestaciones verbales y el comportamiento del sujeto lleva el sello del conflicto defensivo”.

(ibid.:202)

Fue así que la teoría psicoanalítica dio un marco fundante para la lectura de los fenómenos inconscientes que se ponen en juego en el campo grupal, más precisamente, en el seno del grupo en el que realicé la labor de campo. Pero, a fin de enriquecer esta lectura, también se tomaron elementos provenientes de la metodología operativa de grupos, con la idea de que se complemente, se haga cómplice y sume a esta “realidad” grupal. En la metodología operativa de grupos, la interpretación no está para nada contrapuesta al psicoanálisis, muy por el contrario, entiendo que las bases de la interpretación en la teoría operativa de grupos son sustentadas directamente por las aseveraciones psicoanalíticas. Pichon Rivière comentará:

“La interpretación es el instrumento mediante el cual realizamos la operación en la mente de otro para esclarecer algo tanto a él como a nosotros. En la interpretación podemos distinguir tres procesos que están permanentemente en acción: 1) esclarecernos nosotros acerca de lo que le pasa al otro; 2) formular interpretación que posibilita al otro el esclarecimiento acerca de sí mismo; y 3) esclarecer lo que pasa entre el otro y uno mismo, sea desde adentro hacia afuera, sea desde afuera hacia adentro”.³³

Si bien la interpretación también cumple un papel central dentro de la metodología de grupos operativos, su dimensión y temporalidad marcarán diferencias concretas con otras corrientes grupalistas.

“En esto reside la diferencia de la técnica de grupo operativo con otras técnicas grupales, ya que las interpretaciones se hacen en dos tiempos y en dos direcciones distintas. Se comienza por interpretar al portavoz, que, por su historia personal, es muy sensible al problema subyacente y que, actuando como radar, detecta las fantasías inconscientes del grupo y las explicita. Acto seguido, se señala que lo explicitado es también un problema grupal, producto de la interacción de los miembros del grupo entre sí y con el coordinador, y que él, portavoz de un proceso de identificación subliminal, percibe y anuncia”.

(Rivière, 1985: 128)

Por lo tanto estos marcos de interpretación están presentes durante la investigación como ejes, quedarse únicamente encerrados en ellos, negando cualquier otra mirada sería, según lo entiendo, poco rico; pero lo cierto es que en este momento es pertinente para mí tomar como punto de partida estos referentes para recrear otras posibilidades interpretativas a partir de los mismos.

Interpretación en la coordinación

“Toda interpretación es la hipótesis o la fantasía que el coordinador hace acerca del contenido implícito de lo explícito”.

E. P. Rivière

Desde dónde interpretar ciertos fenómenos grupales al realizar la experiencia de campo como coordi-

³³ Pichon Rivière, J. y Col. (Compilador). *Diccionario de términos y conceptos de psicología y psicología social*. Buenos Aires. Nueva Visión. 1995. P. 108.

nador, quizás lo tomé como un primer nivel de la interpretación, un nivel más enfocado a la escucha en pos de acompañar y facilitar la comunicación en el espacio de grupo operativo. Teniendo en cuenta que “la interpretación se incluye como herramienta en la técnica de grupo operativo en la medida en que permite la explicitación de lo implícito” (ibid.:122).

Escucha y acompañamiento permiten un diálogo y un pensar en conjunto dentro de una situación grupal, centrados en una tarea que da sentido al proceso y que supone no sólo un marco de inteligibilidad para el diálogo, sino también un marco de creación de sentido. Al respecto, citaré a M. Baz:

“Entiendo la tarea como la razón de ser de un grupo, lo que justifica su existencia como tal; la tarea grupal responde a la pregunta ¿para qué estamos juntos? Por lo tanto, la tarea del grupo no es meramente la actividad explícita (...) que debe llevar a cabo, *sino una actividad que tiene una dirección, un propósito* y cuya realización requiere cooperación y una acción conjunta.”

(Baz 1997:105)

Tarea que supone, como bien lo dice su campo etimológico, una “obra o trabajo”: en árabe, *tarfha*, “trabajo que debe hacerse en tiempo limitado”, en este caso, un trabajo conjunto de problematización y producción de sentido. “La tarea de un grupo no es algo que permanece fijo. El desarrollo de un proceso grupal supone también la evolución y el deslizamiento de una tarea: desde la tarea inicial declarada, hasta ‘hacerla propia’, clarificándola, involucrándose con ella, replanteándola, redefiniéndola, etc.” (ibid.:106) Ahora bien, hay una tarea conjunta que, en el caso del equipo coordinador, es diferenciada, tanto desde su posición asimétrica como desde lo funcional.

De la tarea del/la coordinador/ra

Es mucho lo que se ha escrito acerca de la tarea de los/las coordinadores/ras. Lo cierto es que el interjuego entre la intervención e interpretación estarían signando su relación con el grupo, ya sea desde la planificación al momento de la coordinación y durante la investigación (si bien están tomados como tres momentos, creo son una unidad con características diferenciadas). Acerca de la tarea del/la coordinador/ra, Pichon Rivière comentará:

“El coordinador mantiene con el grupo una relación de asimetría, requerida por su rol específico: el de copensor. Su tarea consiste en reflexionar con el grupo acerca de la relación que los integrantes del mismo establecen entre sí y con la tarea prescrita. Cuenta con dos herramientas:

el señalamiento, que opera sobre lo explícito, y la interpretación, que es una hipótesis acerca del acontecer implícito que tiende a explicitar hechos o procesos grupales que no aparecen como manifiestos a los integrantes del grupo y que funcionan como obstáculos para el logro del objetivo grupal.”

(Rivière 1985: 212)

Esto está marcando una primera dimensión interpretativa, que toma sentido a partir de la tarea y lo que el coordinador o coordinadores interpretan que está sucediendo alrededor de la misma, pero, ¿qué interpreta y desde dónde el/la coordinador/a o los/ las coordinadores /as?

“Interpretar, entonces, no será revelar, mucho menos explicar, sino, nuevamente problematizar. De modo tal que ambos polos de la disociación se reconozcan en su mutua implicancia y que el obstáculo excluido del discurso grupal, fantasma de la repetición, sea obstáculo incluido, objeto de conocimiento. El coordinador será, para Pichon, un copensador, alguien cuya tarea será pensar con el grupo acerca de los obstáculos que operan en relación de los integrantes entre sí y en relación con la tarea. Y en la medida en que estos obstáculos estén operando desde la latencia, desde lo no dicho, la interpretación se incluirá con una función reestructurante que aporte al grupo un escenario en el cual puedan problematizarse los estereotipos.”

(Jasinter; Woronowski 1992: 107)

Otro elemento que creo importante para destacar es la dimensión que ha tomado en muchos ámbitos donde se ve al coordinador/a como “aquel que interpreta”, haciéndose cargo como responsables absolutos del rol interpretante, obstaculizando el protagonismo del grupo como productor e interpretante³⁴, contraponiéndose esta postura a la de aquellos que pensamos que coordinar es acompañar y pensar con.

“Recordemos las palabras de Pichon Rivière: ‘El grupo llega a su máximo de funcionamiento cuando el coordinador no debe ya interpretar, cuando no interviene, sólo su presencia indica el comienzo y el fin de la reunión’. Aquí, funcionamiento grupal y concepción de grupo del coordinador se entrecruzan en una constitución, la del grupo, como responsables de su labor y de su funcionamiento.”

(Bauleo, 1983: 124)

³⁴ Hay que recordar que la asimetría que ocupa el/la coordinador/a en el grupo lo sitúa en una posición privilegiada para la lectura interpretativa del quehacer grupal. Creo que una posición omnipotente (“de oráculo”, a decir de A. Fernández) en cuanto al manejo del “poder” que se realiza al interpretar, a veces va en detrimento de la producción del grupo.

Igualmente peligrosas pueden volverse aquellas interpretaciones que buscan el acontecimiento “profundidad” y una “certeza absoluta” acerca del mismo.

“El acontecimiento no representa ni expresa; está todo ahí, en tal inmediatez, que suele volverse invisible. Si se acepta que el nudo grupal está atravesado por múltiples sentidos y más de un sinsentido, siempre excederá a aquellos que desde la implicación interpretante se puedan puntuar; el coordinador sólo podrá puntuar algún sentido, interrogar una rareza, resaltar una paradoja, indicar alguna insistencia, y ya no será quien descubra la verdad de lo que en el grupo acontece.”

(Fernández, 1989: 157)

En esta misma línea y complementando lo anterior, comentará

“Múltiples sentidos y algún sinsentido circulan entrecruzados en el acontecer grupal; la intervención interpretante al puntuar alguno de ellos intenta evitar el cierre-obturación que toda evidencia de verdad produce. De esta forma, la coordinación hace posible aperturas a nuevas producciones de sentido. Los integrantes compaginan así distintas formas de textos grupales y producen sus juegos identificatorios y significaciones imaginarias. El coordinador no es el poseedor de una verdad oculta, sino alguien interrogador de lo obvio, provocador, disparador, y no propietario de las producciones colectivas; alguien que, más que ordenar el caos del eterno retorno, *busca aquella posición que facilite la capacidad imaginante singular-colectiva.*”

(ibid.:158)

Lo cierto es que, al hablar de las funciones del coordinador/a, se hace difícil no caer en una serie de prescripciones y análisis de lo complejo que es el hacerse cargo de esta función de “interpretación-intervención” con todas las discusiones que existen alrededor del mismo. Ahora bien, tratemos de pensar un poco más allá de esta función para acercarnos a otro nivel que está implícito dentro de la tarea en la coordinación, el de acompañar un proceso y permitir la producción de un texto grupal.

“El texto grupal, tal como lo concebimos, nunca será una sumatoria de discursos individualidades, puesto que es una producción colectiva. En tanto tal, es un entramado de múltiples relaciones. Sostener que la estructura grupal trasciende al individuo significa haber tomado como unidad de análisis el grupo.” (Baz, 1997:70). Para llegar a este texto grupal, el/la coordinador/ra podrá hacerlo de distintas formas, lo cierto es que, en el caso del presente trabajo, actuaron en dos tiempos.

Entrecruzamientos entre el juego, la interpretación y el saber

El trabajo sirvió de pre-texto para desplegar mi propio deseo y fantasía acerca de las formas de expresar y dar cuenta de manera diversa de aquello que quiero explicitar. Es por esto que pretendo convertir (pervertir) la interpretación en un campo crítico, valiéndome de formas jugadas para buscar maneras, estilos, texturas de la interpretación y sus posibles terrenos a través de un medio muy cercano a mi trabajo como lo son las formas del permiso al juego y al jugar .

EL AJEDREZ

“El ajedrez es considerado como el ‘juego real’, no sólo porque ocupa un indiscutible primer puesto en los pasatiempos intelectuales de la civilización occidental, sino también porque antaño lo jugaban reyes y nobles de Europa feudal. Es, por su propia naturaleza, un juego para estrategas y hombres de decisión: la imaginación, la concentración y la habilidad para anticipar acontecimientos son requisitos indispensables para ser un buen jugador de ajedrez.”

(Grunfeld, 1978: 63)

Desde aquí, la intención es jugar un poco, con aquellos estilos anticipatorios, donde quien intenta interpretar busca anticiparse, dominar la acción del tablero, que posee o cree poseer mayor conocimiento del territorio, lo que le permite llevar, acorralar y hacer hablar a las piezas (terreno) del contrario y no dejar que las piezas (texto) hablen por sí mismas. También será sugestivo que en el terreno haya reinas, reyes, alfiles, caballos, torres y peones, todos encasillados en un tipo de movimiento, todos previsibles y con un margen de sorpresa que responde más a tácticas del juego que al propio fluir en el mismo. Se llega al tablero de ajedrez con táctica y estrategia, la sorpresa está si el otro realiza una jugada inesperada, pero nunca en función de dejarse sorprender se toma esta sorpresa, sino que se buscan las estrategias para lograr acorralar al otro en donde uno pretende.

VEO VEO

Juego infantil de niños en Argentina. Alguien dice veo veo y el resto contestará ¿qué ves? Una cosa, ¿qué cosa? maravillosa, ¿de qué color? Verde, roja, azul cielo, y quienes juegan tienen que tratar de adivinar qué esta tratando de referenciar lo que dice quien coordina el juego. Aquí aparece la manipulación, la conducción del deseo, de iluminación hacia la adivinación de lo ya pensado, lo ya elegido, lo que está encerrado en el deseo de quien interpreta y a lo cual deberán responder aquellos que quieran su reconocimiento.

AVIONES (RAYUELA PARA LOS CONOSUREÑOS)

Los aviones (como se los conoce en tierras mexicanas) no poseen un origen definido. Si bien se le atribuyó su origen a Escocia, ya que la terminología más difundida del juego era *hopscotch*, un antiguo vocablo inglés que significa abarcar o rayar ligeramente, no puede asegurarse que ese sea su origen, ya que nadie ha podido dar cuenta de cuándo ni dónde comenzó a jugarse. Lo cierto es que es uno de los juegos sobre suelo más difundidos en el mundo.

“Uno de los diagramas más viejos que se conocen es el trazado en el suelo de Roma. Durante la expansión del Imperio romano, las legiones construían calzadas empedradas para enlazar los países del norte de Europa, con los del Mediterráneo y de Asia Menor. Las pavimentadas superficies eran ideales para este juego, que los soldados enseñaban a los niños de Francia, Alemania e Inglaterra.” (ibid.:92)

El juego propone un desafío de destreza, donde el más hábil para llevarlo a cabo ganará el cielo o llegará al cielo.

Lo cierto es que posee un principio y un fin determinados. Quienes partan de la tierra y lleguen al cielo serán los ganadores. Posibles maneras de resignificar esta forma jugada con la interpretación, el orden estricto y la destreza para no equivocarse ni salirse de la raya serán unos de los principios. Hay pasos ya establecidos que deben llevarse a cabo, los que comiencen y hagan bien las cosas serán conducidos al cielo (vocación pastoral). La búsqueda está signada por la técnica y la destreza para lograr los resultados rápida y eficazmente.

TAROT

“Envuelve a estas cartas un aite de misterio y de magia que ni la ciencia ni la lógica han sido capaces de disparar: es la antigua tradición de lo oculto, conservada por los quiromantes gitanos y los lectores aficionados del tarot.” (ibid.:147)

En el tarot, la magia, el azar, la lectura escapan a la lógica y se entrecruzan con el misterio infinito de lo místico, aquí encontramos las cosas y en ellas no requiere mayor explicación que el azar en la composición de las posibles secuencias que las cartas nos comunica. “Es algo mágico lo que me pasa con la interpretación, no necesito verlos para saber lo que pasa, cierro mis ojos y siento al grupo, no necesito más que eso para saber qué es lo que circula” (comentario de una observadora fascinada con el tarot, el I Chin y demás, con

quien tuvo el gusto de trabajar). Aquí ya el bagaje, el devenir y toda posible interpretación pierden consistencia ante la habilidad y el don o herencia de quien interpreta. La magia construye y crea realidad pero no sustento.

Es interesante cómo a través de los juegos, y sobre todo los reglados (podríamos seguir poniendo distintos tipos de ejemplos), emergen, entre la interpretación y el juego, las relaciones de poder. El juego interpretativo no es neutro, de alguna manera siempre se condiciona lo que se va a interpretar, toda interpretación te lleva a mirar ciertas cosas y otras no, interpretar estará relacionado implícita o explícitamente con una toma de posición ideológica, lo que implica la necesidad de una reflexión ética.³⁵

Eleusis

Dícese que hace muchos años, cuando los dioses del Olimpo hacían de las suyas en la tierra, el malvado Hades, amo de los infiernos, secuestró a Perséfone, hija de Démeter. Démeter, divinidad de la tierra y la naturaleza, tras haber buscado infructuosamente a su hija por cielo, mar y tierra, decidió detenerse en la ciudad de Eleusis, amenazando con no permitir que el más mínimo brote de hierba o retoño de planta volviera a crecer mientras la joven Perséfone no le fuera devuelta. Los hombres, angustiados ante el inminente peligro que corrían sus cosechas, imploraron la intervención de Zeus. Éste, magnánimo, accedió a cumplir su papel de mediador, obteniendo un pacto relativamente satisfactorio: Perséfone viviría la mitad del año en compañía de su madre, y el resto del tiempo con su amante y raptor. A cambio, Démeter garantizaría prosperidad y clima agradable sobre la tierra al menos seis meses al año...

Pese a la aplicación más bien aproximativa del acuerdo, los hombres decidieron honrar a Démeter, erigiendo para ella un templo en la ciudad de Eleusis y organizando el culto eleusino. A los iniciados de este culto esotérico, que hoy en día sigue siendo un enigma, se les llamaba "mistos"; los mistos eran guiados por un sacerdote llamado "mistagogo". Por extensión, llámase "mistagógico" al discurso o escrito que pretende revelar alguna doctrina oculta o maravillosa... Dos características del ritual eleusino de iniciación nos interesan hoy. Por una parte, era un ritual activo, basado en vivencias sensoriales, en ejercicios mnemotécnicos, en simulaciones diversas y en el desciframiento de símbolos. Por la otra, tenía por objetivo la transgresión de la frontera del conocimiento que separa lo humano de lo divino, haciendo acceder a los iniciados a los secretos de la naturaleza que permanecen ocultos para un simple mortal.

³⁵ Entendida la ética como "todo acto humano que tiene lugar en el lenguaje. Todo acto en el lenguaje trae de la mano el mundo que se crea con otros en el acto de convivencia que da origen a lo humano; por ello, todo acto humano tiene sentido ético. Este amarre de lo humano es, en último término el fundamento de toda ética como reflexión sobre la legitimidad de la presencia del otro." (Maturana; Varela 1990: 163).

Llamaremos pues “eleusino” a un juego que tiene como características una participación activa por parte del sujeto en la búsqueda y la construcción de un saber. El juego de Eleusis es fundamentalmente un juego de simulación, reflexión, comunicación y deducción. En él, los jugadores se hallan enfrentados al reto de descubrir por sí mismos una regla secreta, situación análoga a la de todo investigador. La revelación sólo podrá tener lugar si los jugadores comprometen su reflexión personal a través de una experiencia vivida y de preferencia compartida.

Un juego eleusino incluye obligatoriamente tres etapas que requieren tres reacciones distintas por parte de los jugadores:

Etapas del juego eleusino y reacciones requeridas

1. Observación
2. Formulación de hipótesis
3. Concepción y verificación de la regla

En suma, acceder al saber equivale, en términos eleusinos, a acceder al poder. Todo juego eleusino tiene implicaciones ideológicas y su objetivo, dentro de un contexto investigativo, será precisamente hacer tomar conciencia al investigador de que es perfectamente capaz de construir de manera autónoma su propia vía hacia el conocimiento. Desmitificando el saber y aprendiendo a poner de uno para acceder al conocimiento.

Sugestiva idea la de cerrar este capítulo, imaginando la posibilidad de conjugar investigación y Eleusis, oportunidad de pensar que cada persona entrevistada y cada integrante de grupo tiene un poder saber valioso guardado desde el cual podremos retomar un camino que abra nuevos senderos.....

CAPÍTULO V

METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN

Metodología

Elección metodológica que ha sido problematizada y recreada a lo largo del proceso de investigación, donde se nos propone analizar los dispositivos de investigación pertinentes al campo de la psicología social de grupos e instituciones.

La elección del método y la posibilidad de construir un diseño de investigación, discusión y análisis del problema a indagar fueron, conjuntamente con “la implicación”, un eje. Por lo que no sólo en la elección del tema a investigar, sino también en la del método, se jugarán nuestras posturas teórico- ideológicas, que permean la implicación. “Toda metodología implica una postura ética política.”³⁶

La decisión de realizar un análisis del acontecer grupal utilizando como estrategia la concepción operativa de grupos se debe a la formación instrumental, obtenida en gran parte en formaciones anteriores, entendiendo esta concepción como un dispositivo que “constituye una mediación que intenta articular una teorización sobre los procesos psicosociales y una concepción sobre la acción de una psicología crítica” (Baz, 1997:32). Considero también que el grupo operativo es “un instrumento primordial de tarea e indagación, ya que, en su carácter de unidad básica de interacción y sostén de la estructura social, los grupos restringidos o cara a cara se convierten también en unidad básica de trabajo e interacción” (Rivière, 1985: 152). Teniendo en cuenta que un dispositivo “posibilita el recorte inevitable, dejando afuera cosas por aquellas que queremos meter, nos permite delimitar el afuera del adentro y convertirlo en orden de variable y escucha”³⁷.

El primer paso para abordar la realidad es tener la capacidad de asombro y no perderla nunca. Asombrarse es estar abierto a aprender.
E. P. Rivière

³⁶ García, M. I. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones 22 de Junio 1997.

³⁷ Ferrés, J. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones 3 de Junio 1997.

Al hablar de metodología nos estamos refiriendo a “un aspecto estratégico crucial en todo proceso de búsqueda. La opción adoptada habla, por un lado, de la concepción teórica con la que el investigador ha construido sus objetos de estudio, y por otro, de la lógica de aproximación empírica (qué y cómo observar) y analítica (cómo utilizar el material de campo) implicada, que permitirá, tentativamente, producir algún conocimiento” (Baz, 1997:57). El aspecto metodológico juega así un papel articulador entre nuestra teoría y nuestra práctica concreta, establece una cierta coherencia entre nuestras palabras y actos.

Creo necesario desarrollar una metodología que establezca una cierta coherencia entre nuestra concepción y actuar en la realidad, que valore no solamente el aspecto cognoscitivo, sino que también incorpore la lectura de la implicancia y obstáculos que se presentan en el proceso. “El negarse a utilizar estas dificultades creativamente sólo puede llevar a la recolección de datos cada vez menos pertinentes, más segmentarios, periféricos y aún triviales” (Devereux, 1996: 21). En el marco de una auténtica relación analítica con uno y con el medio.

Eduardo Galeano, en una entrevista a la televisión panameña, en ocasión de la “conmemoración” del encuentro entre los pueblos de América y Europa, comenta algo acerca del divorcio entre nuestras palabras y actos. Él tenía más o menos la idea de que las palabras y los actos nunca se encontraban, y cuando se encontraban, como no se reconocían, no se saludaban. La función de la metodología es, justamente, promover este reencuentro entre las palabras y actos, a fin de que no solamente se reconozcan, sino que establezcan vínculos en la construcción de una estrategia de lectura del acontecer que no deje de lado los sugestivos juegos de palabras y actos que se dan en lo explícito y que dicen mucho de lo implícito.

Existen innumerables maneras de concebir el mundo, la vida, la realidad. Al elegir determinada metodología, hay que repensar cuál es la concepción de mundo y la realidad que está detrás, o sea, a qué proyecto político corresponde, para ser coherentes con nosotros mismos y con nuestro actuar. La metodología debe establecer una articulación entre la realidad existente y nuestra propuesta, para actuar y transformar. Entre la formulación de nuestra propuesta y su implementación y en la articulación de las diferentes dimensiones que conforman un abordaje de una parte de la realidad, teniendo en cuenta que “toda metodología implica una postura ética política”³⁸.

¿Con qué punto de vista se puede realizar un acercamiento al campo a indagar?

Creo que se hace necesario para mí continuar profundizando y ampliando las posibilidades que brinda como método de investigación la concepción operativa de grupo, visualizando ésta como “un instrumento

³⁸ García, M. Dispositivos e Implicación. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones del 22 de Julio 1997.

teórico que marca un rumbo específico en la producción de conocimiento. La noción operativa de grupo proporciona un marco de inteligibilidad para los distintos procesos que constituyen el complejo entramado de la subjetividad colectiva” (Baz, 1997:61), instrumento que posee como base, un ECRO, entendido éste como una estructura que se está estructurando permanentemente, un movimiento permanente. Un andamiaje, un bagaje de conceptos al que se llega después de un proceso de apropiación, que sirve de sostén a futuras recreaciones de conceptos. Lo cual hace importante “rescatar las aproximaciones que han producido conocimiento relevante, pero, a la vez, abrirse a esa corriente de exploración y fundamentación de modalidades alternativas” (ibid.:59)

Lo cierto es que ese ECRO está sustentado en una cierta lectura de la realidad a partir de una mirada dialéctica basada en la búsqueda de una práctica transformadora. La dialéctica nos permite visualizar algunos³⁹ aspectos de la realidad en sus articulaciones, contradicciones, subordinaciones. En contraposición a la lógica formal, la lógica dialéctica nos ayuda a tener una visión de la realidad como una complejidad en movimiento, contribuyendo a comprender, a tratar de explicar y a transformar parte de nuestra realidad.

¿Cuáles son algunos de los aspectos de la dialéctica en que intenta fundamentarse la propuesta metodológica?

Para hablar de una metodología dialéctica, me gustaría, en principio, referirme a la palabra diálogo como una acepción más estricta de la palabra dialéctica. Dialogar significa establecer un vínculo entre universos personales, reconociendo la riqueza que representa la diferencia y discrepancia entre posturas. Saber retroalimentar para el enriquecimiento constante del proceso analítico. Estableciendo el diálogo, estamos reconociendo que no sabemos todo y que el proceso investigativo se da compartiendo conocimientos y experiencias acumulados por todos.

La “realidad” concebida como múltiple, dinámica y contradictoria. Una visión estática y fragmentada de la realidad condiciona un abordaje parcial y reduccionista de la misma. Concibiendo la realidad como compleja y dinámica, reconocemos las articulaciones entre sus múltiples dimensiones, que se vive en movimiento constante y cambio permanente y que los motores del cambio son, justamente, las contradicciones.

La “realidad” concebida desde una perspectiva histórica, y la historia entendida como un proceso de momentos que se construyen a partir de la práctica de los sujetos sociales, teniendo en cuenta que “no puede haber teoría acabada de la historia. Pero la historia y la sociedad son irracionales en un sentido positivo. Hemos intentado ya mostrar cómo racional y no racional se entrecruzan constantemente en la rea-

³⁹ Aquí sí me gustaría resaltar que una mirada totalizante, abarcadora de un todo que se propone desde muchos sectores, me parece que quita riqueza al análisis, por lo cual, al momento preferiría hablar de “algunos”, a fin de evitar miradas maximistas.

alidad histórica, y este cruce es, precisamente, la condición de la acción” (Castoriadis, 1983: 33). Acción ésta contextualizada desde la perspectiva psicosocial, tomando en cuenta que el pasado no es algo que ya pasó, sino que está presente e influye en ritmos de cambio, avances y reflujos de la realidad, dejando huellas en la subjetividad individual y colectiva.

La relación dinámica y articulación permanente entre la teoría y la práctica, analizando la implicación de la propia subjetividad como punto de partida del proceso de conocimiento. Reconceptualizar y reinterpretar esta “realidad”, resignificando sus dimensiones, para, a partir de ahí, alcanzar nuevos niveles de comprensión y análisis de procesos transferenciales y contratransferenciales, y que estos momentos intencionados de análisis ayuden a instrumentar mejor nuestra práctica, para proyectar acciones transformadoras que nos hagan avanzar dentro de una visión estratégica.

Desde una mirada dialéctica, que es punto de partida, pero con apertura, en procura de incorporar esta capacidad de asombro y descubrimiento que se aleje de los preconceptos rígidos, más bien tomada como una recreación a nuevos niveles de aprehensión, sería, pues, un proceso de profundización y resignificación en un campo específico.

Ahora bien, más allá de estas primeras aproximaciones a lo metodológico, ¿cómo se relaciona con la estructura metodológica con la que se realizó el trabajo de campo?

A continuación desarrollaré un relato de las estrategias metodológicas en el proceso de investigación. La primera etapa estuvo basada en una recolección de datos y se realizó la búsqueda del material teórico.

También, en esta etapa llevé un diario de campo⁴⁰, donde se fueron escribiendo elucidaciones, pensamientos, ocurrencias, sensaciones, ideas, etc., que en el transcurso de la investigación se convirtieron en un aporte significativo para intentar cierto entendimiento de las ansiedades que en mí se generaban y se siguen generando respecto de esta labor, entendiendo que éstas “presentan interés científico porque movilizan reacciones de defensa, cuya configuración y jerarquía determina la estructuración de la personalidad del científico, que es, en definitiva, la que determina el modo en que deforma su material” (Devereux, 1996: 75).

Entrevistas a interlocutores privilegiados para el tema a investigar

Aquí se construyó una entrevista que buscó abrirse al discurso de los entrevistados, se trató de “obtener que el campo se configure especialmente y en su mayor grado por variables que dependen del entrevistado” (Bleger, 1979: 14), para luego poder realizar preguntas con el fin de obtener respuestas que se transformen en información específica y original acerca de la temática a investigar.

⁴⁰ En realidad, cuadernito de campo, ya que es una de esas libretitas en venta a la puerta de los metros, pero que su valor no está en la forma, sino en su utilidad.

Esto permitió, por un lado, animarse a jugar con metáforas y simbolizaciones de parte de los entrevistados, y por otro, aprovechar el acervo empírico y teórico del diálogo abierto que se logró con la mayoría de ellos. La realización de entrevistas a informantes privilegiados estuvo pensada como posibilidad de encuentro con personas de amplia trayectoria, que han coordinado grupos en juego y creatividad o investigado y publicado sobre el tema. La selección de estos informantes, como el mantenimiento del vínculo con ellos, se convirtió en un valioso aporte a la investigación y a mi visión sobre la misma. La labor con informantes, exigió dentro del proceso, una deconstrucción de lo que se sabía de antemano y una nueva construcción (cfr. Guber, 1995) Dentro de este marco se construyó la entrevista, procurando que la pregunta no posea una respuesta presupuesta, e incluir elementos de una entrevista en profundidad, teniendo en cuenta que la entrevista a profundidad “se basa en la moción de un discurso producido en una especie de asociación libre. Busca encontrar disparadores de la palabra del otro, intenta reconocer elementos significantes con los cuales el entrevistado pueda efectuar libremente una serie de asociaciones. Se trata, por lo tanto, de procurar la palabra del otro, de producir los significados del otro”⁴¹.

Por otra parte, se pensó en un dispositivo de grupo operativo, “como recurso técnico metodológico que permitió instrumentar un momento empírico de la investigación” (Baz, 1997:81), un espacio donde el encuentro, atravesamiento de subjetividades, de historias que se comparten, de fantasmas, deseos e imágenes nos permita pensar en la posibilidad de una acción colectiva. Donde existiera “la oportunidad de pensar en una producción intersubjetiva, no únicamente centrada en lo *imaginario*, sino también como forma de creación *imaginante* que los acontecimientos colectivos pueden provocar”⁴². Se trató de resignificar desde los aportes de la psicología social y el psicoanálisis todo el material que se obtuvo, entendido fundamentalmente este espacio grupal como campo de creación y producción de sentido.

En el caso de la experiencia grupal como momento empírico, sumó lo que corresponde a lo que aconteció en el equipo durante la experiencia, poder compartirlo con alguien que hizo de escucha desde una supervisión de nuestra tarea, la cual incluyó el retrabajo del material, varias nuevas lecturas, lectura de crónica, análisis de la crónica grupal, lectura de emergentes, posibilidad de jugar con hipótesis del acontecer, descubrir posibles metáforas o formas de comentar y resignificar esta labor y nuestra implicación en ella.

“Sólo breves vuelos de raciocinio suelen ser efectivos; vuelos más prolongados van a parar a sueños lógicos y a confusiones académicas con simetría formal.”

C. Gertz

⁴¹ Díaz Barriga. A. *La entrevista a profundidad*. México. Revista Tramas N°3, Dic. 1991. p. 172.

⁴² Herrera, L.; M, Percia. *Logos en pro de lo grupal*. Buenos Aires. Búsqueda en *Lo grupal* 5. 1987. p. 15.

Hipótesis desde la que se abordó el trabajo

La producción imaginaria de un espacio lúdico es un soporte indispensable para todo grupo que tiene la intención de enfrentarse al proceso permanente de ruptura y modificación ante el cual nos sitúa el “ser creativo”.

Analizar y repensar la producción imaginaria de lo lúdico en los grupos permitirá repensar este espacio y contar con renovados elementos de lectura, del campo grupal y de la conducta fluida y flexible de la que necesita todo grupo que aspire construir un espacio que se convierta en interlocutor válido del acto creador.

En la medida en que se explore la producción de estos espacios en los grupos, se ampliarán las posibilidades de participación y acción crítica, favoreciendo el encuentro de renovadas miradas.

Problema

¿Qué dimensiones de la subjetividad se ponen en juego en la producción de espacios lúdicos y cómo éstos se relacionan con los grupos en creatividad?

Propósito

Realizar un aporte empírico y teórico para entender la importancia de redefinir qué son los espacios lúdicos y cómo se vinculan con los procesos creativos en los grupos.

Metodología

La elección del método y la posibilidad de construir un diseño de investigación, discusión y análisis del problema a indagar han sido, conjuntamente con aquello que estuvo presente en todo momento de la investigación, “la implicación”, el eje de este tránsito. Por lo que no sólo en la elección del tema a investigar, sino también en la del método, se jugarán nuestras posturas teórico-ideológicas que permean la implicación. “Toda metodología implica una postura ética política.”⁴³

La iniciativa por mi parte, es realizar un análisis del acontecer grupal utilizando como estrategia la concepción operativa de grupos. Entendiendo a esta concepción como un dispositivo que “constituye una

⁴³ García, M. I. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones 22 de Junio 97.

mediación que intenta articular una teorización sobre los procesos psicosociales y una concepción sobre la acción de una psicología crítica” (Baz, 1997:32). Considerando también que el grupo operativo es “un instrumento primordial de tarea e indagación, ya que, en su carácter de unidad básica de interacción y sostén de la estructura social, los grupos restringidos o cara a cara se convierten también en unidad básica de trabajo e interacción”(Rivière, 1985: 152). Teniendo en cuenta que un dispositivo “posibilita el recorte inevitable, dejando afuera cosas por aquellas que queremos meter, nos permite delimitar el afuera del adentro y convertirlo en orden de variable y escucha”⁴⁴.

Encuadre de labor

1ª etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstrucción del cuerpo teórico - Armado de entrevistas - Propuesta de trabajos e invitación con grupos - Conformación y acuerdos con equipo de trabajo para la labor de campo.
2ª etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Recreación del cuerpo teórico - Realización de entrevistas - Transcripción del material
3ª Etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Recreación del cuerpo teórico - Labor de campo con grupos operativos - Transcripción del material
4ª Etapa	<ul style="list-style-type: none"> -Recreación del cuerpo teórico -Lectura, análisis y resignificación del material obtenido, a partir del cuerpo teórico que le dio sostén a la experiencia.

⁴⁴ Perrés. J. Seminario de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones 3 de Junio 1997.

Dispositivo

El dispositivo para la realización del trabajo se pensó en dos partes que conformaban una unidad, la de propiciar un espacio lúdico y la de dialogar en grupo operativo sobre la experiencia vivida.

Para trabajar en la misma utilizamos un espacio de co coordinación junto a Mirta Blostein, compañera del Centro de Estudios Corporales y Creatividad, quien investiga sobre creatividad y movimiento expresivo.

Se plantearon como parte del dispositivo la realización de entrevistas con informantes que han pensado y trabajado mucho con grupos y creatividad como lo fueron:

- Gisèle Barrer (Francia)
- Graciela Aldana (Colombia)
- Raymundo Mier (México)
- José Luis Ramos (México)
- Jorge Morales (México)
- Eduardo Galeano (Uruguay)
- Eduardo Soto Rossi (Uruguay)
- Fidel Moccio (Argentina)
- Juan Carlos De Brasi (Argentina)
- Ana Quiroga (Argentina)
- Graciela Casanova (Argentina)

Planificación y lectura del acontecer grupal

“Todo tiene un sentido, un sentido que el lenguaje verbal no alcanza.”

M. I. García

La lectura del acontecer grupal posee, tuvo como se planteó la labor de campo, enormes posibilidades de lectura; de hecho, el que el grupo comience jugando hizo necesario e imprescindible ampliar la mirada más allá de lo puramente discursivo:

“Volviendo a la naturaleza del material de grupo, nos preguntamos en qué consiste. En un primer acercamiento, diríamos que es el hacer y el decir del grupo, en otras palabras, el plano conductual (utilización del espacio, gestos, intercambios no verbales, etc.), todo en el marco de una escena colectiva. Y aquí tenemos que hacer una puntualización fundamental: si esto producido va a constituir nuestro material de campo a ser analizado e interpretado para poner a prueba nuestras hipótesis de trabajo, es preciso que este material sea convenientemente registrado, para poder analizar y para poder ser expuesto, también, a la mirada de otros lectores. Si el registro es directo, entonces el material de grupo es un texto; es decir, nuestro material es discursivo.”

sivo, armado en el diálogo que produce el grupo alrededor de su tarea, apuntalada por la escena grupal y sus movimientos. O sea que nuestro acceso a los procesos en estudio será la palabra, el discurso del grupo. Por ello, en ese caso, el método de investigación puede ser descrito propiamente como *análisis del discurso grupal*, en una modalidad fundada en el psicoanálisis y la concepción operativa de grupo.”

(Baz, 1997:63-64)

Partiendo de esta base, se realizó el trabajo de campo (TC) con un grupo de formación de México y la asesoría de Silvia Radosh, con su acompañamiento se construyó un dispositivo que se consideró facilitador de la palabra y de la tarea. En este sentido, la primera sesión se planificó con fases similares a las que se proponen en el psicodrama psicoanalítico⁴⁵, sólo que ésta se centraría en propuestas lúdicas por parte de los/las integrantes del grupo. Por lo que, en un primer momento, se pensó en juegos que conocieran o que se les ocurrieran, que les gustaría compartir con este grupo; a partir de allí se juntarían en dos grupos para comentar los juegos, para luego escoger uno o dos y compartirlos grupalmente. Luego de esto se pasó a un trabajo de grupo operativo para dialogar acerca de lo que le sugiere a este grupo la temática de “juego y grupo”. La sesión fue grabada y transcrita, para posteriormente hacer una lectura de crónica⁴⁶ y compartirla en un espacio de supervisión de trabajo de campo. Así es que con cierta información se recrearon posibles estrategias para el acompañamiento y se transitó por el segundo encuentro con propuestas iniciales (en el caso en que ellas fueran necesarias) que permitan seguir reelaborando grupalmente alrededor de la tarea y su renovada dimensión. En esta ocasión y a partir de la crónica anterior, se propuso un trabajo abierto, de reproducción de algunos juegos que se habían compartido y producido en el proceso del grupo, y después se los invitó a seguir generando propuestas creadas por el grupo, para luego incorporar a la tarea el diálogo sobre “juego, grupo y creación”. Esta sesión también fue registrada con un grabador y la transcripción de la misma se convirtió en ese momento, junto con la primera sesión, en un texto grupal que permitió tomarlo como material de análisis y resignificación dentro del proceso de investigación.

Uno no puede utilizar el juego para lograr un efecto previamente calculado o para obtener cierto tipo de rendimiento, lo que se puede hacer es producir condiciones de juego, proponer

⁴⁵ Se escoge el tema; se definen los personajes; se describe el escenario; se desarrolla la dramatización; se realiza una elaboración; se hace una síntesis. Tomado de Radosh, S. *Aspectos técnicos del psicodrama psicoanalítico*. México. Comunicación presentada en la facultad de psicología de la UNAM, Noviembre de 1978. p. 109.

⁴⁶ En la lectura de crónica intento pensar acerca de cómo se dio la apertura, el desarrollo y el cierre de la sesión, cuáles fueron los posibles emergentes, de qué cosas se pudo dialogar, de cuáles no y sacar algunas hipótesis parciales que permitan acompañar la próxima sesión con cierta comprensión de los fenómenos que circulan en el grupo.

un juego es jugar, es decir, un niño que propone “vamos a jugar”, pues vamos a jugar, yo soy parte del juego y yo me libro a la indeterminación al igual que ustedes; es decir, y ahí hay una suerte de régimen de complicidad que siempre se da en el juego, que se tiene que dar una suerte de convergencia en el universo de las convenciones y también de los riesgos; es decir, ambos nos abandonamos a los riesgos: yo al riesgo de que este juego vaya por su cuenta y me deje indiferente o ponga contra las cuerdas y ustedes a que el juego que les estoy proponiendo los someta a una experiencia que no han vivido jamás. Entonces, ya es un juego, no es que se use el juego, no es el investigador que usa el juego, sino es el sujeto que, de repente, dice vamos a meternos en una experiencia de juego y vamos a ver qué vivimos con esto. Y después que cada quien vaya por su cuenta, ¿no? Entonces, yo no creo en el uso del juego como herramienta de investigación positiva, creo en el juego como una especie de herramienta de vida, si se quiere.⁴⁷

Del sustento conceptual

Para poder vincular, articular el análisis de los espacios lúdicos a la tarea grupal y al acto creador, fue necesario transitar distintas miradas, distintas posiciones, intentando articular aquellas que creía más pertinente para la investigación.

Por lo pronto, me sirvieron de sustento conceptual las lecturas realizadas en el marco de la Maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones de la UAM, lecturas específicas del tema y la información obtenida de las entrevistas.

Resignificar formas de jugar con posibles estilos interpretativos tuvo sentido siempre que me permitió llegar a un lugar, a un sitio donde se pueda dar a entender desde dónde uno busca (acompañado) situarse para construir no sólo un trabajo de campo, sino también historia efectiva, entendida, como Gadamer comenta, un momento de encuentro entre la historia del investigador con la historia de los actores o integrantes del grupo.

Propuesta de intervención para el trabajo de campo

Propósito: Generar un espacio de acompañamiento a partir de la escucha y el co-pensar acerca de los fenómenos a investigar.

⁴⁷ Mier, R. Entrevista de campo. Universidad Autónoma Metropolitana, México DF Abril 1998.

Forma de trabajo: A partir de la implementación de un dispositivo metodológico bajo un encuadre de “grupo operativo”.

Encuadre: Se entiende por encuadre aquellas constantes espacio - temporales - funcionales que sostienen el proceso grupal.

Constante espacial: Centro de Estudios Corporales y Creatividad

Constante temporal: En México, dos encuentros en el mes de octubre de 1998, de cuatro horas cada uno.

Constante funcional: 8 integrantes del grupo, un equipo de co coordinadores.

Momentos

I- Recreación y análisis con escucha por parte de un supervisor.

II- Reconstrucción de las escenas.

III- Construcción y deconstrucción del libreto.

Características institucionales

El Centro de Estudios Corporales y Creatividad es un espacio institucional no formal que se creó en 1995. Dentro de sus objetivos está el de que quien se acerque conozca y vivencie el cuerpo desde su potencialidad expresiva, buscando integrar el hacer, el sentir y el pensar.

Propiciar el encuentro con el lenguaje individual y grupal.

Las herramientas de trabajo que se utilizan son proporcionadas por la técnica de la expresión corporal, basada en los aportes de los principios eutónicos, la danza, los aportes de la psicología social y la creatividad.

Por medio de un método de grupo operativo⁴⁸ se facilita un re-trabajo grupal de la experiencia vivida y relacionar los contenidos temáticos con la vida cotidiana, favoreciendo un trabajo interdisciplinario⁴⁹.

⁴⁸ El grupo es una unidad de interacción con un objetivo común, en este caso, el aprendizaje. Lo que caracteriza a la técnica operativa es una serie de procedimientos que tienden a facilitar a los integrantes del grupo el logro de los objetivos de formación.

⁴⁹ Es importante destacar que no se trabaja desde lo terapéutico, sino que el propósito principal de esta labor se centra en el campo de la expresión corporal, la danza y la creatividad como actividades promotoras de salud.

Características del grupo

El grupo del Centro de Estudios Corporales y Creatividad era un grupo de formación en expresión corporal que cursaba el segundo año de una propuesta con amplios contenidos en creatividad y juego aplicados al movimiento. El mismo estaba formado por ocho integrantes, de los cuales siete eran mujeres y un hombre. Trabajaban después de un espacio de movimiento (movimiento expresivo) en la verbalización de la vivencia con un dispositivo de grupo operativo, lo que hizo que tengan conocimiento vivencial del tipo de labor que se propuso desde el dispositivo metodológico. El grupo es heterogéneo en cuanto a la característica y profesiones de sus integrantes.

Condiciones espaciales

El espacio era un salón amplio, ventilado y con mucha luz, ubicado en la colonia Hipódromo Condesa, es el mismo lugar donde cursaron su formación.

Condiciones temporales

El grupo se reunía una vez a la semana los días sábados en la tarde durante cuatro horas.

El grupo en juego, parte del trabajo de campo.



La labor en grupo operativo.



CENTRO DE ESTUDIOS CORPORALES

JUEGO, CREACIÓN Y GRUPALIDAD

SÁBADO 20 / 6 / 98 MÉXICO, DISTRITO FEDERAL

EQUIPO: MIRTA Y EDUARDO

GRUPO: CECYC, OCHO INTEGRANTES DE UN GRUPO DE FORMACIÓN DE COORDINADORES (Teresa, Karla, Madinina, Igor, Sara , Reina, Paula, Marcela)

-
- Te – Yo tenía la plena seguridad de que eras tú.
Ka – Yo también, lo que pasó es que como se quedó viendo Mad, dije es M, como que te llega la vibra.
Mad – No, yo: sí aluciné. Lo que pasa es que me di cuenta de que uno empieza a pensar, está pensando en mí (risas). Sí, quien esté pensando.
Coor – *Bien vamos a empezar, y solicitarta si cada uno puede comentar qué sintió.*
D – Padre.
I – Yo, alegría.
M – Yo, divertida.
S – Yo estaba divertida hasta que me dí el madrazo (*se golpeó contra el suelo jugando a las carretillas*).
T – Yo también me divertí bastante.
S – Y me acordé de cuando mi mamá me decía: “es que te dije que no te subieras ahí” (risas).
P – Pues a mí me pareció muy divertido.
S – Sí, Mucho.

R – Aparece esa risa de cuando eres chiquita.

T – Hasta que llega un compañerito y te quiere quitar el asiento

El madrazo juega como la fantasta de que los espacios de juego son espacios de peligro, ya que siempre está presente el interjuego de lo maravilloso y lo terrible, lo que lo hace vertiginoso.

El juego de lo imaginario y lo lúdico permite remitirnos a lo anterior que nos signa nuestro presente.

La matriz recurrente sobre el juego infantil como lo previo, lo conocido.

y te avienta (*en relación al juego de las sillas*).

- K – Estuvo cotorrísimo, porque a mí haz de cuenta que me lo de jaban ahí, en otro se aventaban tres y a mí me quedaba uno vacío.
- R – Es que contigo era peligroso, entonces teníamos que desquitar (*la integrante no hace mucho tiempo había dado a luz con cesarea*)
- S – Contigo era peligroso (risas) (*dirigiéndose a Reina*)
- T – Es la que más se avienta, se barre como si fuera primera base. (*afirman los demás*)
- I – Era triple rodamiento.

Aparece en forma reiterada el peligro depositado en una compañera embarazada

Apertura y abismo, la experiencia marca múltiples sentidos entre los que aparecen como emergentes, aquello que es peligroso y está signado por un lado hacia la violencia física y por otro hacia el rango de lo sexual, teniendo que jugar como niños, para evitar pensar en que en el espacio no esté presente otro deseo que no sea el de jugar.

DESARROLLO

- M – Yo sentí que hay como mucha alegría, pero al mismo tiempo es distinto cuando juegas con niños ahorita.
- N – Yo sentí distinto, como que uno se tiene que esforzar más, como que antes te decían jugar y... (*Hablan todos*). Bueno vamos a concentrarnos por que vamos a jugar, toda una preparación para creerte ¿no? ¡Estamos jugando!
- I – Pero no jugábamos a que jugábamos, en realidad estuvimos jugando ¿no?
- K – Si
- L – Si, pero al principio te cuesta.
- K – Hace tanto tiempo que no...
- R – Pero es que nunca...
- S – Pero hay momentos en los que re das cuenta que ya... como en las carretillas yo así oh..., en las cebollitas, que de chavita me valía madres que me jalaran y me hicieran estaba así oh... suéltenme (Risas)

El grupo comienza a trabajar en base a la labor, además el tema comienza a ser desarrollado dese su lugar como adultos que juegan.

Esfuerzo, para flexibilizar censores que nos impiden actuar.

El recuerdo de la niñez desde lo espontáneo, los límites de lo actual.

- T – Algunos juegos, que aunque le entras, no le entras como cuando eras chavito que no medias el peligro ¿no? Y ahora como que dices ¿cómo carretillas? Están locos o que les pasa.
- K – No a mi lo que me sucedió, en las carretillas y esas cosas como la cebollita, era lo peor que me podían hacer porque los jaloteos y esas cosas, no yo soy delgada, pero de chiquita era pero flaquitita. Siempre salía raspada jalada y decía no, no, no, yo no quiero jugar eso y las carretillas me la ponían en educación física y me chocaban, sobre todo si me tocaba abajo.
- T – Yo jugaba al chivo brincado, ese era buenísimo.
- M – Pero bien peligroso.
Yo lo pensé, pero lo sentía tan rudo que dije no
- S – ¿Cómo es?
- M – Te pones así (Muestra)
- S – ¿Qué tipo de actividad es el de todos patadas?
- I – Burro castigado.
- M – ¿Cómo es?
- I – Explica como es, con números (todos hablan)
- M – El avión.
- Todos– A mi me gustaba, el del... los chicotazos, las sillas, stop, fichas, caracol. (Risas) Yo me acuerdo del seis, seis, cantan media vuelta, amor tomate el vientre.
- T – Este asunto del juego se ve que nos gusta.
- M – El lobo, todos cantan el lobo está.
- R – El pilar ¿De qué es este pilar?
- I – Era un pilar gomoso.
- M – El que dabas vuelta cómo se llama.
- P – Si... ¿era mundo no?
- S – ¿Cómo te colgabas?
- M – Ibas corriendo, entonces les pegabas a unos así, ya y salías otra vez corriendo.
- P – El mundo es mío.
- Coor – *Parece que al hablar de juego, aparecen muchos recuerdos, formas de interactuar.*
- T – A la escuela.

La vivencia del juego que remite y lo que se puede y no en el espacio.

El espacio confiable, nos permite desarrollar juegos.

Coor – *La pregunta sería un poco ¿Qué significa, qué es jugar en este grupo, qué cosas le pasan?*

Pa – Pues, siento que el juego siempre es algo como que nos integra, en este caso como nos tenemos bastante confianza, te cuesta menos por que ya estamos en confianza y estábamos dispuestos a jugar.

Mar – Y si no te la crees te lo repiten N veces *en relación al juego de Ali Baba.*

Coor – *¿Cómo te sentiste? (un juego donde la única que no entendía su sentido era ella , por lo que se lo repitieron mucho).*

Mar – Ríe, a pesar que no lo sacaba estaba dispuesta ¿no?

Ig – Para mí como que ahí jugar es descubrir, por ejemplo: uno descubre ahorita que puede jugar. A lo mejor que en la actividad cotidiana el juego está muy reducido a nada ¿no?

Te – Está negado.

Ka – Para el adulto no hay.

Mad – A mi me pasa que yo de jugar así no me acuerdo, creo que nada más el mío y eso por que hoy en la mañana lo vi entonces me acorde, pero los otros no me acuerdo, no los he jugado.

Te – A mí me pasa algo parecido, me di cuenta como había perdido la capacidad de jugar, por el costo que tenía meterse al juego. Y de no haber sido que éramos conocidos a lo mejor me hubiera quedado afuera. Nunca me quedaba afuera en la escuela. También en ese sentido el juego es integrador o entras o no entras; o estás en el juego o no estás. Así como también, jugamos en la vida cuando somos adultos o estás en una cosa o no estás o no te encuentras... Vaya, pero si que gacho perder tanto la capacidad de jugar ¿no?

Mar – Y la facilidad relativamente que se tenía de entrar en el juego, si lo fueras a hacer afuera creo que no hubiera hecho lo mismo.

Sa – Yo creo que aquí en el grupo empiezas a compartir como parte de tu vida ¿no? Como adulta, estás diciendo es que yo jugaba.

Mad – Es que como que te salía lo niño. Sara se ponía. No yo no

Lo cotidiano escapa a la lógica del juego.

El juego te propone estar o no estar como en la vida...

fui... (*risas*)

Así de chiquita parecía como que hay otras cosas.

Sa – Cuando estaba chiquita me gustaba jalarla, yo pensé que me iban a decir algo pero no.

Ig – Lo que pasa es que ya son cebollones (*risas*).

Coor – *Mad comenta que hay otras cosas ¿Qué cosas hablan que les llamará la atención en sus juegos?*

Sa – Yo por ejemplo me imaginaba a Re como a Sab (su hija pequeña) como que gana por que gana (*risas*) la pude ver de chiquita.

Re – Es que llega un momento en que te transformas.

Mad – Es que no es que te transformes completamente, eres tú pero en otro, cada quien sacaba su manera de ser pero de otra manera ¿no?

Ig – Lo que pasa que el juego es un espacio más libre siempre. Entonces, cuando estás ahí sin mayor prejuicio actúas con mayor libertad. Por eso expresas más de lo que normalmente estabas expresando.

Mar – ¡Y como predominó la risa no! O sea, no paraban de reírse, de reírnos (*Aclara*)

Re – Ah... no te reías.

Mar – Ya corregí, de reírnos.

Ka – Todo lo que pasa quienes se caen, los que chocan, esa risa me encanta (*Risas*)

(Hablan todos y comentan de los golpes en la experiencia)

Te – Yo hice pum, me toque y dije creo que no me paso nada me puedo levantar.

Ka – Pero te mueres de la risa.

Mad – Además como que te vas, te hacen la propuesta y Órale... ¡Bueno vamos! (*Risas*)

Te – Pero además una cosa que yo observé es que no hubo pleito. Yo cuando era chiquita siempre había un líder que decía vamos a jugar a esto, vamos a jugar a aquello, siempre alguien salía enojado en el pleito.

Mad – Pero siempre está el líder y el que le da la contra al líder o el chillón.

Dejar de ser uno, transformarse. Sacar a la luz, desplazar,,, La idea de sacar, hacer salir.

Aquí surge la posibilidad de verte en el otro como espejo y/o como identificación, mecanismo tan frecuente en los grupos que permite la unión.

Se muestra diáfananamente la posibilidad de reírse y alegrarse.

Ka – O el que dices...

Coor – *Aquí te parece decir que no habla pleito y Madimina que siempre hay lucha un líder y otro que se le opone... ¿Quiénes estaban en el espacio?* (Risas)

Re – No, hubo raspones.

Te – Hubo aventones de parte de ciertos compañeritos ¿verdad?
(Tono irónico)

Los roles que se juegan en el espacio.

Ig – Sí se da alguien se resistía a ciertos juegos, otros ejercían ciertos liderazgos momentáneos.

Mar – Si, no estaba tan marcado un líder.

Ka – Sí, no solamente una persona estuvo constante, depende la propuesta (Risas, hablan todos)

Mad – ¿Se acuerdan del suéter que decía treinta y cinco y veintiocho? Uf... que divertido.

Coor – *¿Están recordando los juegos de hace cuanto?*

Gru – Uf...

¿Qué pasa con los juegos que propusieron como grupo, qué les dicen?

Mad – ¿En todo el grupo, o en nosotros como jugamos?

Coor – *Ambas, hubieron juegos donde podrán significar una vivencia individual, otras como grupo.*

Kar – Ah... de los que jugamos ahorita.

Rey – Yo el que más me acuerdo es de los cojines por que todavía se siente *(se toma la cabeza por un golpe risas)*

Sa – Yo me acuerdo de las cebollitas (risas)

Te – Yo lo que veía que había compañeros que podían jugar como más libremente, se soltaban más con el juego. El juego que más presente tengo es el primero que hicimos, que alguien pasaba al frente y era, digamos, como la pelota. Y yo siento que ese es un juego de confianza. Y entonces, puedes detectar más fácilmente quién tenía menos confianza porque no se soltaba fácilmente como pelota.

Relación entre la confianza y la posibilidad de soltarse.

Sa – Y cuando tomabas confianza... Tácate (Risas) *(Sa casi cae al suelo en este juego).*

Te – ¡Ten cuidado no te vayas a caer! y Blum... (Risas)

- Ka – Si estuvo buenísimo.
- Sa – ¡Sí no te vas a caer! Blum
- Ig – Esa fue una frase célebre (Risas)
- Mad – Yo sentí que en ese juego éramos como muy agre...
- Sa – Agresivos
- Mad – Si, no llegaba y ya lo empujabas para otro lado.
- Pa – Es como ir viendo como poco a poco va creciendo la confianza en el grupo. Como que al principio siento que había como un poco de resistencia y como que luego ya, si acabas en el piso...
- Mad – Igual si hubiéramos jugado ese al final hubiera sido distinto claro
- Ig – Si, porque es un juego de contacto y de confianza.
- Mad – El Alí Baba, que no resultó.
- Re – Que todos nos quedamos en la baba (Risas)
- Ka – No, el que a mi me gusto es el de las sillas que me reí como loca.
- s/r – Y ganó (Risas)
- Ka – A lo mejor es que me dieron por no aventarme, pero no es que cuando paraba la música yo veía que había cojines vacíos y todos iban sobre el mismo, yo me moría de la risa (Risas)
- Pa – En todo caso, creo que también hubo juegos que como que no gustaron mucho y había que decir: Bueno, ya no hay que jugar a esto. Hay que cambiarlo ¿no? Por ejemplo, yo estaba empecinada con que todo el mundo jugara al Ali Baba, que lo entenderíamos. Y bueno quizás a alguien no le gusta o no tiene ganas de jugar. Ese juego no va a salir.
- Ka – Yo también sentí así que no saliera pero igual después....
- Te – A mi se me ocurrían algunos como el de las coleadas
- Sa – ¿Y por qué no lo dijiste?
- Te – Es que yo sentía que no, que este no era espacio para jugar eso (Risas) Y luego tomando en cuenta aquí a la compañera que te puede estrellar en la pared dije: No, con Re no (Risas)
- Re – También me estrellaron a mí (Risas)
- Re – En serio no, nada más a ustedes.
- Sa – ¿Y a ustedes no le dieron ganas de jugar? (Pregunta al equipo)

La importancia del otro como forma de marcar los tiempos.

Saber hasta donde se puede llegar, por las características del grupo, la violencia depositada en un integrante, roles y su movilidad.

Coor – *La pregunta que queda flotando por la intervención de T es qué juegos el grupo puede jugar y cuáles no...*

Varios– Escondidillas, juegos peligrosos, stop, mundo, coleadas el que se mueva baila el Twist. Ese ya esta quemado ¿no? Encantados, encantados...

Coor – *Vamos a tener que hacer sesiones especiales de puro juego por que parece que quedaron ganas. Aparecen aquí algunos de los que no se pueden hacer por espacio físico, pero también otros porque son peligrosos.*

Ig – Si, no hacerte daño caballazos por ejemplo.

Te – Las coleadas que es un tanto brusco.

(Hablan todos, ese yo no jugué nunca)

Mad – Hay un juego en la primaria donde tú le tienes que dar cachetada y tú le tienes que dar beso.

Varios– Ah si...

Coor – *Si hacen eso aquí sale ganado uno.*

Var – ¿Qué?

Coor – *Cebollón gana (en referencia a Ig) (Risas)*

No, no es tan barato si le tenemos que dar cachetada

Coor – *¿Qué dices Ig, es diferente jugar con tantas mujeres?*

Pau – Yo no percibí la presencia de Igor como masculino.

Te – Está como muy integrado.

Ka – Si yo también.

Te – Yo en el único momento en que sí percibí fue con las cebollitas, no este no, este no se pone en medio por que se le ponen diez encima.

Sa – Pero pude con diez ¿no viste?

.1.1.1.

Sa – Pero si es cierto, éramos puras mujeres.

Ig – Pero no se nota mucho (Risas)

(Hablan todos)

Mad – Mi hermano jugaba fútbol americano y me decía vamos a jugar fútbol americano ¿noooo! (Risas)

Pau – No, yo jugaba con mi hermano.

La percepción asexuada como parte del contrato grupal, lo masculino puesto en la fuerza.

- Ka – Yo también.
- Mad – ¡Espaditas nooo! (Risas)
- Re – Luchitas (Risas)
- Te – Yo también, una buena parte de los juegos que jugamos y que se nos ocurrieron los jugaba con mis primos, mis hermanos y los compañeritos de la calle. O sea.
- Ka – Si.
- Te – Los de la cuadra, salíamos después de la tarea, y si no en escuela con mis compañeros. No me acuerdo de usar juegos para niños y juegos para niñas.
- Ig – Pues es lo mismo menos los juegos de fútbol y esas cosas pero en los demás no había diferencia.
- Ka – Había uno que le decían mesa.
- Ig – Exacto.
- Sa – El de la monedita.
- Ig – El juego de palazos con dos palos de escoba y haces un posito.
- Coor – Vuelven a aparecer los palazos, las espadas como juegos que no gustan ¿hubo momentos en que no se sintieron a gusto?*
- Ka – A mi no me gustan las carretillas.
- Mad – Yo en la cebollita, cuando me jalaban dije uh..., ya no daba más. Casi vomitaba, que me jalaban.
- Ig – Ahí por ejemplo yo la jalaba y sentía que le estiraba demasiado el brazo, como que tenía que ceder.
- Ka – Bueno fíjate que yo en las cebollitas sentí diferente, las fuerzas de ahora y las mañas para jalar son otras y cuando eres chiquillo estas ahí. Se tardaban más en jalar a las cebollitas y ahora la arrancan.
- Pa – Como que jugando puedes pasarte la mano. Tanto la brusquedad del físico o que alguien no quiera jugar.
- Ig – Quizás como que hay más cuidado hacia el otro en algún momento.
- Sa – Sí, hay más conciencia.
- Pau – Antes como que no te importaba.
- Sa – Hay quien quiere jugar y el que no que moquero.
- Ig – Por ejemplo; en el juego de los cajetines o carretillas a lo

El juego remite a la constitución vincular primaria. El juego exporta a la situación infante.

mejor la competencia se vive un poco.

Te – Si, creo que está cuando se juega el miedo de lastimar, no nada más que al otro sino lo que te pueda pasar a ti.

Ka – No sabes que me pasó que es típico de los niños ¿y mi bolsita de dulces donde está? (Risas)

Coor – Aquí hay, así que al rato se les va a dar (Risas)

Te – También está el peligro que si no quieres jugar; te echan fuera del grupo.

Sa – Maricela (Risas)

Ig – ¿Sentiste nuestra presión? (*refiriéndose a Mar*)

Mar – Un poco (Risas)

Te – Pero me valía.

Re – Cámbiate a la primera (*hace alusión a una circunstancia del juego*)

Ig – También quizás ella no quería jugar, y no jugó.

Mar – (*dirigiéndose a Mad*) Qué me dijiste que pasara el juego

Mad – Que empezaras.

Mar – Ese no era el chiste, el chiste era que lograra entrar al juego y que lo pueda entender no que yo hiciera la primera cosa y los demás vaya a saber que sentido tenía.

Presión del grupo entras o quedas fuera.

.1.1.1

Re – Es que ese era tu reto.

Mad – No, de todos.

Ka – Yo nunca lo había jugado, pero no me costó, son juegos muy similares son típicos. Típicos de cuando yo iba a la prepa y pertenecía a un grupo.

Sa – ¿En la prepa hacían eso? (Risas) ¡Hay que fresas! (Risas y bur las)

Te – Bueno eso y otras cosas, Sa (Risas)

Mad – Es que a mi hay juegos que me remiten a la primaria, otros a la secundaria y otros a la prepa.

Coor – Este grupo también posee una historia ¿hay juegos o formas de jugar que remitan a este grupo?

Pau – Es muy chistoso, en el momento en que estábamos pensando

los juegos te dijo: nosotros hicimos un juego aquí, uno que teníamos unas luces y que nos jalaban para todos lados. Yo así como que primero dije: hay es que de esos juegos no se trara. Y después dije: pero es que realmente estamos jugando todo el tiempo.

Ig – En el juego donde éramos animalitos todos.

Te – Yo pensé en las pelotas también.

Ka – No se porqué a habido varios de quedarse así como estatuas.

Sa – Un dos tres calabaza.

Ka – ¡Ándale! (Risas)

././

Pau – Yo creo que tenemos todo el tiempo el juego presente.

Te – Yo de hecho tenía muchos años de no jugar hasta haber aterrizado aquí, vaya. Me acuerdo que las primeras veces yo decía ¡están locos!

Ig – Es que aquí siempre se juega, la noción de juego esta muy presente todo el tiempo, porque jugamos con conceptos. De hecho, en las devoluciones se pone se jugó con imagen o alguna cuestión así. En el montaje que estamos haciendo estamos planteando un espacio de juego. En el que juegas con la imaginación o de muchas maneras, ahora si pensamos como jugamos ahorita, fue mucho de la interacción y la acción ¿no? Grupal y de no se como, no fue el juego de imaginación, sino fue el juego este... de acción, el juego donde estableces las reglas y cada uno, bajo esas reglas, actúa. No se fantaseó y eso es parte del juego ¿no? O no representamos papeles que es otra forma de jugar, como cuando jugamos al papá y la mamá o cosas de esas.

Sa – A la nave espacial.

Ig – Exacto (Risas)

././././

Mad – A la maestra si jugamos.

Juego reglado, distinto al juego donde participa la imaginación

Re – A la coordinadora (Risas)

Ka – Acabamos de jugar *(En alusión a que están haciendo sus prácticas de coordinación con el propio grupo)*
(Risas)

Te – Jugamos a que coordinamos y a que observamos.

Coor – *Recién se comentaba, que jugar, era jugar acción y habla otras formas de jugar. Para ustedes ¿cuáles serían esas otras formas desde las que están vivenciando el juego, lo lúdico? Que quizás no sean concretamente hacer.*

Pau – Depende, yo creo que muchas improvisaciones acaban siendo un juego y otras te llevan a otras cosas. Pero creo que muchas veces estamos jugando, como que creando y creyendo.

Creando y creyendo, creando y creyendo, crear es creer.

Coor – *¿qué hace para este grupo que algo sea un juego?*

Mad – Pues la actitud de uno.

Ka – Si, todo puede ser juego.

Todo es juego y es creértela.

Mad – No, es que es creértela, el juego siempre implica algo como de cosquillita, como que estás jugando y te ríes.

Ka – Pero rodo es juego, pot que acuérdate de los momentos más dramáticos de lo que estamos haciendo (montan una obra en expresión corporal) finalmente cuando juegas de niño hay momentos dramáticos, y eso es también juego

Mad – Pues, es distinto que te digan: Estudia.

Ka – Ah nooo (Risas) eso no es juego.

Pau – Sin embargo cuando estás jugando, juegas a que estudias.

Ka – Es la actitud.

Mad – En dónde esta la diferencia, esa es la pregunta ¿dónde esta la diferencia?

El deseo de jugar, sin deseo donde está el juego.

Te – En la libertad y en el deseo, o sea, también tienes que tener ganas de jugar a X.

Mad – Si pero puedes tener ganas de estudiar y ponerte a estudiar.

Ka – Pero esa es la actitud del juego.

Mad – ha pero dónde esta la diferencia? (Risas)

Te – En el deseo, una cosa es que te pongan a estudiar y otra que tu quieras estudiar.

Ig – Pero igual puedes jugar, sin tener la conciencia de jugar.

- Ka – Entre que vas a estudiar y que estudias.
- Pau – Lo que pasa que en el juego hay algo ficticio que tú te lo estás creyendo. Tú cuando estas jugando a que estudias no estás estudiando en serio...
- Ka – ¡Ah que bonito! estudio y no estoy estudiando nada (Risas)
- Pau – Y eso aquí se aparece muchísimo, los rayos de luces, y te imaginas ya todo esto lleno de colores y ...
- Sa – Aquí todo es juego (Risas)
- (Hablan todos)*
- Te – Yo me acuerdo de ese juego del que salían rayos de luz de tu cuerpo. Yo me acuerdo que es de los que más disfruté.
- Sa – ¡Hay yo no vine!
- Ig – Y ciertamente, eso es un juego, aunque no tengas la intención de estar jugando lo estás haciendo. Estás jugando.

././././././././.

- Te – También es rico jugar aquí en el grupo porque estás jugando con la gente que quieres jugar. Quien participa en el juego...hay veces que no quiere participar en un juego, no por que no te guste, sino por que los integrantes que están en el juego no re parecen. Aquí por ejemplo ya nos conocemos, nos hemos tratado, nos queremos, conocemos ciertas intimidades y entonces eso es importante también para el juego.
- Ka – ¿Pero sabes que sentí más importante? Es que ya hemos jugado. Siempre estamos jugando, cada clase es un juego. Entonces yo sentí cambiar el tipo de juego y traer los juegos que cuando éramos chicos jugábamos.
- Coor – *Bien, con esto que comenta ka, les propongo que dejemos abierto este espacio y tratemos de hacer un puente para la semana que viene juntarnos nuevamente ¿les parece?*
- Varios– Si, bueno
- Les pediría si pueden con una palabra, comentar la sensación que les deja esta experiencia.*
- Sa – Felicidad y chingada. (Por un golpe)

La confianza mutua y la complicidad crear y destruir .

Te – Comprendida.

Re – Pulguita. (Risas)

Ka – Arco iris.

Mad – Alegría.

Ig – Juguísimo.

s/r – ¿Qué?

Ig – Juguísimo.

Mar – Alegría.

s/r – Cuando estabas allí yo estaba sufriendo contigo, por que dijiste no (A Paula por lo que le estaban haciendo cosquillas en un juego)

Re – Era una cebolla muy cosquilluda.

Bien, Muchas gracias por estar aquí los ocho, espero nos encontremos la próxima semana. (Co-coo trae los dulces y festejan)

Sa – Pero ahora jueguen ustedes.

Coor – ¿Estás segura que no jugamos?

La solicitud de jugar por parte del equipo, el grupo operativo en conjunto como forma especializada de juego, desde un lugar asimétrico los coordinadores son parte del juego.

TRABAJO DE CAMPO

CECYC

20 DE JUNIO DE 1998 MÉXICO, DISTRITO FEDERAL

PRESENTES 7 MIEMBROS

Ausente Sara (previo aviso)

T – Risas, sándwich, sándwich (Llegan al espacio jugando en los almohadones a hacer una montaña unos sobre otros)

Dispositivo de creación de imágenes (Moccio) para intentar sin interacción verbal, buscar formas creadas de interactuar a través del juego.

Coor – La idea es a partir de lo que sucedió en la sesión anterior, integrarla a esta ¿Qué pasa con los integrantes de un grupo que se encuentran pensando sobre este tema?

Mad – ¿A ver cómo?

*Coor – Vamos a pensar en conjunto acerca de: juego, grupo y creación.
(Risas)*

Ka – Yo pasé un momento como de ¿Qué vamos a hacer? Como de nada, pero como que esta trabajando nuestra cabeza a ver que cosa. Así como que no angustiante, peto saca un poquito de onda.

Mar – Yo lo veo un poco así como ahorita , a través del juego llegaste a crear imágenes o propuestas que nosotros desde lo que sentimos dentro del juego es una cosa pero, ya después el que lo está viendo le puede significar otra cosa no se? Como nada planeado en líneas generales, no es como la clase pasada que en ciertos juegos nos pusimos de acuerdo. Sino, que ahorita se fueron dando propuestas, pero sin hablar sino

La sensación de vértigo ante el intento de creación.

nada más alguien que de repente alguien realizaba un movimiento y todos lo empezaban a seguir.

Re – Yo creo que de alguna manera el juego está implícito dentro de la creación, porque bueno, si uno empieza a crear de alguna manera todo ese cúmulo de imaginación que tenemos lo podemos convertir en un juego. Ahí de ahí ya... es como un medio de comunicación, como un vínculo que vamos creando.

Ig – Hace tiempo la PROFECO tenía un spot... antes del 6 de enero día de reyes y el 24, decía: “lo importante no es el juguete sino el juego”. Y un poco refiriéndose al hecho pienso de que para jugar no requieres más que tener esa disposición a jugar. Y cuando juegas lo que haces es de alguna manera tener una disposición, una apertura a un relajamiento a una recreación, a imaginar, que son elementos que están poniéndose en juego.

Mar – Y luego yo en esta clase, como el hecho de estar en ese mismo juego, te genera mucha risa, pero es una risa donde generalmente yo no me río así, sino viéndolo desde otro punto de vista. No sé que hace que te produce este tipo de risa.

Mad – Yo si creo es mucho más fácil crear a partir del juego, no es crear de decir a ver ahora quiero algo, sino más bien tu te pones.

Ig – Como los niños no, que es muy fácil todo el tiempo hay esa imaginación esa disposición a crear. Como siento que no hay censura y no hay tanta crítica a lo que se va a hacer sino, que espontáneamente se hace lo que va surgiendo. La imaginación y la creatividad están actuando todo el tiempo, y esa imaginación se pone en acción y se produce el juego.

Te – Un poco siguiendo lo que tu decías, estaba pensando como dejas de pensar porque, en el principio de toda esta dinámica en lugar de ponernos a jugar, nos pusimos a pensar en que jugábamos. Entonces, casi no salía ningún juego si recuerdan, no se notaba el juego entonces, yo lo pensaba

La predisposición como parte de la posibilidad del adulto.

Poner el cuerpo como plus para la creación.

desde mí, desde la coordinación, sobre todo lo que hemos estado aprendiendo ¿cómo sueltas esa parte tan adulta y te metes a jugar? Te metes a la dinámica de la creación, yo me fijaba de repente estás creando y no sabes ni como y te pusiste a crear un juego y que si los pies, como soltando un poco en razonamiento, como que te metes a jugar más que pensar como juegas.

Mad – Fue bien chistoso, por que al principio no nos salía nada y cuando nos dijeron no digan nada, pues entonces como que hay chin...

Pau – Pero, como que se abren las dos cosas ¿no? O sea, es así como eso que tenemos que ver a qué vamos a jugar es como acartonado. En cambio, si te empiezas a soltar...

Te – Claro ya no.../

Mad – Jugar, uno juego.../

Tere Mad- A la vez.

Mad – Entrás a jugar pero ¿Qué significa eso de que entras a jugar?

Te – Como lo hacen los niños vamos a jugar y se meten de nuevo al juego. No piensan como va a ser el juego, por donde va a ser el juego, con mi sobrinita me dice vamos a jugar a la casita y se mete derechito a jugar, no da explicación ninguna.

Mad – No más lo hacen

Pau – No, miren estas son las reglas del juego.

(Risas)

Te – No, no te dicen nada, se meten a la acción de jugar.

Coor – Como adultos ¿A ustedes qué no les deja entrar al juego?
¿Soltarse?

Te – Bueno un poco la censura que decía Igor. Un poco el razonamiento.

Mar – O puede estar jugando todo el tiempo

(Risas)

Ig – Lo que ocurre es que culturalmente el juego se deja a los niños, el adulto es ya muy formal y ya no...esra privado del juego.

Dificultad con la consigna.

La importancia en el adulto del calentamiento.

Ka – Y tu carga moral que hay.

Ig – Sí, el adulto bromea no juega pero el niño es el que juega
¿no?

Mad – Pero nosotros pudimos jugar.

Te – Pero aquí nos dan permiso de jugar, ponte a jugar en tu
trabajo y veras como te va.

.J.J.J.J.J

Ig – Hasta el juego este de raya es un juego.

Te – Como que tenemos muy... pasado el niño.

(Hablan todos risas)

Te – Este trabajo de expresión corporal es un trabajo donde
puedes jugar muchísimo, en otros no ¿Tu puedes jugar en tu
trabajo? (Risas) ni de chiste vaya.

Pau – Y es más que lo social entonces.

.J.J.J.J.J.J.J.J.J.J

*Coor – Los invitaría a reflexionar, a pensar ¿Desde dónde aparece la
posibilidad de creación en el juego?*

Te – Desde el dejarte fluir. Para mi por lo menos es desde el
dejarme fluir el no pensar y ahora a que jugaremos. Yo me
suelto como decía Pau, te sueltas y te metes y como que van
fluyendo las cosas.

Pau – Es como que te aparecen puras imágenes. Es como, es
completamente ligado a la imaginación, uno crea todo el
tiempo imágenes, imágenes y se las va creyendo. Bueno,
imágenes que pueden ser ficticias totalmente locas o
imágenes donde estoy en mi cuarto y jugamos.

Ig – Yo me acuerdo en el trabajo de observación que hicieron Pau
y Mad que fueron a una feria no me acuerdo a que lugar
(Papalote). Que describen a un tipo que estaba brincando y
jugando como niño, y luego Ustedes también se sumaron a
esa situación.

Mad – ¡A jugar!

Ig – Como que uno busca un ambiente lo *pro* que lo permita
como permisible al juego. Muchas veces si toman el metro

*Se visualiza aquí la
prohibición de jugar, el
temor al castigo si juegas,
se puede jugar sólo si te dan
permiso.*

percepción de imágenes, no se cada uno de Ustedes puede tener igual o distintas percepciones sobre el desde donde juegan y crean.

Mad – Desde dónde jugamos y desde dónde creamos.

Coor – *Si podemos escindirlos si, aunque sabemos pueden estar entrelazados.*

Re – Pues, yo creo que es a partir de la imaginación, incluso cuando eres niño siempre te estas imaginando cosas y a raíz de esa imaginación pues le vas dando vida a todo lo que te vas imaginando. Incluso que vas trasformando todas esas imágenes que van apareciendo le vas dando vida y a veces hasta te crees ese personaje que te viene a la mente.

Ka – Para mí estaba muy presente las imágenes de la obra. Por las fotos y por lo que estamos haciendo o sea, estaba muy presente el juego, la parte que corremos, las vueltecita que damos es algo que yo tenía en mente

Te – Para mí el juego empezó cuando empezamos a compartir con Mad el juego de los pies y de las manos, empezó ahí al compartir con alguien lo que yo tenía ganas de hacer o lo que yo quería hacer.

./././

Mad – Para mí como que son las dos cosas, la imaginación y el compartir

Co – ¿La imaginación y qué?

Varios– Compartir.

Ka – Y como que al momento de compartir como que surge algo nuevo.

Te – Condensación de algo

Ka – Como que surge algo inesperado para los dos, por ejemplo empezaron a juntarse con los pies y luego empezamos a juntarnos todos y como que salía algo nuevo, no se.

Mar – Para mí es una disposición y la imaginación.

.../ Silencio

Ig – A lo mejor son fantasías e imágenes que trasladamos una de

Imaginar y compartir como causales o generadores de la posibilidad de juego y creación.

la infancia, otras de lo que estamos viviendo actualmente. Porque estaba pensando que a veces uno juega también con la imaginación, como que es otra forma de estar jugando no, como platicando una historia o inventando una historia o en este caso a lo mejor una pequeña historia la pasas a la acción, al juego actuado, pero siento que son mucho de fantasías de imágenes de nuestra vida de infancia y de aquello que nos es de pronto placentero que nos permite recrearnos también. Siento que en el juego está presente eso. Como que te recrea, te reconstituye, te reintegra, como alguien dijo de la risa. Como que te da otro estado. Entonces, yo creo que también es esto.

*El juego como
reconstituyente en el aquí
y ahora y el mundo infantil.*

Pau – Yo creo que aparte de esto es como que recuerdas imágenes que nos aparecen con lo que es también el poder agarrar el momento. Como que dejar que salgan, como que eso paso, como que los juegos que surgieron fueron así, el otro respondió y así todos y como que todo el mundo mezcló sus imágenes y supo en ese momento conjuntarlo para poder crear juntos y creer en ese momento agarrarse de ese momento. Como que el momento en sí donde se cruzan las diferentes imágenes es crear nuevos juegos.

Coor – Nos queda poco tiempo y aún una propuesta, alguien quiere comentar algo más al respecto

Mar – Sí que igual depende del juego. Hay juegos que no te hacen sonreír.

Te – O hay juegos que no quieres jugar.

Mar – Juegos que te van a generar otras cosas, donde puedes estar imaginando pero no vas a tener respuesta del resto.

Ka – O sea, que no te va a producir acabado el juego, si no te agrada no lo juegas.

Pau – Lo que pasa es que hay cosas que significan un juego y otras que no significan para nada un juego.

Mar – Entonces ahí también depende de la persona de como tome el juego

././.

Ka – Por ejemplo, el de tomarnos abajo los pies tú no querías a ti te desagradó. (Sesión anterior)

Mar – Un poco.

Ka – Eso de estar dando vueltas no te agradó.

Mar – Mueve la cabeza en forma negativa .

Ka – Eso es importante

Re – Entonces te rapturamos.

Ig – Jugamos contigo (Risas) ¿y por qué no te gustó?

Mar – Esa sensación de que todos te estén sosteniendo no se como la... (Amistad)

Ig – Como Paula a Sara, nosotros te tenemos (Risas, casi se cae Sara en el juego del sostén, ver imagen)

Mar – Es esa sensación de que todos estén parados.

Te – No pero esta bien, eso para mi es rico.

Varios– Si

Coor – Aparece con esto que comenta Mar donde estaban rescatando la experiencia uniéndose en un plano horizontal, y de repente aparece desde lo vertical esta sensación de lo que para ustedes era un juego, para otro integrante no lo era, como que hay diversas maneras de vivir un juego, así como debe haber momentos donde algunos creen se está creando y para otros no, que otros momentos lo ustedes percibieron cosas diferentes.

Te – Yo sentí cuando jugaba con los pies y las manos con Mad, estaba empezando a crear algo no sabía donde iba a desembocar pero estaba intentando crear algo.

Re – Yo cuando me subía Paula y a Mad a los pies vaya a saber donde nos llevo.

Te – Cuando me tire en el piso que empezaron las cargadas y los jalones, no era la idea o sea, empecé con la idea de una creación que habíamos hecho y cuando me tiré al piso apareció otra cosa, se creo otra cosa.

Coor – Hoy cuando se encontró el equipó a trabajar, apareció dicho francés y me parece es pertinente compartirlo ahora. Aparecieron

Los juegos deben estar enmarcados en situaciones espaciales y temporales de confiabilidad.

los pensamientos al pie de la escalera, Francia es ciertamente como otras culturas, apasionada a la hora de discutir. Pasan horas discutiendo un tema y cuando salen de la discusión ponen un pie en la escalera y se le ocurren nuevas ideas que no habían expuesto. Estos son pensamientos al pie de la escalera. Vamos, les propongo integrar estos pensamientos junto con un esfuerzo de apertura y de buscar otra forma de compartir y pensar en el espacio, así que los pensamientos e imágenes que aparezcan los vamos a expresar en un último juego ¿les parece?

Está un comentario más por parte del equipo, y es que nosotros desde afuera "vemos cosas en sus juegos y sabemos o suponemos lo que pasa, Mar comentaba desde afuera se ven otras cosas, les asegura que las cosas que vemos son tan vertiginosas como las que ustedes están viviendo, por eso creemos que una reconstrucción con junta también pertenece a este momento. No es que ya sabemos lo que pasa o lo que pasó, se trata de que cada uno desde su posición se anime a reflexionar y pensar en conjunto, que en sí puede ser también creación y juego. Vamos a proponerles un juego de calles, de avenidas.

Otra cosa, no sé que pero otra cosa....

Te – La avenida de Avellaneda (Con tono y pronunciación porteña) (Risas)

Son ámbitos donde vamos jugar, si ustedes creen que falta alguna nos la proponen, va a ver una de miedos y temores.

Mad – Una avenida de miedos y temores.

Coor – Sí

Mad – Puta (Jocoso)

Coor – *Esta otra avenida será de asociación libre. Todo lo que se les ocurra espontáneamente, así no tenga que ver con nada de esto. Esta otra será lo que se produce, y aquí estarán los motores. En aquella calle por ejemplo, uno va a pasar en movimiento y va a tratar de sentir y pensar cuáles son los temores los miedos que se le atravesaron en la experiencia o cada vez que juegan o crean.*

Pau – En movimiento.

Coor – Si en principio en movimiento. Luego cuando terminen de pasar, caminar transitar estos ámbitos y en el orden que ustedes quieran anotarán en los papeles que están a un costado las cosas que se les ocurren en cada ámbito, así como aquellas que se les sigan ocurriendo.

Las calles son efectos, lo que se produce al jugar y retr, las asociaciones libres y los motores, ustedes tienen un proceso de dos años así que pueden integrar sensaciones que abarquen toda esta temporalidad ¿Preguntas?

Te – ¿Puedes empezar por donde quieras?

Coor – Por donde quieras, las veces que quieras, anotando lo que quieras.

Ka – Por ejemplo, estas aquí (productos) y se te ocurre algo lo anotas y lo dejas aquí.

Coor – Sí

Ka – Se te pueden ocurrir varias cosas.

Coor – Se pueden dar cadenas asociativas, es más, los ámbitos están entrelazados los seccionamos para poder diferenciarlos únicamente.

TRABAJO ESCRITO SOBRE CALLES

MOTORES

necesidad
 aburrimiento
 juego, juegos, jugo
 moldear una realidad.
 Necesidad de sacar cosas,
 anhelos, fantasías, seguridad.
 Tu primero
 libertad
 enojo
 búsqueda
 Imágenes, alucinaciones, re-
 cuerdos, historias.
 Niño
 deseo
 los pies, y la cabeza.
 El tiempo, el espacio,
 los de adentro y los
 de afuera.
 Necesidad de expresión sin
 presión.
 Motivación, disposición,
 lugar de juego, imaginación,
 integrantes del juego.
 Vamos jugar a que con un
 cohete llegamos a la luna.
 El "creérsela" ayuda a la
 confianza en uno mismo, a
 poder ser y lograr lo que uno
 quiere (F. efe)
 se me antoja jugar
 contigo
 Infancia, imaginación,
 fantasía, espontaneidad
 soltar las partes del cuerpo,
 como vamos a iniciar el
 juego, creatividad, imagina-
 ción, disposición
 yo, tu, el, nos, ustedes, ellos,
 todos

EFFECTOS, LO QUE PRODUCE

efectos, lo que produce
 confianza, seguridad,
 sueños, locuras, cosquillas,
 motivación, gritos.
 Brindar, caminar, saltar,
 brincar, retorcer.
 Compañía para tener un
 cómplice
 alegría, aislación
 Descubrir la parte oculta
 Comunicación, vínculo,
 similitud.
 Risa, alegría, comunicación,
 suspensión corporal,
 alteración del estado de
 ánimo
 voces
 Sentir proximidad al otro.
 Recreación, autoestima.
 Estímulo.
 Reconocerse a sí mismo
 en el juego.
 Quejas (ya me pegaste en
 distintos tonos)
 alegría relajamiento.
 Risa, ja, ja
 Sentido.
 Risa, exaltación, agitación,
 desafío, competencia.
 Defectos.
 Convivencia, vivencia
 rompe la monotonía

ASOCIACIÓN LIBRE

libertad
 mojarse
 vueltas, persecución, el
 alivio
 claridad
 aves
 naturaleza
 cascada
 el cuidarse, formarse y
 crecer como persona
 el agua azul del océano
 espontaneidad, confianza
 niños y niñas/dulces y
 tamarindos
 acción
 energía, locura
 colores
 autoestima
 sol, calor, amistad
 aire
 camión
 jugo de zanahoria
 (dibujo zanahoria)
 vitalidad
 movimiento
 soy, pienso, tengo, creo
 ¿creo? en que creo y que creo
 no importa no tenemos que
 llevar nuestro cuerpo

MIEDOS Y TEMORES

Jugar, juegos no
 permitidos,
 cuestionamiento,
 juegos peligrosos que
 uedan causar daño a mí a los
 demás, no lograr
 integración al juego,
 integrantes del juego.
 No integración con el
 grupo, que nos lastimemos,
 a perder, a no poder jugar.
 Parálisis
 pero en la luna no hay nada
 que comer ni que respirar
 (F, efe)
 ya me aburrí!
 Sordera, ceguera
 insatisfacción
 que dejen de existir el juego
 y la creatividad
 bloqueos no fluye la
 imaginación
 crítica, autoimagen
 no quiero
 detente, ya no puedes
 caminar
 angustia, burla, para o
 vergüenza de hacer el oso
 frustración
 formalidad, seriedad
 que no se me ocurra nada

Si quieren recorremos el espacio, vemos que nos llama la atención y luego elegimos un ámbito donde sentarnos un poco a platicar acerca de esto.

(Luego de recorrerlo)

Te – ¿Puedes empezar por donde quieras?

Te – Yo estaba pensando cuando recorrí las avenidas, mi primera idea era que me iba a detener todo el tiempo en el miedo, y me di cuenta que no, no me quería quedar allí, me podía quedar allí. Luego me di cuenta que fue un motor y fue importante darme cuenta que puede ser un motor, que me puede empujar a hacer cosas, no es tan de parálisis como yo creo. A veces el miedo, la idea del miedo que paraliza. Yo creo que en algunos momentos si pero que en otras es un motor, y estoy sentada aquí en el área de asociación libre, además de recargar la espaldita (esta apoyada en la columna) por que de repente pensé que quizás es lo que menos me permito y cuando me lo he permitido aún en los ámbitos terapéuticos es cuando más he crecido. Y bueno, me gustaría permitirme un poco más la asociación libre.

Pau – Yo pensé muchas cosas, me queda finalmente para qué o qué es el juego. Y yo creo que es algo que últimamente estoy conviviendo mucho con una niña que estoy cuidando, como que aprendo mucho de ella, como que jugar y creérsela y como esto finalmente te da mucha confianza en ti mismo, tú puedes llegar, disfrutar y creértela y saber y poder tú decir: Yo soy esto, aunque sea lo más fantasioso. Bueno ser eso no importa si me estoy gratificando, si todo lo bonito que es crear cosas, bue...

Jugar es creérsela.

Ig – Yo me preguntaba con todo lo que estaba viendo si había juego constructivo y juego destructivo y qué lo hacia distinto. Y si los elementos de uno y otro son los mismos, por que de pronto uno se encuentra chavos que están jugando y se divierten en prejuicio de otro. Como romper un vidrio o cosas de ese tipo. Entonces ahí siento que la creatividad es muy importante para darle orientación al

juego. No se pues como, que ahora me surgía la preocupación de cómo hacer juegos que sean libres pero a la vez orientados y juegos que sean constructivos, que le permitan a la persona crecer a través del juego y no que le permitan simplemente a la persona a través del juego desfogarse como una vía de escape a una situación delicada. Porque con eso de los motores y efectos y todo eso, como que el juego parte de necesidades de las personas, de hecho, este como decía Tere, el miedo puede ser un motor o el aburrimiento. No se, como que pueden haber diferente cosas que te digan necesito hacer algo para romper la monotonía

Te – Parte del juego pueden ser muchas sensaciones e ideas por ejm esas sensaciones como el enojo que puede ser un motor del juego, yo me acordaba que con mi sobrinita partimos del enojo, ella no quiere jugar a tal cosa entonces cambiamos a tal juego no.

Juego puede ser una herramienta?

./././

Mar – Muy bao, habla sobre los tipos de juego que uno tiene en la mente, y los otros tipos de juego que no conoce y que quizás permiten otras cosas.

ka – Para mí hay cosas que salieron que yo nunca pensé que podrían leerse desde el juego, que el juego podía crear algo, o venir de... todas esas sensaciones que hay en el juego y que nunca la pensé, que el enojo y el miedo pueden llegar a ser juego.

Mad – Yo creo que el juego nos puede transformar.

Bien ya es la hora, pero saben esta experiencia además de servir como base a una investigación, creo que es conveniente rescatarla en términos de su proceso, por lo cual podemos seguir dialogando. Esto queda abierto para poder continuar resignificando. Por último, es significativo que nadie ocupe el lugar de los temores y los miedos, (Risas) no digo que sea agradable sentarse entre temores, pero también puede ser como un hacerse cargo de estos temores, afrontarlos. Es significativo como nos hemos sen-

tado, queda Igor solitario en el efecto, bueno hay temores y elementos que pueden tener que ver indudablemente que estamos en un momento especial en el proceso del grupo. Será importante continuar explorando este fenómeno del juego. Ya lo han hecho, recuerdo en el juego del albañil como quedo en el grupo. Quisiera comentar que esto de no sentarse en los temores no es ni bueno ni malo, es algo que nos permite cierta lectura de este momento y de una ubicación del grupo en este momento y que responderá a sus necesidades.

Te – nadie quiere ahorita estar ahí

Los invito a que tengan esta crónica como han tenido otras, no hay aquí un equipo investigador y ocho conejillos de indias Hay diez personas que en distintas posiciones se han congregado a pensar acerca de un fenómeno y es desde ahí que los invitamos a seguir pensando, a que nos arriesguemos, que leamos el acontecer y si quieren seguir comentando acerca del tema, nos invito a hacerlo. Desde ya gracias por estar.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo, espero haber integrado los módulos y seminarios que lo componen a mi labor como pasante. Diré, con razón, que quedaron muchos interrogantes. Muchos de ellos para continuar indagando para que inciten al investigador/a a la búsqueda, la reflexión y la discusión. Punto desde el cual la Maestría en Psicología Social habrá cumplido en formar investigadores que cuenten con una perspectiva transdisciplinaria y multirreferencial, desmitificando así el pensamiento lineal y casual en Ciencias Sociales, para arribar a la polémica y al debate, como una manera de entender la pluralidad y complejidad del conocimiento.

Entendido el espacio lúdico como territorio que toma elementos del juego. Existe un fuerte lazo entre la instancia grupal y éste ya que aventuro que ambos son constitutivos a nuestro ser vincular-social, en las valiosas entrevistas realizadas a referentes teóricos J C De Brasi dirá no pensar el juego y dejar la grupalidad, es como no pensar el cuerpo, como no pensar el armado de códigos o de las formaciones que uno vaya detectando.

Existe un vínculo entre la instancia grupal y el juego que es constitutivo al grupo y a nuestro ser vincular-social. Esta toma de lo lúdico como parte hace que pensemos en la capacidad de generación de un espacio tiempo que de lugar a la complicidad del juego, y de ser un andamiaje entre lo maravilloso y lo temible. El espacio lúdico estará entonces tan presente como también lo estará el malestar el cual como dirá Barret "... no tiene que jugar ningún papel esta, es un estado, estar estado es decir también se mueve.

A la pregunta de entender al espacio lúdico como necesario al momento de crear. Creo es lúdico el espacio que es entendido y vivenciado como tal, aquello signado y concebido por parte del colectivo grupal como lúdico. Esto hace entender en primera instancia que en el grupo con el que se realizó la labor de campo, vivenció la experiencia como lúdica En la experiencia de campo aparecerá en ambos encuentros "creando y creyendo" y "jugar es creérsela" comentará un integrante del grupo en al marco de las reflexiones de la experiencia de campo.

La producción imaginaria de ese espacio posibilitó repensar en las posibilidades del grupo a la hora de construir o permitirse la construcción de un espacio de juego y de creación como se pudo ver en los encuentros. El espacio lúdico como instancia necesaria para crear bases de seguridad que permitan la movilidad. Que permita sostener las figuras de trágica ruptura, que representa toda modificación.

Amplía ésta apreciación en grupos que trabajan sobre exploraciones creativas, se entiende que el juego sostenga la exploración como forma de crear y creer, como una capacidad que permite visualizar el cambio sin dejar de negar obstáculos y límites. Moccio dirá cuando juegan con libertad. Entonces en esa elaboración, en esa escena esta la respuesta. Por eso, el juego tiene un valor imponderable, no tiene límite. Indeterminación de fronteras que lo hace vertiginoso y desafiante para el colectivo.

Con respecto al trabajo de campo, el devenir grupal implicó escenas desde las que se puede observar el “torbellino de posibilidades” que presentificó el grupo en la experiencia, muchas de ellas desde el placer y algunas agresivas o displacenteras que obligaron a constuir acuerdos “...el hombre no es una criatura tierna y necesitada de amor, que sólo osaría defenderse si se le atacara, sino, por el contrario, un ser entre cuyas disposiciones instintivas también debe incluirse una buena porción de agresividad...” (Freud, (1929-1930) 1999: 102), lo que nos permite pensar que el espacio de confianza para desplegar conductas flexibles a la que aludo en una hipótesis inicial, no refiere a un espacio “ameno” como ideal, sino aquel que permite expresiones de distinta índole que pueden a través de complejos sistemas de adjudicación de roles darse para quienes integran un grupo de trabajo.

Más allá de las posibilidades que permite visualizar la experiencia en el grupo al recurrir a “lo conocido” del juego trabajo mucho sobre el juego infantil, sobre acciones y propuestas que el grupo reconoce como infantiles, que al ser representadas el grupo vinculaba con lo placentero”... El adulto puede acordarse de la gran seriedad con que otrora cultivó sus juegos infantiles y, poniéndolos en un pie de igualdad con sus ocupaciones que se suponen serias arrojar la carga demasiado pesada que le impone la vida y conquistarse la elevada ganancia de placer que le procura el humor” (Freud, (1920) 1996)

Ahora bien, en situación grupal el juego remite a nuestras formas infantiles de expresión y relación grupal, se transforma ineludiblemente en una Imago constitutivas del otro y de la situación colectiva. Es así que deberíamos tenerlo en cuenta al momento de trabajar con grupo y juego como una posibilidad cierta la de la remontarse a situaciones de la infancia “...Dada la estrecha relación existente entre reconocimiento y recuerdo. Desde la hipótesis de que existe también un placer de recuerdo; esto es, que “...el acto de recordar produce por sí mismo una sensación de placer de análogo origen...” (ibid.,).

A decir en la experiencia grupal, aparecerá el juego como constituyente desde la cual nuestro psiquismo construye las relaciones con el otro y las vías de comunicación. Una y otra vez se ensayaran conductas jugadas hasta poder construir canales comunicativos y vinculares que sirvan de puente en los vínculos y la vida social.

Por lo que en la encrucijada de tener que visualizar desde lo nuevo, la situación del grupo transito desde lo vertiginoso a lo potenciador en el espacio, crear tan cercano al creer y al crecer, por lo que la experiencia en el marco de su devenir reforzó el vínculo con lo creativo que ya el grupo traía en su proceso.

Entre las conclusiones, uno de los integrantes comenta “Para mí hay cosas que salieron que yo nunca pensé que podrían leerse desde el juego, que el juego podía crear algo, todas esas sensaciones que hay en el juego y que nunca la pensé, que el enojo y el miedo pueden llegar a ser juego”.

La producción imaginaria de ese espacio posibilita repensar en las posibilidades del grupo a la hora de construir o permitirse la construcción de un espacio de juego y de creación como se pudo ver en los encuentros. Constituye una fantasía necesaria para crear bases de seguridad que permitan la movilidad. Que

permita sostener las figuras de trágica ruptura, que representa toda modificación.

Si bien aparece en el marco del trabajo la valoración de lo lúdico para la exploración de conductas creativas, creo que la búsqueda de crear no necesita de estos espacios, puede buscar por medio de la generación de estos espacios soportes o andamios para la creación⁵⁰. Lo que indicaría que es una posibilidad válida el trabajo colectivo que enlaza lo lúdico y lo creativo.

Con respecto a la dimensión institucional, esta rehúye a lo lúdico ya, que el marco de lo instituido necesita de constantes espaciales y temporales que sostengan la vigencia de las normas. La sociedad no ha aprovechado la capacidad creadora en beneficio del bien común, por lo contrario utilizan los mecanismos de control social por sobre las posibilidades de generación de espacios de cambio. Temor causa en los sujetos adultos la imagen de pérdida y la movilidad a la que invita el juego, la figura adulta se enmarca en lo efectivo y teme por la pérdida del orden reglado que sostiene su estar muchas veces precario, rudimentario y enajenante. Librarse a la indeterminación, es un efecto de vértigo muy fuerte dirá R. Mier Desde aquí es que es recurrente a la hora de jugar en grupo el refugio del tiempo infantil aquel que signa un modo de jugar, una génesis en la comunicación con el otro, una gestación magmática en lo que hace a nuestro ser vincular.

El grupo, un tramado de sujetos como piezas sueltas de un mecanismo que no logra encontrar el verter en un orden creador y se dispone a su encuentro desde ese espacio corrugado que tantas veces se hace presente en nuestras vidas Un grupo vivo es un grupo que se anima al vértigo y movimiento que supone generar espacios con contenidos lúdicos.

Ahora bien ¿qué tipo de conducta colectiva puede entenderse como lúdica?

Al respecto sitúo a la conducta lúdica colectiva como aquella vinculada al acto creador, que permite a sus integrantes transmitir, transformar, liberar y transgredir, en un espacio convencional, que facilita la diversión y la aparición de una apertura creativa.

Vinculada al acto creador: Ya que permite ensayar conductas a partir de la imaginación y la fantasía. Encontrar nuevas respuestas a situaciones que se presentan al grupo, favoreciendo el desarrollo del pensamiento flexible que permite expresar algunos de aquellos elementos que hacen sacar un pie de la trampa de la repetición, adhiero cuando R. Mier dice el juego tiene su propio ámbito de repeticiones, su propio modo de explorar las repeticiones, su propio modo de construir el ámbito de la repetición.

⁵⁰ Ojala fuera posible, que hubiera espacio, para darte el gusto de la libertad. Jugar es una forma de respetar al otro, invitarlo a sacar el pie de la trampa aunque sea por un rato Eduardo Galeano Entrevista trabajo de campo, Montevideo. Uruguay Octubre 1998.

Qué permite transmitir: Como modo de expresión está vinculado a la comunicación, al territorio escénico, pudiendo el grupo expresarse más allá de privilegiar lo verbal e incorporar la expresión corporal. El juego constituirá sin uno de los modos de expresión más bellos, que permite la movilidad en un mundo atado.

Transformar: Ya que más que vincularnos desde esquemas prefijados, permite modificaciones o intentos de modificación en búsqueda de explorar la situación grupal a partir de renovadas experiencias.

Liberar: Facilita la aparición de aquello que estaba velado, siempre y cuando las relaciones espaciales sean lo suficientemente confiables para hacerlo. Desarticulando o desconectando toda la dimensión coercitiva de la norma y librarse a la indeterminación.

Transgredir: Crea sus propias normas que por mecanismos complejos se toman obligatorias, lo que permite ir probando en un “como si” renovados instituyentes en lo que se convierte en una posibilidad creación grupal.

En un espacio convencional: La situación lúdica grupal en si estructura lo individual y lo colectivo, creándose un espacio que podría denominarse convencional.

Facilita el deslizamiento: Es constitutivo del despliegue y de la diferencia grupal, las identidades son momentos de coagulación, la validez es pura diferencia esta en juego la singularidad.

Apertura creativa: Estando abierto a dar nuevas significaciones, simbolizaciones, a dar nueva vida al accionar, pero no un accionar aislado, sino integrado a un sostén, desde un espacio contenedor de las ansiedades, que permita una dimensión mucho más visible y por lo tanto mucho más asequible a la operación creativa grupal.

Analizar y repensar la producción imaginaria de lo lúdico en los grupos, permitió recrear a este espacio y sus dimensiones, brindó renovados elementos de lectura, del campo grupal y lúdico. Aparece pues como una invitación a seguir indagando sobre la conducta fluida y flexible que necesita todo grupo para animarse, sacar el pie y tomar contacto con un momento creador, a lo que le llamo *Permitirser*

¿Qué le pasa a un grupo que no se permite el juego?

Que se seca ¿no? Yo lo veo en la gente, en algunas personas que han ido perdiendo su capacidad de jugar, su capacidad de crear, su capacidad de vivir por que sí, por el puro gusto de vivir o de jugar por jugar sin recibir nada a cambio.

Eduardo Galeano.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ACEVEDO, M Y VALNOVICH, J, *El espacio institucional*, Buenos Aires, Lugar, 1991.
- ANZIEU, D., *El método psicoanalítico y sus reglas en las situaciones de grupo*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1993.
- _____ *Lo imaginario grupal*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1993.
- _____ *El cuerpo de la obra*, México. Siglo XXI. 1993
- _____ *Yo-piel*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1987
- _____ *El grupo y el inconsciente*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1978
- _____ *Crear Destruir*, Buenos Aires, Nueva Visión. 1997.
- AUGE, M, *Los no lugares*, Barcelona, Gedisa, 1992.
- ARAUJO, G., IZQUIERDO, A. Y RAÚL VILLAMIL (COORD.), *"Instituciones totales"*. Tramas 5. Subjetividad y procesos sociales. UAM-X, México, junio 1993.
- BAZ, M, *Intervención grupal e investigación*, México, U.A.M. Cuadernos del TIPI 4, 1996.
- _____ *Estudiar psicología en la UAM Xochimilco. (apunte)*
- _____ *Metáforas del cuerpo*, México, UAM, PUEG, Purrúa, 1996.
- BALLY, G, *El juego como expresión de libertad*, México, FCE, 1964.
- BAULEO, A, *Ideología grupo y familia*, México, Folios, 1982.
- BARRET, G., *Pedagogía de la expresión dramática*, Barcelona, Educación, 1990
- BION, W, *Experiencia en grupos*, Buenos Aires, Paidós, 1978.
- BLEGER, J, *Psicología de la conducta*, Buenos Aires, EUDEBA, 1963.
- _____ *Simbiosis y ambigüedad*, Buenos Aires, Paidós, 1986.
- _____ *Psicohigiene y psicología institucional* Buenos Aires, Paidós, 1981.
- _____ *Temas de psicología (entevistas y grupos)*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1979
- CALLOIS, R., *Los juegos y los hombres*, México. F.C.E. 1980.
- _____ *El hombre y lo sagrado*, México, FCE, 1984.
- CANAL, M, I, *El loco, el guerrero, el artista*, México, U.A.M, P y V, 1990.
- CASTORIADIS, C, *La institución Imaginaria de la Sociedad I. Barcelona. Tusquets, 1983*
- _____ *La institución Imaginaria de la Sociedad II. Barcelona. Tusquets. 1989*
- _____ *Los dominios del hombre, las encrucijadas del laberinto*, Barcelona, Gedisa, 1988.
- _____ *El psicoanálisis, proyecto y elucidación*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1992.
- DELAHANTY, G *Cooperación y conflicto*, México, U.A.M, 1993.
- DEVEREUX, G., *De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento*, México, Siglo XXI, 1996.
- DÍAZ BARRIGA, A., *La entrevista a profundidad*, México, UAM, Revista Tramas Nº 3, Dic 1991.
- DUVIGNAUD, J., *El juego del juego*, México. FCE. 1982.
- _____ *Sociología del arte*, Barcelona, Península, 1988.
- _____ *El sacrificio inútil*, México, FCE, 1979.
- _____ *El banco de los sueños*, México, FCE, 1981.
- ECO, U., *Interpretación y sobreinterpretación*. Gran Bretaña, Cambridge University Prees, 1995.

- ELKONIN, D., *Psicología del juego*, Madrid, Visor, 1980.
- FERNANDEZ, A., *El campo grupal*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1989.
- _____ *Tiempo histórico y campo grupal*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1993. .
- FOUCAULT, M., *La arqueología del saber*. México, Siglo XXI, 1970.
- _____ *Microfísica del poder México*, Siglo XXI.
- _____ *Vigilar y castigar México*, Siglo XXI, 1978.
- _____ *Historia de la sexualidad Tomo ,2.* .México, Siglo XXI, 1988.
- FREUD, S. *El malestar de la cultural*. Madrid. Biblioteca Nueva 1999.
- FREUD, S. , *Mas allá del principio del placer*, (1920-1922), Buenos Aires, Amorroutu, XXVIII , 1979.
- _____ *El chiste y su relación con el inconsciente* (1905), Buenos Aires, Amorroutu, VII, 1979.
- _____ *Pulsión y destinos de pulsión* (1915)
- _____ *El tema de los tres cofres* (1913)
- _____ *Notas sobre la pizarra mágica* (1924-25)
- _____ *Ocurrencia en los sueños sobre el material de los cuentos de hadas* (1913)
- _____ *Los dos principios del suceder psíquico* (1911)
- FRUNFELD, I., *Juegos de todo el mundo*, Madrid, Edilam, 1978.
- GARDNER, H. *Mentes creativas*, México, Paidós, 1980.
- GALEANO, E. , *El libro de los abrazos*, México, Siglo XXI, 1995.
- GEERTZ, C. , *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa, 1997.
- GILLI, E; O DONELL, P *El juego* Buenos Aires, Gedisa, 1989.
- GOFFMAN, E. , *Internados*. Buenos Aires. Amorrortu. 1972.
- _____ *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorroutu, 1986.
- GUBER, R. , *El salvaje metropolitano*, Buenos Aires, Legasa, 1995.
- GRAÑA, R., *Entrevista: Cornelius Castoriadis, sl* l. Ojoblanco. Nov. 1993. P. 16.
- HERRERA, L.; M, PERCIA. , *Logos en pro de lo grupal*, Buenos Aires, Búsqueda en *La grupal 5*, 1987.
- HUIZINGA, J., *Homo ludens*, Buenos Aires, Emecé, 1968.
- JASINTER, G; WORONOWSKI, M, *Para pensar a Pichon*, Buenos Aires, Lugar, 1992.
- KAMISKY, G, *Dispositivos institucionales*, Buenos Aires. Lugar. 1990.
- KAES, R., *El grupo y el sujeto del grupo*, Buenos Aires, Amorrortu, 1997.
- _____ *Las teorías psicoanalíticas del grupo* Buenos Aires, Amorrortu, 2000.
- KUBIE, L., *El proceso creativo*, México, Pax, 1966.
- LACAN, J., *Escritos I*, México, Siglo XXI, 1997.
- _____ *El simbólico, el imaginario, el real*, Buenos Aires, Revista Argentina de Psicología., N° 22 1977.
- LANDAU, E., *El vivir creativo*, Barcelona, Herder, 1987.
- LANGER, R., *Juego, aprendizaje y placer Tomos 1y2* Buenos Aires, Búsqueda, 1985.
- LAPLANCHE, J; PONTALIS, J., *Diccionario de psicoanálisis*, Colombia, Labor, 1994.
- LAPASSADE, G., *Grupos, organizaciones e instituciones*. Barcelona, Gedisa, 1977.
- _____ *La intervención institucional*, México, Folios, 1981.
- LEIF, J., *La verdadera naturaleza del juego*, Buenos Aires, Kapeluz, 1978.
- LEMOLINE, J., *Jugar gozar, teoría del psicodrama*, Barcelona, Gedisa, 1980.

- LOURAU, R., *El análisis institucional*. Buenos Aires, Amorrortu. 1975.
- LIEBERMAN, M; S, PASTERMAC; E, SERIO. *Ser otros*. México, (Colección modular), UAM, 1989.
- MANNONI, M., *La teoría como ficción*, Barcelona, Grijalbo, 1980.
- _____ *De un imposible a otro*, Barcelona, Paidós, 1985.
- MATOSO, E., *El cuerpo, territorio escénico*, México, Paidós, 1992.
- MATURANA, H., *Amor y juego*, Chile, Instituto de terapia cognitiva, 1993.
- _____ *El árbol del conocimiento*, Santiago de Chile, Universitaria, 1984.
- MOCCIO, F., *Hacia la creatividad*, Buenos Aires, Búsqueda, 1991.
- _____ *El taller de terapias expresivas*, Buenos Aires, Paidós, 1989.
- _____ *Creatividad*, Buenos Aires, Aucan, 1997
- MORENO, J., *Psicoterapia y psicodrama*, México, FCE, 1961.
- _____ *Psicodrama analizado*, Buenos Aires, Horme, 1977.
- MUNNE, F., *Psicosociología del tiempo libre*, México, Trillas, 1980.
- PAVLOSKY, E., *Espacios y creatividad*, Buenos Aires, Búsqueda, 1980.
- _____ *Psicodrama, cuando y por que*, Madrid, Fundamentos, 1979.
- _____ et al, *Subjetividad y devenir social*, Buenos Aires, Búsqueda, de Aillu, 1993.
- PICHON RIVIÈRE, E., *El proceso grupal*, Buenos Aires, Nueva visión, 1985.
- _____ *Teoría del vínculo* Buenos Aires, Nueva visión 1980.
- _____ *El proceso creador*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1987.
- _____ *Concepto de ECRO*, Buenos Aires, Rev. Temas de Psicología social, Año 1, N° 1, 1977.
- PICHON RIVIÈRE, E; A, QUIROGA, *Psicología de la vida cotidiana*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1985.
- PICHON RIVIÈRE, J y Col, (Compilador) ., *Diccionario de términos y conceptos de psicología y psicología social*. Buenos Aires, Nueva Visión, 1995.
- QUIROGA, A., *Enfoques y perspectivas en psicología social*, Buenos Aires, Cinco, 1987.
- RAHMAN, G., *El lugar de la palabra*, México, UAM, Revista Tramas, N° 4, Junio 1992.
- RICO BOVIO, A., *Las fronteras del cuerpo*, México, Joaquin Mortiz, 1990.
- SARTRE, JEAN-PAUL., *El imaginario*, Buenos Aires, Losada, 1964.
- STRAUSS, C., *Antropología estructural*, México, Siglo XXI, 1979.
- _____ *El pensamiento salvaje*, México, FCE, 1964.
- SUE, R., *El ocio*, México, FCE, 1987.
- TORRES. S., *Creatividad plural*, Barcelona, PBU, 1984.
- _____ *Educación en la creatividad*. Madrid, Escuela Española, 1991.
- VAYER, P., *El diálogo corporal*, Barcelona, Científico médica, 1968.
- VIDART, D., *El juego y la condición humana*, Uruguay, Ediciones de la Banda Oriental, 1995
- WEIZ, G., *El juego viviente*, México, Siglo XXI, 1986.
- WINNICOTT, D., *Realidad y juego* México De Gedisa. 1996.
- _____ *El niño y el mundo externo*, Buenos Aires, Hormé, 1965.
- ZITO LEMA, V., *Conversaciones con E P Rivière*, Buenos Aires, Cinco, 1993.



Voladores, Mixmedia on canvas, 2006. Rubén BelloTraverso.

ANEXO

ENTREVISTAS

En total se entrevistó a diez referentes intelectuales con diferentes perfiles, todos ellos relacionados con el campo del juego y la creatividad. Las cinco entrevistas seleccionadas para el anexo tienen la particularidad de verse reflejadas distintas miradas, y en ellas muchos de los postulados teóricos que hacen al campo del juego, los grupos y las instituciones. En cada una se encuentran interesantes formas de hilar y deshilar el pensamiento, conformando un entramado que evidencia la irreducibilidad de la temática.

El lenguaje llano y con frescura de Juan Carlos De Brasi con extraordinaria definición de la Maestría de Psicología Social de Grupos e Instituciones, como un lugar donde se encuentra un juego potenciador de nuevos espacios para la invención y la creación y su mirada sobre el juego como constituyente del espacio grupal. El pensamiento integrado al sentimiento de Eduardo Galeano, donde el juego es un modo de vivir, aunque muchas veces, no nos dejen sacar el pie de la trampa, y la fascinante idea de ver al juego como nutriente en los grupos. Raymundo Mier el riesgo, la incertidumbre y el no imaginar una vida sin juego y su enorme capacidad de integrar pensamiento e implicación. Ana Quiroga y su visión del juego como un excelente camino para la creación de espacios confiables, y su importante lugar como aporte a un colectivo transformador y creador José Luis Ramos y la visión del juego como constructor de identidades, como en movimiento e inatrapable y entendible sólo en su marco cultural. Giselle Barret el valor del aquí, ahora la creación y el juego como un modo de estar y ser, Fidel Moccio su pensamiento fluido, crear es dejar crear, dejar que lleguen escenas y encontrar respuesta y el juego como con un valor imponderable en grupos e instituciones.

En las entrevistas desde distintas ópticas se otorga a lo lúdico y su potencial creativo un papel fundamental y de vital importancia para los procesos colectivos. Espero brinden un sin fin de posibilidades que permita a cada lector de esta tesis disfrutar de sus miradas sobre el tema, y ayuden a pensar como lo hicieron a los fines de este trabajo.

ENTREVISTA

DIALOGO CON JUAN CARLOS DE BRASI

DOCENTE INVESTIGADOR U.B.A
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUENOS AIRES
BUENOS AIRES, ARGENTINA
SETIEMBRE DE 1998

¿Qué te dice a vos el tema de juego y creatividad en grupos?

Mira, a mí toda la idea de juego me dice que hay algo consustancial a la problemática grupal, que ya no se puede pensar la problemática grupal fuera del juego. Y esto no lo digo ahora improvisando al respecto de lo que vos me preguntas ¿lo he escrito no? ¿No se puede por qué? No porque el juego tenga que ver con alguna fase de desarrollo del sujeto. "Juguemos como los niños que el adulto tiene el niño reprimido" ¡No! El juego pone en juego la existencia misma, el juego tiene que ver con la finitud, el juego tiene que ver con la finitud en cuanto a las reglas, demostrarte que no sos una finitud operante sino, que tiene que ver con la muerte, en tanto, que un juego sin regla es sacrificial, es mortuorio, por lo menos eso dice J Duvignaud, que son juegos mortuorios un juego de muerte sacrificial. Creo que es el sacrificio inútil, hermoso libro. En ese sentido creo que el juego lo primero que hace es poner en juego la existencia, pero mal podría excluirse de una conceptualización, no digo sistemática o coherente, pero consistente sobre la grupalidad. Me parece que hace a la constitución de la grupalidad misma, sin juego no hay grupalidad, claro que el juego esta diversificado, no son juegos gimnásticos nada más, son juegos de lenguaje; son estrategias de fuerza, son ese diapason impresionante en que entran los juegos. Me parece que ante todo en cuanto a la grupalidad, es un constituyente capital de la problemática de la grupalidad. No pensar el juego y dejar la grupalidad, como no pensar el cuerpo, como no pensar el armado de códigos o de las formaciones que uno vaya detectando. Bueno pero dale vos, tirame línea.

Tato en un libro muy bello sobre espacios y creatividad, reflexiona sobre que el juego en los grupos permite elaborar, que un grupo que juega se presta a lo imaginario, lo diverso y a partir de ahí aparece la elaboración

Bueno ese es un viejo libro de Tato, y cuando digo viejo digo loablemente viejo. Yo diría que además de rondar el juego esa vieja noción psicoanalítica de elaboración, creo que el juego lo que pone en juego es la misma existencia, pone en juego la regla, pone en juego la muerte, por lo tanto, claro que el juego es una elaboración de una multiplicidad muy compleja desde el aspecto elaborativo, pero lo que yo pienso es que más que elaborativo, el juego es constitutivo de la grupalidad, vale decir en la medida en que no se este tra-

bajando de una manera muy diversificada, en la medida en que no se esté trabajando fuera del referente objetivo del juego, que no se esté trabajando fuera del referente espectacular del juego. Yo cuando digo referente objetivo que quiero decir, de alguna manera el juego grupal comienza a romper las referencias objetivas y comienza a romper la misma idea de objeto, es un disolutor del objeto, por que es un juego sin juguete, donde el juguete es el entre que hay con el otro, entonces es un juego que rompe las referencias objetivas, por lo tanto es un juego también epistemológico, suspende la objetividad, la misma noción de objetividad, el juego es suspensión de lo objetivo, del objeto. También el juego rompe con la sociedad del espectáculo, en el sentido de que no es el juego deportivo o gimnástico, sino, que es el juego como ejercicio constitutivo de la finitud. Es el juego en cuanto a constituyente esencial de la grupalidad, no sólo proceso elaboración, sino te diría fuertemente de constitución. Quiero decir en la medida que no se piensa en juego la grupalidad queda renga, o cojea como la cucaracha (risas). En ese aspecto a mi me parece que el trabajo de Tato es un abridor parcial de la noción de juego, pero hay que pensar que es un juego sin juguete, un juego sin referencia, por lo tanto juego creativo, creativo de la misma grupalidad. Por lo tanto juego que en el mismo proceso de invención va creando reglas, esas reglas son muy suigeneris. Si no puede darse reglas entonces se dan sacrificios inútiles, juegos de muerte, por lo tanto, el juego es constitutivo de la grupalidad, en el sentido es una frontera lábil entre la vida y la muerte. Y desde ahí el juego rompiendo la risa habitual, es lo más serio de la grupalidad, no hay posibilidad de otra seriedad en la grupalidad que no sea el juego, porque el hombre que no juega no puede ponerse en devenir, no puede poner en devenir su existencia. Ahora como jugar? Si los juegos son los de la joya en California, juguemos al lobo, que no se y esos no son juegos son jugadas, también comerciales y la jugada no define al juego, define al jugador entonces el juego tiene que ir por otro lado. En una palabra para decirlo ahora muy ontológicamente, sustancia misma en la grupalidad, si vos querés ser más, el juego ya es un interpretante sin interpretación de la grupalidad, sin un interpretador, es la misma, por eso te decía juego y lenguaje, juego y finitud, de muerte, juego sin juguete. Que abría que categorizar muy afinadamente para ponerlo en ese grado de lo serio, no de lo grave, de lo serio. Porque el juego también qué hace? pone en juego el deseo, el juego rompe también el esquema fonético logocéntrico, rompe la idea de la palabra, comunidad. Entonces produce un proceso de dispersión muy creativo. Es un atentador en metafísica, por eso juega tampoco, o a condenado a lo no serio el juego. En ese sentido te diría que la elaboración es un episodio de los juegos.

¿Vos pondrías en el mismo plano el psicodrama y el juego?

No para nada, yo hago muchos de trabajos psicodramáticas en lo del Tato. Por ejemplo viste esa línea creativa con respecto al coordinador, también lo hago respecto a la transmisión, yo objeto mucho la noción de transmisión. La de comunicación, la de enseñanza aprendizaje. Para mi la palabra fuerte es formación, yo no trasmito nada, por que la transmisión tiene que ver con la transmisión de una doctrina, se trasmite aquello que ha sido revelado y de alguna manera es objeto de dogma. Por eso no te extraña que los lacanianos sean tan dogmáticos en ese sentido.

¿Los Pichonianos también no?

Yo no me quiero meter con Perón, digo con Pichon (risas), cerca de la P andamos, no es que ya me metí y la he pasado mal.

Muchas veces se transforman en un dogma

Si...cuando hay transmisión hay transmisión de dogma, lo cual no está mal. Pero asumí entonces la vestidura eclesiástica, no te disfraces, enseñanza aprendizaje todavía me parece que hay de alguna manera un afán excesivamente pedagógico, y una unidad que sabe demasiado te va a enseñar, también la pondría entre paréntesis, todas las pondría entre paréntesis, no digo que no hay que usarla, pero yo la pongo entre paréntesis. Comunicación sí, pero resulta que el cuerpo no se reduce a la comunicación. En los juegos dramáticos o juegos del soliloquio no tiene que ver con la comunicación. Uno escribe y el signo no... ese pensamiento no es enteramente comunicable. Es por eso que no puedes reducir a la comunicación la problemática de la formación, ni a la transmisión, ni a la enseñanza aprendizaje, la formación para mí excede todo esto, sobre todo por que la formación es en la singularidad. Pero ahora viendo concretamente yo que hago, en la facultad si doy clase y demás, pero en lo de Tato, yo nunca doy clase, por ejemplo he sacado la idea de clase, yo unos días antes me pregunto, me reúno las preguntas, tomo los ejes temáticos y ya mi clase es una respuesta. Que evito con esto estar dando algo que no sé con el interés de quien tiene que ver, por lo menos las preguntas me dan una nota o una orientación del interés, entonces que hago sustituyo la idea de clase por la de conversación, palabra que a mí me interesa especialmente y creo que la gente a perdón eso, hay que volver a conversar, así salís de la reclusión para mí, la conversación en cualquier lado y a cualquier hora, sea un café o con uno mismo o con una llamada telefónica pero volver a conversar, entonces que pasa con el tiempo la gente ha dejado de ir preguntando, aún por escrito. Se han ido desganando digamos. Entonces que se hace les hago hacer una escena, se multiplica la escena se trabaja y yo después devuelvo desde ahí, entonces ves que es la disposición la que marca el dispositivo y no al revés, yo no tenía nada pensado, pero en cuanto ocurre voy escribiendo, voy asentando todo esto para poder pensarlo. Entonces qué pasa, porque te decía, vos me preguntabas sobre los juegos psicodramáticos.

Renueva la pregunta

Claro, porque di esta vuelta, por que yo ya les objeté cosas que hay que mantener, la misma noción de psicodrama, el psico me va a hablar de un régimen definido, se vuelve muy psico todo, ahora es psi, entonces psico lo fuimos dejando de lado despacito, cuando digo dejando de lado digo trabajando, acordate que ellos hace diez años que están en grupo formación conmigo, nosotros nos permitimos hacer las cosas para ir trabajarlas. Entonces yo poco a poco los voy llevando a la idea de formación dramática, ya no de psicodrama. Porque psicodrama ofrecen todos, pero formación dramática no. Porque formación dramática, porque esto tiene que ver con un pasaje conceptual de los conceptos topo, de los conceptos espaciales adosados a la temporalidad, mas de los regímenes de tiempo. En psicoanálisis la gente va trabajando con el

tiempo cronológico. Ya el juego hecho desde la noción de tiempo y de distancia. En un ejemplo común un tipo llega y trae una escena, no es que vengo de ver las rondas de las Madres de Plaza de Mayo, entonces el tipo está esperando que. Psico-drama o sea que hable de la madre y porque las Madres de Plaza de Mayo régimen simbólico político tiene que referirse a la madre, para que sea psi, entonces estoy a la espera psi, ya no dejo que acontezca ya estoy esperando que hable de algo para que me hable de la madre, cuando por ahí no es ni de la madre de plaza de mayo, ni de la madre de él. Es la imposibilidad que tiene el tipo de escribir y se trata de la madre de Gorqui, que se yo una madre literaria (risas) o se cual es la madre hasta que en la multiplicación empieza a aparecer esa madre, adonde voy con esto, a que la noción de movimiento rompe ya las nociones tradicionales de movimiento del espacio tiempo homogéneo, o el desplazamiento al baño como hizo Gabriela es un desplazamiento homogéneo, yo lo puedo medir métrico geométrico, pero ese espacio puede ser medible, donde esta el acto cualitativo en el hecho de moverse, por eso tenés que dejar desplegar como coordinador sino dejás desplegar no es objeto de registro, porque el acto de moverse cambia de movimiento y trabajas en el entre del espacio tiempo, entonces esto es formación dramática no psico-drama. Yo creo que en la formación dramática es constitutivo del juego en las miles de dimensiones.

¿Es constitutivo de la identidad grupal?

Es constitutivo del despliegue y de la diferencia grupal, las identidades son momentos de coagulación, pero creo que la validez es pura diferencia esta en juego la singularidad.

La diversidad

Si, si te pone en el plano de poder jugar tus propias potencialidades, más que tu personalidad el yo y demás. Yo creo que ahí falta la noción de multiplicación no hay duda de que parten del worming, que a veces tiene distinta consigna. Después bueno depende hay quien va con los pasos mas reglados y hace una escena consonante o resonante que es más terapéutico, para pasar después a la multiplicación, que es esto, la persona trae una escena pero lo primero que se hace es tratar de quebrar la familiaridad de la escena, la escena no es lo que le ocurre a ella, es lo que trae y si lo trae en un grupo queda a disposición sino no lo trae, entonces rompes el verosímil del relato único, el yo. Entonces lo perímetro que hace es quebrar la escena para que no sea un relato histórico cronológico. Entonces cuando el tipo se está orientando en una escena, entonces pasan y pasa otro y se le ocurre una escena uno subido al hombre y vos decís que tiene que ver, hay comienza el primer paso de la multiplicación, esa escena al ser rota no narrable y apropiada, va mostrando una perspectiva que ya no poseo, entonces es importante el momento de extrañamiento, eso no pertenece a mi relato, claro deseo se trata, pero si puede aparecer una perspectiva de tu deseo de relato no? de pronto yo relate iba caminando y pasa el otro y hace un simulacro de hacer el amor entonces aparece el deseo, y comienzan a parecer las perspectivas deseantes que vos no tenés que indagar, sino que van apareciendo de una de las otras.

¿Cómo ves la relación entre las instituciones y el juego?

Si uno partiera de pensar como Huizinga, el juego es la misma posibilidad de que haya cultura, por lo tanto no creo que hay juego e institución o institución y juego, creo que el juego es siempre instituyente en el sentido de Lourau, es constituyente. Yo creo que no hay posibilidad de que haya institución, fuera del régimen donde la institución juega y cómo juega. Juega a nivel de relaciones políticas, juega en relación de su propio instituyente, que instituye Xochimilco, una psicología alternativa y demás, Pero es instituyente ofrece los elementos para un juego y para que haya una cultura universitaria, diversificada de las instituciones que creen que no albergan ningún juego salvo los de poder como los de la UNAM no? Y entonces me parece que de alguna manera no hay posibilidad de pensar la institución fuera del régimen de juego específico que esa institución puede instituir no? Ahora si vos me decís el juego de Xochimilco, yo le llamaría el juego de propuestas a partir de la ruptura de ciertas suposiciones ponele que supongamos de que haya un supuesto de que la psicología social es un híbrido de tal, no entonces el juego de la propuesta que hay, una dimensión desde donde puede trabajarse la psicología social de grupos e instituciones instituiría una perspectiva de la psicología social, no pensada en el sentido de no trabajada no? Entonces diría que el juego en Xochimilco, no de su conjunto, pero diría un juego notorio en Xochimilco a partir de la Maestría que como digo en su tipo es la única que hay en Latinoamérica además, entonces es un juego bastante sobresaliente es la propuesta de un juego propositivo, donde la posibilidad de apertura es inmanente al juego. Por qué, porque son todos juegos de potencia, no de poder, no está disputando poder, esta generando nuevos espacios y nuevas dimensiones de invención y creación no. En un campo muy trillado, bastante abundado y americanizado básicamente como el de la psicología social. Yo ahí aplicaría lo mismo hacia el juego en relación a las instituciones que para la vida. El juego ante todo es un juego que pone en juego la existencia, la finitud del sujeto. Entonces no hay posibilidad de pensar las instituciones fuera de los juegos reglados y no reglados. Cuando digo no reglados es la cantidad de gente que en las instituciones muere. Por olvido, por congelamiento, por la exclusión.

Como para hacerte la última pregunta, Huizinga dice que lo lúdico es aquello que toma forma de juego, dentro de esta perspectiva que cualidades le encontrarías a una conducta lúdica

Yo diría que las conductas están apresadas en lo observable en el régimen de lo lúdico, no en que hay conductas lúdicas y no lúdicas, sino qué juego juega cada conducta yo diría en ese régimen observable que es la conducta, qué juego se está jugando en esa conducta. Juegos de muerte de vida, juegos estéticos, juegos éticos no. Es decir, yo lo que me preguntaría a que juego juega cada conducta, siempre pensando en la conducta como en un régimen observable, entonces vos podés ver como hay conductas que juegan por el lado de las pasiones tristes, llamo conducta de las pasiones tristes el tipo que acumula dinero creyendo que va a tapar el agujero de la muerte y no puede, ese es un juego de muerte, qué juego juega esa conducta de acumulación piensa que algún día el agujero va a ser tapado, o la falla de un sujeto, o la falla ahí en el océano pacífico, como si algún día se colmara eso incolmable, pues yo haría al revés no diría si hay conductas o

no lúdicas que van hacia un régimen de clasificación, sino que juega se juega la conducta, entonces te diría parafraseando el refrán, dame una conducta y te diré que juego juega. No? Pero creo que no puede dejar de jugar, no es en el sentido Nietzchiano de que quizás la verdad sea una mentira normatizadas, compartida socialmente, la mentira en sentido extramoral, en ese sentido qué disfraz juega cada conducta, qué juego de disfraces juega cada conducta no? ya que los juegos desnudos son juegos de límites donde los disfraces caen por un momento, en ese sentido te diría que no creo que haya conductas lúdicas, salvo Huizinga, creo que las conductas están jugando en determinados regímenes lúdicos, ahora que hay juegos para todo gusto y demás, no hay dudas de que el hombre juega, se dice que hay juegos de la bolsa, hay juegos hasta ahí.

¿Jugás?

Si yo juego mucho, claro que juego, sólo que no juego de manera ostensible, ahora cuando me pongo a escribir algo juego, juego aparentemente significativo pero uno juega, la escritura es un juego de romper, también la escritura es aquello que hierde de alguna manera la hegemonía de la palabra, de la voz, del sonido, la escritura es sin sonido, y ahí está hiriendo algo, jugando con, contra a favor. No se si Ustedes conocen el juego que hace Derridá, cuando Derridá pone (escribe) es interesante porque en Francia es *différence*, puede ser escuchado, sólo al ser escrito y leído aparece, hace todo un trabajo con la *différence*, mientras que la diferencia esta pertenece a lo obvio, sin embargo la palabra no aparece, sólo la escritura revela lo que la voz no puede dar, acá aparece la eficacia de la escritura. Yo creo que sería interesante avanzar en la línea del juego.

Para mi también el tema es como (risas)

Esto está bien, por que te metes en una problemática y te da cosas. Te aparece el juego como suspensión de lo cotidiano y demás, el arranque de la cotidianidad, sale de la rutina. Pero claro una vez que uno tiene todo eso tendrá que ver como lo instala. (risas)

Si es que se puede instalar (risas)

Bueno, ahora estamos regidos por los juegos delirantes no. Los juegos de la bolsa la globalización son juegos de muerte. Yo estoy haciendo un artículo, donde el lenguaje de la bolsa lo van legando a la resignación los nombres son simpáticos.

Si calla ya, tigre, pronto va a aparecer yerba y mate. Y siempre aparece el efecto globalizador, ahora que raro que en Estados Unidos crece la economía, que pasa esta afuera de la globalización. Crece el empleo, los estándares, y todo lo demás se derrumba, pregunta idiota de mi abuela Tonta no estaremos todos trabajando para el mismo. (risas)

ENTREVISTA

DIÁLOGO CON EDUARDO GALEANO

ESCRITOR
MONTEVIDEO, URUGUAY
CAFÉ "EL BRASILEIRO"
OCTUBRE DE 1998

Estoy investigando acerca del juego y la creación en grupos. De ahí, mi investigación incluye diálogos con gente que le interesa el tema, se cuestiona acerca del tema y abre puertas.

En principio es una pregunta muy abierta ¿Qué te dice el tema juego y creación?

Que son los dos derechos humanos fundamentales. El derecho de jugar y el de crear, de ejercicio cada vez más difícil, cada vez menos probable en un mundo organizado contra la creación y contra el juego. Creo que está esto que llaman globalización, que implica una universalización del mercado y de su religión impuesta como religión de dios único y obligatorio. Una de las consecuencias que tiene es que condena la creación en beneficio del consumo; o sea que, al universalizarse la idea de que para ser hay que consumir, el derecho de crear resulta estar muy limitado por la obligación de comprar. Hay todo un cambio, en estos últimos años se ha dado de una manera bastante acelerada, uno no se da cuenta y ¡plac! cambió todo, sobre todo en esto que podríamos llamar el Sur del mundo. Las áreas no centrales de las economías dominantes, lo que integra América Latina no, como región que tuvo hasta hace no muchos años, ciertas veleidades de producción propia y que hoy es un mercado abierto a la importación. Entonces hay una economía de la importación que corresponde a una cultura de la impostación, donde el derecho de crear no sólo resulta muy comprometido por la obligación de consumir; sino que además, resulta que me es sospechoso de estupidez, por que lo que viene de afuera es siempre mejor y más vale comprar hecho lo que te viene de afuera, que tomarte el trabajo de crear por tu cuenta. Entonces el derecho de creación resulta que está ahora muy limitado por la economía y por la cultura derivada del despotismo económico del mercado. Y por otro lado, creo que el derecho de jugar, que es otro derecho humano para mí fundamental, esta también el pobrecito muy estrangulado por los mismos motivos, por que el juego no es rentable.

Es inútil desde esa lógica... Sólo se hace posible y necesario, cuando se convierte en negocio; o sea, cuando se mercantiliza. La idea de vivir por vivir, de jugar por jugar es inadmisible en un mundo regido por una ética del rendimiento obligatorio, lo que no rinde beneficio no existe, no es digno de existencia. Dime cuanto rindes y te diré cuanto vales, dime cuanto vales y te diré quien eres, lo que no tiene precio

no tiene valor y jugar por jugar por lo tanto es una actividad casi que criminal, desde el punto de vista de un sistema organizado para el rendimiento, donde uno esta obligado a rendir. Esto se manifiesta en una profesionalización del juego que a mi me da mucha pena, sobre todo en lo que tiene que ver con el fútbol que es el juego que prefiero. Y en esto no soy nada original, porque cada uruguayo nace gritando gol entre las piernas de la mamá, o sea acá no se puede estar en la maternidad del ruido que hay, todos los bebés gritando (risas) entonces el fútbol es la pasión nacional “el juego nacional” algo que permitió que el Uruguay se saliera del mapa y que, durante algunos años, fuera un nombre escuchado gracias al fútbol; entonces el fútbol, es un poco el eje de la vida en el Uruguay.

Ahora bien, si yo te preguntara ¿qué es crear? tu que contestarías

¿Qué es para Eduardo Galeano crear (cafeé!!!.. se escucha de fondo)

Qué es crear, crear es probablemente comunicarse con otros, ofreciéndoles palabras o imágenes que provienen del fondo de ti mismo pero que de alguna manera provienen de todo. Porque cuando uno es de veras uno, es muchos y cada persona contiene un gentío aunque no lo sepa. Entonces, de alguna manera cuando uno está creando, crea para otros. Yo no tengo mala opinión de la masturbación, me parece que es también un derecho legítimo, simplemente es que me aburre; entonces creo, que crear tiene sentido cuando la creación se ofrece a otros, no cuando uno crea para el autoconsumo; como el patito aquel que de tanto picotear el espejo se durmió por que no tiene mucho sentido. Por eso crear para los demás. Por lo tanto, crear no es el privilegio de los artistas o de los profesionales de la creación, sino que crea todo aquel que es capaz de ofrecer a otros algo que vale la pena y que proviene de su capacidad creadora. Que se ejercita a nivel profesional y a todos los niveles, una persona puede crear para otra, la persona que ama, sus amigos quienes sean crean algo, palabras, imágenes, melodías, algo, y puede no tener categoría de arte ni tener el menor valor desde el punto de vista del mercado, pero si tiene valor para el universo afectivo de una persona determinada, por lo tanto es legítimo. Por lo tanto creación es todo aquello que sirve para enlazarnos, para comunicarnos, para ofrecernos, para darnos; para sentir que no terminamos en esta mezquina frontera de la propia piel, todo aquello que se ofrece a otros se da a otros es de alguna manera un acto de creación. A veces, un regalito improvisado, aquello que separa el juguete comprado del juguete hecho con tres palitos, con barro mojado, con miga de pan, con las cosas que permiten que el niño pueda crear algo con sus manos propio, que no proviene de la juguetería. En ese espacio que en mi infancia era un espacio muy amplio, un espacio inmenso, es ahora un espacio reducidísimo; por la obligación de consumo y la dictadura del consumo que te obliga a celebrar comprando. Esos días que los mercaderes han inventado para vender mejor, el día del niño, el día del padre, el día del tío, el día del amigo, el día del, el día del.....

**Dentro de ésta misma lógica en la que venimos dialogando,
¿Qué le pasa a un grupo que no juega, que no crea?**

Que se seca, no? yo lo veo en la gente, en algunas personas que han ido perdiendo su capacidad de jugar, su capacidad de crear, su capacidad de vivir por que sí, por el puro gusto de vivir (*café doble, se escucha de fondo*) o de jugar por jugar sin recibir nada a cambio. Lo veo en el uso del tiempo, convertido en mercancía. Éste café donde estamos charlando ahora, tiene ciento veinte años, ciento veintiuno para ser más preciso, es el último que queda de la ciudad que me hizo. Yo soy un hijo de Montevideo, de los cafés de Montevideo. Fijate, yo hice solamente la escuela primaria y un año y medio de la escuela secundaria, yo en la puta vida estudie nada, todo lo que sé lo aprendí en los cafés, en los viejos cafés de Montevideo. Y había muchos como este, quedo sólo éste, pero yo me forme en el Tupinamba, en el Flautas, en el Británico, en el Sorocabana viejo, el Armonía, una cantidad inmensa de cafés que fueron cayendo unos a otros por que no era rentable, no es rentable esto. Alguien con un pocillito de café durante tres horas en una mesa. Ahora es rentable vender hamburguesas o comida de plástico, en un universo de plástico, donde todo nace para que dure poco; por lo tanto, se venda rápido. Entonces el viejo café, el café como éste el lugar para quedarse, donde era posible tener tiempo para perder el tiempo, ya es un lugar de excepción. Éste es el único que queda, es un museo, es casi como un museo. Yo me vengo acá eh.. buen día señor dinosaurio (risas) como anda señora dinosauria, bien acá cuidando los dinosauritos viste? (risas) es un diálogo así, como es un mundo cada vez menos posible. Yo lo que noto es que se seca mucho el alma de la gente; o sea, que en la medida que el tiempo se convierte en mercancía, ya no se puede perder, por que hay que ganarlo, sacarle beneficio, exprimirlo, la relación que uno tiene con el tiempo y por lo tanto con los demás, estamos todos hechos de tiempo, es una relación que se envilece, que se jode, que se seca, eso es lo que yo siento; que hay cada vez menos espacios para el juego. Después el ejemplo del fútbol, porque es el que más me lastima, quizás por que yo siempre quise ser jugador de fútbol y siempre fui una bestia jugando (risas) un patadura terrible, pero cuando escucho un partido, la otra vez escuchaba un partido internacional por televisión donde te dan el nombre del jugador y enseguida la cotización, se la pasa el de dos millones al de dieciséis millones, *vist además de la mercantilización de jugadores de 12 y 15 años-*. Bueno y ahora el tráfico de esclavos, el tráfico infantil. Están vendiendo niños empezaron con unos 15, 20 ahora 50.000 mil niños de nueve años. Pero te quiero decir que en las transmisiones, junto con el nombre del jugador aparece la cotización, que es el otro nombre, el más verdadero, el que de veras lo define, el hombre se define por lo que vale, por el precio que tiene. Fijáte que triste una civilización que identifica valor y precio - *y más acá que se exportan-* sí, acá el mercado interno es una mierda, los jugadores uruguayos valen para ser vendidos al exterior.

Estamos rondando un tema que me interesa mucho, el juego reglado y el juego sin reglas y el juego que no tiene reglas - no te olvides del cortado (en referencia al mozo)- y de ahí discrimino un "juego

sin reglas” puesto al servicio de lo espontáneo y el juego sin reglas, terrorífico que estamos viviendo en el plano institucional, en términos de contratos, las personas no saben hasta cuando van a estar con trabajo, parece, no existe actualmente un juego sin reglas a éste nivel, que no sea mortuorio.

Claro, decir así, un juego sin reglas suena bien, porque suena a libertad. Lamentablemente una cosa es la libertad del dinero y otra la libertad de las personas, o sea cuando el mercado ofrece un juego sin reglas hay que tener mucho cuidado porque esa libertad es la libertad del dinero que suele ser fatal para la gente. Entonces que pasa, en el mercado del trabajo un juego sin reglas implica que el mercado te va a usar mientras le sirvas y después te va a tirar a la basura y que no vas a tener ningún tipo de garantía ni derecho alguno que reivindicar, lo que llaman ahora flexibilización, que es un eufemismo infame para definir la vuelta atrás de dos siglos, dos siglos de luchas sindicales, de sacrificios, de huelga, de muerte, de hambre; para llegar otra vez al mismo punto de partida. Entonces, cuidado por que cuando se habla de juego sin reglas y el que lo dice es el mercado hay que tener mucho cuidado, por que ese juego sin reglas del dinero es fatal para la salud. Ahora, muy distinto es el juego sin reglas de la gente, el juego jugado por el placer de jugar, cuando las reglas sirven para impedir esa libertad o para ahogarla o para impedirle son jodidas, cuando las reglas sirven para organizarlo y ayudarlo pueden estar bien, además que las reglas como las leyes, en realidad las reglas son leyes chiquitas. Y en realidad las reglas lamentablemente se usan siempre contra el débil, como decía el arzobispo Romero “la ley es como la serpiente, sólo muerde a los descalzos “. Y lo mismo ocurre con las reglas, las reglas existen para los chiquitos pero los grandes se las saltean (risas), las inventan y después las usan cuando les conviene. Ahora los chiquitos no pueden salteárselas nunca, sino les parten la nuca.

Estoy realizando este trabajo en tres espacios, uno es México D.F. El otro Uruguay, Montevideo y la otra Argentina, Buenos Aires. Dentro de esos tres espacios bay formas de jugar ¿cuál es la idea que tú tienes con respecto al juego en Latinoamérica?

Las virtudes y sus defectos, o sea lo que se considera un defecto, que para mí es la mejor de sus virtudes, que todavía se encuentre tanta gente en América Latina que no se cree el cuento de que hay que vivir para trabajar, que sabe que si hay que trabajar, bueno se trabaja para vivir y hasta ahí estaría pero ni un poquito más, por que el trabajo es jodido para la salud, fatiga el cuerpo y degrada la moral. Viene de tripalium, que era un instrumento de tortura en el renacimiento - *es una palabra con mucha carga* - sí, tripalium viene de tortura y tiene algo que ver con un cierto desprecio por el trabajo, que siempre ha sido muy mal visto. Porque éstas son tierras que merecen su destino, que querés si la gente no trabaja, a diferencia de las disciplinadas hormiguitas que se nos ofrecen en el norte del mundo. Esto es una gran mentira, una de las infamias inventadas por el norte para justificar el poder que ejerce sobre el sur, porque por supuesto si las grandes masas, las grandes legiones de manos de obras gratuitas que edificaron la prospe-

ridad de los prósperos, desde tiempos inmemorables han sido esa manga de presuntos holgazanes, zánganos (risas) que eran tan hijos de puta que no querían trabajar 24 horas y se echaban a dormir a veces hasta 4 ó 5 horas por día. Entonces América Latina goza de esta fama; que yo creo qué, ojala sea verdad, que el Latinoamericano medio no se toma el trabajo en serio. Yo creo que ahora esto está muy cambiado por que las circunstancias exigen el trabajar para no morir, trabajar es cada vez menos posible. Entonces, cada vez menos trabajo, la lucha por el trabajo degrada las condiciones del trabajo; porque cuando más oferta de mano de obra hay, peores son las condiciones ¡tómelo o déjelo! entonces la gente se va obligando a trabajar cada vez más horas a cambio de menos, a sacrificar sus vacaciones, sus beneficios que llevó años conquistar, porque sino qué haces? Te da hambre, entonces eso hace que se haya deteriorado esta especie de dignidad de príncipes que a mí me encanta, que tenía cualquier muerto de hambre entre nosotros y que hacía mirar con desprecio el trabajo, como una cosa inevitable, pero no deseable, pero ahora las condiciones han cambiado y bueno no hay más remedio. La verdad que ha habido un deterioro en la calidad de vida de la gente muy pero muy pronunciado que se tradujo en eso, en una reducción del tiempo de libertad. Cada vez es menos el tiempo, el espacio del ocio, del ocio creativo lindo, y cada vez es más el tiempo del trabajo o de la búsqueda del trabajo, porque no es solamente que la gente trabaja sino el tiempo que la gente destina a buscar trabajo. Porque, como lo pierde periódicamente, tiene que volver a buscarlo y así, todos los que deambulan esperando alguna changa o alguna cosita, o alguna posibilidad de delinquir.

Por otro lado está esa capacidad de libertad y generosidad que no es muy frecuente en los pueblos del norte del mundo, mucho más habituados a la identificación de la vida por el deber. Pero todavía en América Latina hay mucha gente que sigue creyendo que la vida es una fiesta por mal que la vida te trate, porque la vida hace todo lo posible para que te convenzas de que es una mierda ¡váyase, déjeme!. Pero sin embargo, en el fondo todos sospechamos que la vida es una fiesta aunque nos maltrate, entonces nos maltrata pero la amamos. Yo creo que justo de algún modo ha podido perpetuarse, está muy mal herida, pero es por el desporismo del mercado y porque las condiciones de vida son mucho más duras que antes para muchísima gente, para una minoría van a mejorar. Pero habrá que ver hasta dónde para esa gente, la mejoría es una mejora o una peoría, porque la capacidad de alienación que puede tener un Yupy de esos exitosos que ahora anda muy alborotado con sus valores, yo me la paso por lo huevos por que tiene una vida de mierda (Risitas). Claro, rienen que viajar noche y día, estar atentos todo el tiempo sin darse jamás un ratito para poder disfrutar por su cuenta, el aire que respiran, qué se yo; no pueden darse el lujo de ningún vicio están condenados a la virtud incesante y muy atrapados por el sistema, siempre con el pánico de que los van a echar. Así como ellos van a ser el último orejón del tarro y naufragar. Ahora cualquier almirante puede ser náufrago, entonces ellos tampoco se salvan mucho de éste pánico colectivo del naufragio.

Ahora como adultos, en este momento ¿Crees que nos cuesta jugar, que nos cuesta encontrarnos con otros para jugar?

Sí, el juego tampoco es..., tenemos una tendencia desarrollada a partir de la visión del trabajo “juego es todo aquello que podemos definir dentro del perímetro donde se practica” y yo me paso por los huevos eso porque para mí el juego de verdad es el juego que vivís sin saber que jugás, como juega el niño sin saber qué juega. Esta concepción ojala fuera posible, que hubiera espacio para perder el tiempo, para darte el gusto de la libertad. Jugar es una forma de respetar al otro, invitarlo a sacar el pie de la trampa aunque sea por un rato. Decirle no! nosotros no somos hormiguitas, algo distinto tendrá el bicho humano o por lo menos puede enseñar que lo tiene por un rato aunque más no sea por un rato, el juego es un modo de vivir, que ojala fuera posible, pero cada vez es más complicado darte ese lujo de la libertad. Estas más tironeado, atrapado por estas dictaduras invisibles que siembran miedo, miedo a perder el trabajo, miedo a perder el respeto de los demás, miedo a la importancia, tu lugar. El terror también, la pedagogía del terror, miedo a los delincuentes, a la policía, al hambre, miedo a la comida, miedo a todo. La dialéctica esta todo el tiempo, miedo al desorden, miedo al orden, miedo a vivir, miedo a la muerte, miedo a estar muerto en vida. (Tirando el cuerpo hacia atrás)

Bien te agradezco el tiempo, se que tienes poco y te agradezco ofrecerme este tiempo.

No hay problema, el tema me interesa, sino no estaría.

Bien, pero muchas gracias.

No faltaba más.

Al irse el entrevistado, automáticamente me doy cuenta que debo cambiar el cassette. En tanto el cambio nos saludamos nuevamente y al salir intento pagar al mozo, quien riéndose comenta “... pagar en el café con Galeano, no...”

ENTREVISTA

DIÁLOGO CON RAYMUNDO MIER

DOCENTE INVESTIGADOR UAM
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
MÉXICO D.F.
ABRIL 1998

La entrevista se realiza en el cubículo que comparten Raymundo Mier y Gabriel Araujo, en la UAM-X, parte del comienzo se desarrolla en una breve explicación del marco desde donde se intenta realizar la entrevista, dando lugar luego a la realización de bromas acerca de las ideas que se toman o roban de otros autores y que están presentes en nuestro discurso.

Espero no robarte mucho tiempo

No importa, no te hagas problema.

Te he escuchado en Seminarios sobre distintos temas y uno de ellos se refería al tema del juego, si bien la primera pregunta no estará directamente relacionada al contenido de lo expuesto en ese seminario, creo lo amplía o intenta hacerlo ¿Cómo se relaciona en tu vida, en tu historia el tema del juego?

Hay Dios mío. La respuesta es como todas las buenas respuestas, breve y muy simple. Creo que es la única posibilidad de sobrevivir, no me imagino mi vida sin el juego, de hecho un poco lo que ahorita comentábamos en broma es en realidad un juego. Para mi el trabajo intelectual que es casi sin exagerar un 80 % de mi vida, es el de algún modo de ejercitar el juego, entonces bueno lo primero que aprendí es que si quería sobrevivir necesitaba finalmente poner entre paréntesis un universo de normas de todo eso. Y eso tenía dos vertientes; una vertiente que era la vertiente transgresora que no me interesaba; y otra que era la vertiente de exploración de la incertidumbre. Podríamos decir que ella siempre tenía que ver con el juego, eso es desde muy joven, por que uno no juega cuando es niño, uno va aprendiendo a jugar muy lentamente a lo largo de su vida si uno tiene suerte, este hay gente que nunca aprende. Yo creo que he aprendido algo y ha sido una elaboración muy tardía, no, no. Yo creo que los niños no juegan, sino que, no juegan en el sentido más profundo de la experiencia, sino que están en una especie de búsqueda de identidades. Trabajo de construcción de búsquedas de identidades, que es una de las dimensiones del juego. Pero no es propiamente la identidad lúdica del juego, la condición lúdica. Después por otro lado, yo no me dediqué a los li-

bros hasta un momento tardío de mi vida, la primer parte de mi vida me dedique a jugar deportes, quiero decirte tenis en particular y fútbol americano después y dedique diez o doce años de mi vida a eso, casi tiempo completo. Entonces digo los libros vinieron muy después de esto y casi por desgracia (risas) este, después me dedique un tiempo a la música, como unos seis o siete años y ahí aprendí otra dimensión del juego, que es la improvisación. Yo tocaba el saxofón tenor y en realidad dedicaba buena parte de mi vida y mi tiempo a trabajar sobre la improvisación, y es una de las partes más fascinantes de toda mi experiencia vivida; y sin duda, la experiencia donde más intensamente viví la idea de juego ¿no? en toda esta especie de necesidad, de invención cooperativa, que es un poco la invención musical ¿no? siempre en el riesgo del fracaso, de la esterilidad, de la repetición, de la repetición estéril, por que hay distintos tipos de repetición y me parece que ahí aprendí mucho a esta especie de experiencia del juego, después deje eso me volví un hombre muy solemne, hasta que casi me asfixio ¿no? entonces de repente me dije que creo que me estoy tomando demasiado serio esto y realmente no es para nada serio, entonces bueno me he dedicado todo el tiempo a tratar de explorar territorio, que para mí es un juego, también me dedique a los campamentos y ese tipo de cosas y la exploración me parece que es un juego muy interesante, creo que una parte de la exploración de la búsqueda de territorios también tiene que ver con el juego, a eso me he dedicado los últimos 10 o 15 años de mi vida ¿no? y bueno a dar clases, no. Para mí dar clases es parte del juego, una parte importante del juego. Primero porque improviso una buena parte del material con el que trabajo, yo sinceramente veo mi trabajo docente más o menos como veía yo mi ejecución musical, con un 70 % de improvisación sobre una base estructural armónica muy fuerte, sobre la cual se produce un universo de la variación. Yo creo que mis clases tratan de ser eso. Yo nunca me he planteado una clase que no sea un riesgo. Yo nunca sé lo que voy a dar en una clase. Se más o menos que preguntas quiero explorar ¿no? llego con una especie de proyecto de preguntas sobre las que quiero explorar y todo lo que ocurre en la clase en general es muy sorprendente para mí, y bueno otra dimensión de la clase es que me permite ejercitar la ironía cada vez más, aunque a veces no parece notarlo la gente (risas) pero me estoy burlando mucho tiempo de muchas cosas, en fin en mi vida eso es una parte importante. En fin me divierte mucho, y bueno; ahora la otra parte es la de mi vida personal donde es muy raro, yo si lo dividí de una enorme solemnidad como lo es en las clases a una especie de horror irónico, y dimensión a veces demasiada y muy pesada seriedad también a una especie de dimensión anárquica, más o menos que linda con el cinismo, cosa que detesto, pero también de repente me lo permito.

Hay una serie de preguntas que quisiera hacerte a partir de este primer diálogo, hay un momento donde hablas de la condición lúdica ¿Cuál sería esta?

Yo veo el juego en una posición de tensión irresoluble. Por una parte el juego yo lo veo como creador de identidades, bueno no nada más yo, estoy plagiando a Levi Strauss ahora se llamaría estoy ha-

ciendo intertextualidad (risas) suelo llamarle plagio, es muy viejo el estilo, mi estilo es un poco de modé, Lévi Strauss piensa que el juego es creador de identidades y a mi me gusta esa idea, me gusta mucho esa idea, porque además me parece que corresponde a la realidad; es decir, los jugadores que entran en el juego entran en una situación como bien dice Levi Strauss, entran en una especie de indeterminación, de equilibrio de identidades, de par, son pares en general. En casi todos los juegos hay una especie de supresión de las diferencias de identidad para permitirle al juego constituirse en un mecanismo de génesis social de las identidades ¿no? ahí es donde los sujetos se prueban en sus capacidades, corporales, intelectuales, de respuesta sin demasiado riesgo a determinadas condiciones de confrontación. Se pone entre paréntesis el riesgo brutal de la vida y se suscita una especie de atmósfera de riesgo que permite una especie de despliegue placentero de la confrontación riesgosa, y eso me gusta por que efectivamente es un campo de pruebas para el sujeto, en el cual se explora a sí mismo, explora el vínculo con los demás y es capaz de generar alternativas de identidad. Muchas veces los juegos tienen identidades prescritas, los juegos de competencia el vencedor y el vencido, el hábil y el torpe, el superior y el inferior. Ahí la creación no solamente de diferencia sino también de jerarquías y es un método de estructuración social. Es un recurso de estructuración social, esa es la dimensión regulatoria y normativa del juego que colinda con el campo ritual; es decir, en esto se parece mucho el juego y el ritual, es decir el ritual también produce identidades, también es un recurso para estructurar cierto tipo de condiciones sociales, cierto tipo de situaciones anómalas, cierto tipo de situaciones conflictivas. Entonces bueno esta parte es donde juego y ritual tienen una convergencia profunda. Siempre he pensado que hay una dimensión de juego en todo ritual y hay una dimensión de ritual en todo juego y que no se puede en un cierto nivel de funcionamiento del juego separar. Uno nunca sabe, incluso en la música, en todos estos dominios donde yo te digo hay un cierto dominio del ritual, hay un modo de intercambio ritual, que además es una de las dimensiones más fuertes del placer. Hay un enorme placer en la ritualidad, que es algo que muy pocos antropólogos exploraron sólo Turner y quizás algo Caillois y algo también... ¿Cómo es el nombre?

¿Duvignaud?

Duvignaud, pero también a mí la parte que me interesa más, esta parte me interesa mucho sin duda. La parte que me interesa más es donde el juego adquiere sus características propias y donde se diferencia del ritual y es precisamente en esta especie de engendramiento del riesgo; mientras que el ritual tiende, hasta donde yo entiendo, a neutralizar el riesgo o a responder a situaciones de riesgo en términos de institucionalización de ordenamiento de restauración de la normatividad; el juego en la dimensión lúdica tiene precisamente el extremo opuesto; es decir, a explorar la situación la experiencia del riesgo, a explorar la noción de incertidumbre, los alcances de la incertidumbre ¿no? y hacer vivir profundamente esta idea ¿no? entonces yo veo al juego como constituido por esta doble cara: una cara normativa y una cara no normativa.

Una cara antinormativa podríamos decir que no es transgresora en ningún momento ¿no? es decir, a mí toda esta idea de los años sesentas o setentas de encontrar el juego como transgresión o mirar el juego como transgresión, me parecía completamente antilúdica. Me parecía de una solemnidad enorme; es decir, encontrar que el juego es transgresor es darle una dimensión casi trágica podríamos decir; es decir, y por lo tanto, someterlo al imperio de la ley. El juego es ajeno al imperio de la ley me parece ¿no?

Cada vez se generan más (haciendo alusión a los interrogantes que se van escribiendo sobre la tapa de un folder) yo no se si vamos a llegar.

A algún lado (risas)

A algún lado seguro que no, pero después inventaremos que llegamos (risas), hablas de distinto tipos de repetición, eso como lo vinculas al tema del juego.

Bueno, aquí plagio, por supuesto, al Dr. Freud y Freud en algún momento cuando habla de la repetición habla de dos modos de la repetición. Una repetición que el encuadra muy nítidamente en el dominio del principio del placer; es decir, se repite para servir al principio del placer y, de alguna manera, esta servidumbre al principio del placer es también una especie de instrumento de la repetición para la restauración de la normalidad, para la liquidación de la angustia ¿no? bueno esa es una repetición del orden del placer como diría incluso Roland Barthes. Está el otro orden de la repetición, el que Freud identifica muy nítidamente como el de la pulsión de muerte, que es la repetición que no sirve al principio del placer, que está librada a su propia inercia y que es capaz de restaurar una experiencia con toda su complejidad irreductible. Es una repetición pura, podríamos decir. La otra no es una repetición pura, es una repetición en la cual hay una especie de progreso en la identidad, va progresando en la génesis de su... En la otra no hay progreso, hay el riesgo puro. Bien, sin que yo esté demasiado convencido en que éstas dos son las únicas alternativas de la repetición, lo que me interesa en el caso de Freud es su capacidad para haber advertido que la repetición es un fenómeno unívoco, que no siempre la repetición está cumpliendo el mismo papel y sirviendo a los mismos objetivos; sino que, en realidad, cuando hablamos de repetición, estamos hablando a un proceso incierto vinculado a muy distintos ámbitos de experiencia y eso me permite pensar que quizás Freud no agota la taxonomía de las repeticiones y que el juego tiene su propio ámbito de repeticiones, su propio modo de explorar las repeticiones, su propio modo de construir el ámbito de la repetición y que no es necesariamente ni uno ni otro; sino, quizás, los dos juntos y, quizás, de manera indeterminada; es decir, que produce esta especie de convergencia de los modos de la repetición porque, si no, uno no se puede explicar a los jugadores de póker o de cartas que de alguna manera pueden perder hasta la vida ¿no? están arriesgando la vida con un enorme placer y una enorme angustia simultáneamente o incluso la angustia que cualquier jugador siente en el momento de encarar una competencia aunque no compita con nadie, aunque sólo

este compitiendo con sí mismo ¿no? Este, entonces, aquí hay algo que Freud explora de una manera muy interesante pero muy parcial, cuando habla del proceso de la representación teatral, del vínculo entre el espectador y el actor, en ese muy breve trabajo sobre el actor en el escenario y todo esto, textos muy tempranos de Freud. Para mí ahí hay una teoría del juego y hay una teoría de la repetición singular que Freud no desarrolla, pero que a mí me parece muy sugerente, porque allí ya estamos en un ámbito muy sugerente, estamos en un ámbito muy complejo, que es por cierto el de Turner de la antropología contemporánea. Entre esta relación entre la dimensión estética del teatro, la dimensión teatral del ritual, la dimensión ritual y teatral del juego, por que hay una teatralización del mismo juego ¿no? (todo juego es teatralización) uno asume identidades ficticias, uno representa papeles ficticios. También en el momento de jugar uno pone máscaras y juega con las máscaras y se quita las máscaras y se pone las máscaras, y hay una especie de ambivalencia o ambigüedad donde uno es espectador y actor, espectador de sí mismo en el juego y actor; pero lo que tiene el juego es que le permite a uno tomar un distanciamiento, saberse actuando, no vivir la actuación como si fuera una identidad propia ¿no? que yo creo que es una de las diferencias ¿no? con respecto a otros modos. Digamos así, quien está en el ritual o se la cree o el ritual no funciona. En cambio la condición para jugar es no creérsela jamás, en el momento en que uno se la cree, el juego pierde una parte importante de su dimensión lúdica. Entonces, bueno yo creo que ahí se teje una trama muy interesante ¿no?

Recién hiciste alusión al tema de lo indeterminado

Sí

El juego, ya relacionado a lo que Castoriadis comenta, en términos de indeterminación y creación ¿Tiene una dimensión de mayores o menores posibilidades de otros ámbitos y de indeterminación?

Claro, a mí me parece que si hay algún ámbito donde uno podría pensar que es constitutivamente expresivo de eso que Castoriadis llama lo imaginario es el juego.

Lúdico y juego, ¿son sinónimos?

No, para mí no. Para mí lo lúdico es una dimensión necesaria del juego, pero por esto que yo te decía hace un momento. Para mí el juego no puede eludir una necesaria carga normativa y de creación de identidades; entonces es creación de identidades y destrucción de identidades simultáneamente. De manera como diría Derrida quizás indecible ¿no? para mí un régimen de indecibilidad del juego. Para mí el juego, precisamente, pone en acto esta especie de aparición anómala de estas dos dimensiones, en las cuales ninguna priva sobre la otra; es decir, las dos están presentes, las dos están en tensión, las dos están actuantes, las dos eficaces y en el momento en que una de las dos priva se destruye el juego. En el momento en el que se destruye el campo normativo del juego verdaderamente se genera una especie de desmadre, caos, ya no

hay juego. Ya hay una especie de ruptura caótica donde incluso el campo del placer se ve amenazado. Donde predomina el campo normativo se destruye la parte lúdica ¿no? prácticamente se equipara con un desarrollo ritual, monótono este... rutinario que también pierde su dimensión lúdica, entonces yo no identificaría; es decir, lo lúdico es una parte esencial del juego. Tanto como la otra, la normativa, la creadora de identidades, pero no puedo decir que se puede reducir a ninguna de las dos.

Yo te he visto muy cuidadoso en cuanto al uso de la terminología y sobre todo cuando se habla sobre imaginario ¿tu crees que se puede llegar a pensar dentro de estas dimensiones, que se pueda hablar de una dimensión imaginaria dentro del juego, que podría contener este imaginario efectivo y este imaginario radical del cual habla Castoriadis?

Sí, yo si creo. Ahora esto que acabo de decir hace un momento, que el juego es el ámbito privilegiado del ejercicio de lo imaginario es un lugar común visitado por todo mundo, todas las concepciones de imaginario, desde las más chatas, de imaginario es lo que yo imagino (risas) este, hasta las más sofisticadas como la de Castoriadis, con el imaginario radical y todo eso. Todas me parecen compatibles con esta afirmación, lo cual, es muy sintomático. Si desde la gente más rudimentaria, desde mi mamá, no mi mamá no es rudimentaria (risas) bórralo, bórralo, (bromas) digo rudimentaria teóricamente, que dicen ha... sí: "el juego es para que se ejercite la imaginación de los niños" ¿no? O las maestras de kinder que dicen: "hay que ponerles a los niños juegos para que se ejercite su facultad de imaginación". Si todo el mundo está de acuerdo en eso, hay algo allí muy sintomático. O es profundamente erróneo o es profundamente significativo. Me inclino a pensar que es profundamente significativo y que efectivamente hay algo en el juego que compromete íntimamente todas las manifestaciones de lo imaginario, todas. Ahora el problema es ¿cómo encarar esto desde un punto de vista analítico? ¿Si? es decir; porque efectivamente los niños ejercitan el imaginario cuando dicen, bueno yo voy a ser gángster y tu vas a ser de la PGR. Bueno están ejercitando la imaginación, una imaginación muy realista pues, no tiene, parece una caricatura de lo que está diciendo Castoriadis, este largo trabajo de elaboración sobre la tesis del imaginario radical. Pero por otro lado también están expresando una de las tesis más fuertes de Castoriadis, en el aspecto de la capacidad; es decir, están poniendo en juego la capacidad de negar el mundo, de negar el campo de lo real, afirmando el campo de lo real; es decir, en este campo muy tenso, en esto de negar el orden y afirmar el orden que compromete toda la noción de representación del mundo, etc., todo lo que dice Castoriadis. Creo que efectivamente uno puede encontrar en los modos de construcción del juego infantil o no, yo hace un momento decía que los niños no juegan en cierto sentido de la palabra ¿no? y que el juego es un largo aprendizaje y que el juego es un largo aprendizaje, es un largo aprendizaje por que yo hago, digamos, hago intervenir en el juego, en el juego tardío podríamos decir un orden de flexibilidad que es importante para la construcción de Castoriadis; es decir, que cuando Castoriadis habla del imaginario radical en nuestra sociedad, habla del papel

que juega la función crítica de la reflexión. Y creo que eso establece una especie de matices en lo que es el imaginario secundario desde Castoriadis. En el imaginario radical el niño y el adulto pueden jugar más o menos lo mismo como cualquier gente en cualquier ámbito de la vida, pero creo que de repente el juego adquiere una condición radical de creatividad, una posibilidad radical de creatividad. Y esa posibilidad radical de posibilidad, que no necesariamente es buena, ni tranquilizadora, que puede ser muy angustiante, una de las condiciones del juego es precisamente la capacidad de introducir en el ámbito del juego una autoreflexibilidad crítica sobre el campo de la norma ¿no? Saber que uno está explorando la norma, saber que uno está no desafiando sino desarticulando o desconectando toda la dimensión coercitiva de la norma y librarse a la indeterminación, es un efecto de vértigo muy fuerte, es un efecto que solamente se tiene ¿no? por el efecto de lo que Groos podría llamar algo así como la lucidez ¿no?; es decir, la razón puesta al servicio del placer del juego, que es lo que Groos llama precisamente la dimensión estética. Es decir que solamente tardíamente el juego puede cobrar una dimensión de este tipo, que es cuando se introduce toda esta dimensión de la lucidez, y sin esto bueno, el juego es simplemente una especie de dimensión importante también pero que carece de esta especie de resonancia última, si se puede decir así, que toca el juego con esto.

Hay varias dimensiones de las que se puede seguir hablando, hay una donde apareces como jugador de tenis, y como jugador de fútbol americano en el campo del deporte y como otro campo diferenciado en el arte, la música y pareciera que hay distinciones entre las dos, hay dos preguntas, la primera es ¿qué dimensión toma el juego cuando uno tiene que compartirla con otro, qué paso contigo y qué crees que pasa cuando el juego involucra a otros, qué posibilita?

Mira, lo que creo que posibilita son muchas cosas; por un lado creo que le permite al juego una especie de anclaje mucho más perceptible en la capacidad de creación del vínculo social, estoy diciendo una trivialidad sin duda (risas) detrás de toda esta palabrería lo que estoy diciendo es que uno ve, es capaz de mirar la norma, de percibir la norma y de trabajar con la norma cuando estás con el otro; es decir, hay reglas que tienes que respetar, no te puedes hacer trampa. Este, digamos es del orden perfectamente de la convención, las reglas son fijas y si se cambian se tienen que cambiar en un acuerdo con otros, tu no puedes jugar con unas reglas y el otro jugador con otras. Es muy visible y es muy visible que toda transformación de la norma está cambiando el juego, es otro juego. Si tu dices bueno yo ya no voy a respetar las líneas en el tenis, pues ya no es tenis, quien sabe a que estamos jugando o tu dices, bueno, ya no voy a jugar con peones o le voy a quitar al ajedrez las torres, pues bueno, no es ajedrez, estás jugando una especie de cosa rara, este, entonces bueno es muy nítido que la norma se hace muy parente. Tiene una dimensión mucho más visible y por lo tanto mucho más asequible a la operación reflexiva. Yo puedo reflexionar sobre la norma y el efecto que la norma está causando en el juego, y si el otro está cumpliendo con la norma o si está haciendo trampa. Cuando juego solo no, cuando juego solo el ámbito de la normatividad es horrendamente difuso. Yo te decía

en el ámbito de la improvisación musical ¿cuál es la norma? uno sabe que hay normas, uno sabe que a uno le dan la entrada para empezar la improvisación y le dan la salida y esto es parte de estar viendo a los demás, de el desempeño recíproco como va, es una especie de régimen muy claramente quizás Turner lo llamaría *comunitas pleno*; donde sí, efectivamente, hay norma, pero la norma se da en un ámbito de convergencia casi muy rara de los cuerpos, de las sensaciones. No hay ningún tipo de régimen reflexivo sobre el campo de la norma, el régimen reflexivo se desplaza a otro orden, a otro orden que es... De esta especie de experiencia de paradoja entre la singularidad; es decir, yo soy el que está improvisando y nadie más, pero al mismo tiempo yo estoy improvisando dado que formo parte de un cuerpo colectivo, profundamente articulado, donde no puedo separarme, no puedo encontrar individualización; es decir, si yo quito al bajista se va al carajo todo, si yo quito al baterista o si tal cosa falla, ya se fue al carajo todo. Hay una experiencia de individualidad con imposibilidad analítica de individualización, por decirlo de esa manera. Una especie de tensión muy analógica en esta especie de tensión entre a experiencia de individualización y la suspensión analítica. Entonces bueno, creo que son experiencias sumamente distintas, en una predomina lo que podríamos llamarle el momento estructural, como diría Turner, sin que suprimamos el *comunitas* y ; en otro, predomina el *comunitas* sin que podamos suprimir el campo estructural ¿no? Pero digamos, lo que predomina sobre el alto de la experiencia del sujeto ¿no? no sólo en el desarrollo del juego o sea visto desde fuera para alguien que no está viviendo el juego están las dos; es decir, yo tengo que respetar las reglas, incluso en la música, realmente improvisar es respetar mucho las reglas, mucho, muchísimo. Pero al mismo tiempo ¿no? la experiencia es otra, hay creo que hay un, un...

Creo este primer encuentro, ya que por lo que veo esto no se agota, habría otra posibilidad de exploración, te comento en Uruguay gente que respeto mucho la trayectoria de investigación acerca del juego y lo han venido explorando.

Mira hay tres vertientes que yo todavía no trabajo a fondo, bueno aunque creo que máximo tocare yo fondo trabajándola (risas)

Uno toca fondo, pero la cuestión sigue (risas)

Una era el juego visto como transgresor de la muerte, lo cual nos trae nuevamente a lo que platicábamos de la pulsión; y la otra que están poniendo en discusión ahora, es el tema del lugar del juego, que tiene que ver con esto de lo extra cotidiano, con aquello que no parece pertenecer a la realidad o ser realidad en sí misma; y el último de los tres temas, que puede quedar para dialogar con más tiempo después, el tema de el juego como actividad gratuita, si hay una existencia de gratuidad o no en el juego. Pensando también si en el ámbito de la conducta hay elementos de gratuidad o es elaboración permanente.

Bueno te contesto esquemáticamente así como paf, yo creo que el juego que se da al borde de la muerte, por ejemplo los corredores de coches en realidad están apostando a una dimensión fundamental de la vida, pero creo que es un fenómeno más interesante en el sentido de que es un fenómeno de poder, la guerra es uno de los grandes episodios civilizatorios ¿no? y el gran episodio civilizatorio de la guerra tiene un componente enigmático que es lo que Cannetti ha llamado esta especie de experiencia de sobrevivida, esta especie de experiencia de poder, de haber sido el que sobrevivió, un poder terrible, sombrío y al mismo tiempo luminoso. Porque es un poder de omnipotencia de haber vencido a la muerte, pero también de haber vencido a los otros; a los otros y a los pares. Soy de todos mis pares el que sobrevivió, que es ser ya no somos tan pares en el juego contra la muerte, la muerte... entonces a mí me parece que tiene que ver con esta experiencia de sobrevivir y tiene que ver también con algo que explora Derridá en una linda reflexión sobre Lamshop que se llama pasajes, sobre el efecto de enriquecimiento y empobrecimiento de la vida por vivir una vida que ya no le corresponde. Yo debería haber muerto y no morí, es decir que estoy viviendo una vida que ya no es la mía, una sobrevivida, sobrevivir. Esta sobrevivida que es un sentido suplementario a la vida es un modo de creación.

Entonces bueno, yo ahí, este bueno, creo que habría que explorar. Me parece que son dos ámbitos de reflexión que me parecen muy interesantes; el vínculo de la guerra, la época de la guerra florida por aquí, eran un episodio lúdico y el juego de pelota era un episodio guerrero simultáneamente. Hay una alianza muy fuerte que no habíamos tocado hasta ahorita que es el orden de lo político, el poder en el juego, que también está presente. No es casual. Las olimpiadas, las representaciones nacionales, todo el atributo de las identidades raciales, la posición del fascismo con respecto a la victoria en los juegos olímpicos, toda esta dimensión que no es accesoria, ni es solamente contemporánea, ni es un fenómeno de la modernidad, ni es un fenómeno del fascismo; sino que es un fenómeno intrínseco del juego. Esta especie de vínculo entre los mecanismos, los fenómenos de poder y el juego mismo ¿no? y por el otro el problema de la significación, es decir ¿qué significa sobrevivir? ¿qué es este significado suplementario a la vida misma? ¿Qué es la exploración? Bueno éstas me parecen dimensiones fascinantes, fundamentales para pensar en el juego ¿no?

¿Y la otra, la última pregunta que me hiciste?

Lo de la gratuidad

¡Ah! lo de la gratuidad. Aquí como diría Wittgenstein es un uso anómalo de la palabra gratuidad; es decir, que gratuito quiere decir en el universo de los valores establecidos, creo que sí hay gratuidad, efectivamente. Pero si yo hablo de gratuidad en un sentido de inmotivación radical; es decir, yo hago esto sin ninguna motivación ahí creo que no hay gratuidad; es decir, como siempre Marcel Mauss dice sospechamos de la idea de gratuidad, nunca un intercambio es gratuito. Siempre hay algo que salgo ganando, aunque sea placer, aunque sea... algo gano con el juego ¿no? nunca puedo hablar de gratuidad en el ámbito de la

experiencia, del sentido, de una experiencia antropológica profunda, central. Ahí no hay gratuidad, si lo veo simplemente en el ámbito de valor de cambio, digámosle como piensa Baudrillard, el ámbito simplemente de los valores codificados del mercado etc., ahí sí creo que hay gratuidad y ahí creo que el juego pasa a ser un mecanismo de incertidumbre...

Si tenemos tiempo, que sigue si quieres en otro momento, me gustaría platicar esta mirada, que se hace común de ver en el juego como una herramienta para la educación, para la terapia y esta dimensión de alguien que desde un lugar asimétrico propone y un grupo que dispone ¿Cómo ves en el territorio de las intervenciones cuando alguien dice: “bien, les voy a proponer un juego”, pensando también desde tu persona estás en un lugar y alguien viene y dice?

Yo soy muy reticente a eso, yo creo que es una desvirtuación radical del juego. Si soy consecuente con todo lo que he dicho, el juego es incalculable y uno no puede utilizar una herramienta que no sabe para qué es. Si de entrada alguien dice voy a utilizar este objeto que no sé que es, ni sé para que sirve y además tiene su vida propia y no sé de pronto cómo lo voy a utilizar, la noción de herramienta me parece profundamente desconcertante, por no decir equivoca o inclusive mal empleada. O una de dos o pensamos en desdibujar la idea de herramienta es decir no es una herramienta en el sentido canónico del término. Uno no puede utilizar el juego para lograr un efecto previamente calculado o para obtener cierto tipo de rendimiento, lo que se puede hacer es producir condiciones de juego, proponer un juego es jugar, jugar uno mismo, proponer un juego es jugar; es decir, un niño que propone “vamos a jugar”, pues vamos a jugar, yo soy parte del juego y yo me libro a la indeterminación al igual que ustedes; es decir, y ahí hay una suerte de régimen de complicidad que siempre se da en el juego, que se tiene que dar una suerte de convergencia en el universo de las convenciones y también de los riesgos; es decir, ambos nos abandonamos a los riesgos: yo al riesgo de que este juego vaya por su cuenta y me deje indiferente o ponga contra las cuerdas y ustedes a que el juego que les estoy proponiendo, los someta a una experiencia que no han vivido jamás. Entonces ya es un juego, no es que se use el juego, no es el investigador que usa el juego; sino es el sujeto que de repente dice vamos a meternos en una experiencia de juego y vamos a ver que vivimos con esto. Y después que cada quien vaya por su cuenta ¿no?. Entonces yo no creo en el uso del juego como herramienta de investigación positiva, creo en el juego como una especie de herramienta de vida si se quiere.

Espero que nos hayamos puesto en juego

Ha... yo me divertí mucho

Muchas gracias.

ENTREVISTA DIÁLOGO CON ANA QUIROGA

DIRECTORA DE LA PRIMER ESCUELA DE PSICOLOGÍA SOCIAL
DR ENRIQUE PICHON RIVIÈRE
BUENOS AIRES,
OCTUBRE DE 1998

Yo estoy investigando sobre juego y creación y la primera pregunta que quiero realizarte tiene que ver con la historia, pensar en A Q y en su relación con el juego y la creación.

Bueno, a diferencia de lo que evoque si yo tengo que pensar en el juego y en la creación, pienso me pienso mucho más chiquita, yo tuve mucha diferencia de edad con mi hermana mayor, en esa época no había jardines, la educación empezaba a los 6 años a esa edad yo ya tenía amigos. Entonces yo tenía muchas horas de juego inventado de juego sin reglas digamos, mucho juego dramático de personajes entonces el juego siempre tuvo una fuerte presencia en mi vida, este y sobre todo ese juego dramática, tengo formación psicodramática y nunca fue ese mi camino principal; y sin embargo te diría el juego de escenas y personajes fue siempre mi juego favorito.

Trabajaste con Pichon Rivière, en varias temáticas relacionadas al juego, varios trabajos en común.

Ya ese ahí ese es otro tipo de juego, ese es el juego del fútbol que es un juego que siempre me apasionó, yo siendo mujer a mí me encantaba jugar al fútbol, nos juntábamos los fines de semana y jugábamos chicas y chicos al fútbol. El fútbol es un juego apasionante, que tiene también escenas, tiene lo grupal, lo multitudinario, lo estético y que sigo sosteniendo que no es solo un proceso de manipulación el que existe en el fútbol, si bien existe un enorme negocio, que lo transformo en espectáculo, sin embargo, el fútbol sigue teniendo una magia y toda una dimensión de procesos identificatorios (timbre, pide disculpas para abrir la puerta). Siempre lo que se sigue sosteniendo es la magia de los procesos identificatorios y lo que significa para el sujeto el verse reflejado en esa potenciabilidad, en este momento que vive Argentina es un momento positivo para el fútbol, por que por ejemplo, el equipo más popular a recuperado su capacidad de triunfo. A pesar de que soy antagonista del club del cual soy hinchita. El año pasado ganamos todos los títulos que habían, el hecho de que boca tenga muy buena campaña, es un hecho socialmente significativo, debe ser una de las pocas alegrías que tiene el pueblo, por eso gana boca y la cosa esta distinto. El año pasado que a boca le iba para el diablo, había muchas presiones, lo que hizo este hombre Bianchi que parece muy buen motivador, coordinador, etc. Ha hecho muy buenas campañas, agarró algo con una catástrofe y lo hizo

dado vuelta. Respecto del fútbol, del juego y el deporte, a mi el juego me interesa, me gusta, me gustan los juegos en general.

A qué juega

Con el humor, con la palabra, con la gracia, ese tipo de juego, más un juego interpersonal digamos. Juegos así reglados, muy poco me gustan pero por ahí, a que juego por ejemplo al metegol, jugué una época muy bien al ping pong. No me gusta el jugador en el momento en que está jugando.

Y dentro del campo de lo no reglado?

Yo vivo mi actividad laboral como lúdica, me encanta el trabajo grupal, es decir por ejemplo, escribir para mí adquiere un sentido lúdico, lo que más me gusta es el juego interpersonal.

La cuestión del deseo y juego, como lo verías en términos de espacio grupal, aquello que hace al juego adulto.

Yo creo que el juego, lo lúdico y el grupo son espacios intermediarios, por lo tanto el grupo produce esta realización por que lo desea realmente jugar, nunca me parece, nunca me puso en una situación violenta el jugar tanto como integrante como coordinadora el tema del juego y el deseo, precisamente por esto de ser un espacio virtual desde lo consciente al menos no me genera temores si es que puedo llamarlo así lo caótico en un grupo. Nunca ha sido lo que más me ha asustado el caos, a mí me preocupan las situaciones muy regresivas, las visualizo con frecuencia y me parece que rehacerse de ellas es difícil. El deseo me parece que no es tan quilombático no? Valga la expresión.

Me parece que el juego permite traer escenas, trabajar de otra manera.

Crees que el trabajo grupal muchas veces se privilegia actividades “ controladas” por sobre otras formas más abiertas o lúdicas.

Yo a eso lo asocio a ésta situación de desconfianza de ¿ quién es el otro , si me abro o me entrego, qué pasa? ¿qué pasa con la gente y su largo escudarse? Creo que el juego es un excelente camino para crear espacios de confiabilidad previa, entonces hay un paso de esto más reglado a lo más abierto, pienso en la cantidad de grupos que han transitado conmigo y con otros y hay que saltar una serie de barreras para jugar más abiertamente.

Winnicott ve al psicoanálisis como una forma especializada de juego, Desde tu experiencia con grupos operativos cómo lo ves con respecto al juego?

Yo creo en un jugar juguetón con los grupos, a veces uno trabaja juguetónamente, como un juego. Pro-

poniendo un plano de relación lúdica, lo veo como una forma interesante de generar vínculo y conocimiento, así como también la utilización de técnicas más estudiadas de juego para grupos o que propician la creatividad, como por ejemplo la asociación libre y distintas modalidades que me han permitido investigar en el espacio grupal. En esos espacios encuentro situaciones de continencia y desarrollo que me gustan mucho, he podido ver resultados muy buenos en muchos colegas, por ejemplo con Fidel (por Fidel Moccio).

Como encuentras la relación entre el juego, lo imaginario y el grupo.

A mi me gusta en el trabajo grupal una suspensión del dominio de la lógica; eso de estar en la lógica todo el tiempo puede matar a cualquier integrante o coordinador (risas). Me gusta esa lógica ilógica si es que puedo llamarla así, de poder poner suspenso o en suspenso las condiciones lógicas habituales, cuando éste discurso instituido se desarma me gusta la multiplicidad y la buena fragmentación que abre y se rearma de otra manera: Eso me parece que es el juego del grupo, el diálogo del grupo y es la posibilidad creativa del grupo. Se arma una forma y queda el potencial de nuevas formas para armar. Es como una imagen calidoscópica.

Cómo un juego de subjetividades?

Por eso es un juego de movimientos que se da así y luego de otras maneras, es fascinante y creativo no?

Que opinas de la visión de Castoriadis?

Yo creo que como seres históricos no hay un de la nada, lo nuevo tiene una cualidad producto de la combinación de lo previo. La creación puede ser innovación o disrupción, creo que la creación es ruptura, lo cual no significa ex nihilo. Esto significa de la nada y yo no creo en la existencia de la nada. La imaginación radical como una potencia que crea de la nada?

Yo creo que el sujeto siempre está creando desde un orden social, no hay función específica que sea generadora de lo nuevo. En todo caso creo que la generación de lo nuevo se da como salto cualitativo, como transformación que implica el interjuego con otros, creo es una postura frente a los postulados de Castoriadis y es una postura que tiene que ver con analizar las hipótesis centrales de Castoriadis. No es la representación o la significación social de la idea de esclavitud la que crea al esclavo, hay un hecho que será nominado como esclavitud. Creo en los hechos. Creo que las relaciones, los hechos y lo simbólico van entramadas en un conjunto. Me parece que lo ex nihilo es una cuestión relacionado a lo religioso, como una cuestión de fe religiosa.

Cree que la teoría tiene un poder transformador

Ese es lado más atractivo, su poder transformador, pero me suena profundamente idealista, aislada de procesos. Históricamente no ha sido así, yo creo en el conocimiento humano acumulado, en como se

han ido gestando las sociedades. Hoy día en éste proceso histórico el entramado social es fundante de nuestro orden cotidiano

Yal respecto de la creatividad, el juego y la institución, como ves su relación?

Se me hace difícil pensarlo en términos de juego, el último ciclo se encuentra marcado por la economía de mercado y la concentración de poder, lo que deja poco margen para el juego. Mercado por la precarización del empleo, precarización de las condiciones de trabajo, lo que conlleva a una precarización de la vida social. Hoy la institución del mercado marca un juego de represión y opresión. Creo que si queda un espacio para la creación, pero de una creación que supone una fuerte oposición contra esta estructura que controla los discursos.. Y estos discursos han insistido sobre la irreversibilidad y la sobre adaptación, que sería la negación del juego, que sería la negación de la creación. Yo creo que empieza a cambiar todo esto. La vez pasada me invitaron a hablar en un congreso sobre globalización y subjetividad y decía que ante la profunda crisis del modelo imperante, empieza a aparecer el discurso de la dignidad, que si me parece muy ligado a la creatividad y con el empiezan a aparecer formas de organización renovadas. Veo formas de resistencia y creatividad que me hacen ser optimista y pensar que en el nuevo milenio podemos dar un vuelco. Creo que este proceso de creatividad social es un proceso muy a largo plazo , pero las formas de lucha tienen características innovadoras y esto es interesante. Yo veo como especialista en el campo social, creatividad en la organización social.

Al pensar en creatividad, lo haces desde el concepto de adaptación activa?

Sí, yo creo que más allá de lo que opina Maturana y compañía, sigo pensando que es posible el conocimiento de la realidad y desde ese conocimiento dar una respuesta alternativa

Cuándo ves un al grupo operativo como lúdico?

Creo que si lo vemos como juego de escenas es lúdico y si lo vemos como posibilidad creo que el grupo operativo es de por sí creativo, hay que ver como se trabaja para crear condiciones. Cómo acompañas a las personas en temas como: trabajo, crisis familiar, cómo haces con la gente abrumada por lo cotidiano, donde la comunicación de los medios masivos es distractiva, cómo propones el encuentro con otros, cómo se encuentran caminos de esperanza, de poder llegar al otro y animarse a jugar con el otro.

Se ha dado cierto fenómeno de un descenso en la participación en muchos grupos y creo tiene relación con lo amenazante, hay propuestas desde lo lúdico que son para entretener y nada más. Un espacio sin reflexión, sin inscripción simbólica me parece dudoso. Yo creo que hay pocas situaciones de juego y muchas de entretenimiento que sólo sirven para tapar conflictos. Prefiero una posibilidad de juego que tenga un efecto transformador, creativo....

ENTREVISTA

DIÁLOGO CON JOSÉ LUIS RAMOS

DOCENTE E INVESTIGADOR ENAH

ESCUELA NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA

MÉXICO D.F.

ENERO DE 1999

¿Qué sería para ti, qué te dice a ti el tema de Juego y Creación?

Pues mira, de alguna manera yo lo ubico a partir de como me implico con este tema. Esto fue surgiendo como una necesidad pedagógica, es decir yo como profesor siempre he estado interesado que en el trabajo que se hace en el aula no sea tan aburrido, que sea mejor, que uno pueda disfrutar de estar en un salón de clases. Que no sea un tormento, entonces eso me llevo a conocer unas propuestas de trabajo, sobre todo con unas de Estados Unidos, orientadas al desarrollo del pensamiento, de la inteligencia. Para hacer un mejor trabajo de aprendizaje con estudiantes y varias de las actividades que ellos proponen para que se logren estos objetivos es justamente a través de juegos. Después fui conociendo otras propuestas de Israel, de Francia. Y de igual manera muchas de estas acciones, de estas tareas están ubicadas con juegos. Y encontré dos cosas que me llamaron la atención. La primera los altos costos. Estas experiencias algunas se están llevando aquí en México, pero en instituciones privadas, educación pública son así como chispazos por ejemplo en la UNAM hay algunos trabajos en ese sentido, pero son así como chispazos. Entonces decía, si efectivamente esto tiene una bondad para la parte de enseñanza, la educación pública se queda prácticamente excluida. Y la otra cuestión que también me llamó mucho la atención fue que son modelos que aparecen como modelos universales y qué pasa con la diferencia cultural? Tiene que ver o no o eso es secundario y estos procesos cognitivos funcionan de la misma manera no? o Ya la diferencia cultural viene a ser secundaria y no tiene un impacto importante? Yo me preguntaba eso. Entonces platicando con gente que se dedica a promover estos modelos les pregunte que si algo habían hecho al rededor de esto, si se habían hecho estas preguntas. y me dijeron no pues estos modelos están así y se siguen poniendo se siguen poniendo en práctica en diversos lugares del mundo no? y no se hace ese cuestionamiento y fue así como surgió el proyecto,. Y ahí arme el proyecto y pues para solventar la parte del costo financiero, pues hay que acercarse a los recursos locales a los recursos regionales y por eso fue la idea de trabajar con los juegos tradicionales. Esa sería digamos la primera etapa del proyecto, ya en una segunda etapa sería trabajar la liga que hay entre cultura, juego e inteligencia. Digamos esto es a grosso modo lo que sería el proyecto. Dentro del proyecto también esta considerado reconocer cuáles son las condiciones en que operan los maestros, esto también

con la preocupación de que muchas veces se combinan propuestas pedagógicas bastante interesantes pero que están bastante desligadas de las operaciones reales en la que opera la gente, o sea, se piensa en emplear una serie de instrumentos digamos y resulta que en el lugar donde trabaja ni siquiera aula tiene la gente, mucho menos van a tener los implementos materiales que requiere o sea necesitan para poner en marcha una propuesta didáctica. Entonces también la investigación busca trabajar en base a las condiciones reales en la que operan los maestros para que finalmente la propuesta que se quiere hacer suya para esas condiciones. Entonces implica necesariamente ir pensando en promover la creatividad en los maestros para hacer ese trabajo escolar. Digamos eso de alguna manera es lo que me ha permitido estar, jugar. Varias de los interrogantes y dudas que me saltan son las que me dan pie a una serie de actividades, como esto de los coloquios que he ido organizando. En esta búsqueda de bibliografía sobre el juego, resulta que la psicología es la que ha pautado muchas de las ideas y luego algunas en las Ciencias Sociales, pero ya en el terreno de los juegos tradicionales, no son muchos los análisis publicados.

Tu piensas que la antropología no ha aportado lo suficiente o que consideras que aporte la antropología a esta temática.

Es muy escaso, son así como flashazos, justamente reconocemos a los autores principales y siempre aludimos a ellos, les estamos dando vuelta, e incluso cada autor en un momento dijo algo y ya se hablan otras cosas en otros trabajos, se van hacia otros temas, no es que se tengan que poner a estudiar lo mismo siempre, pero hay otros teas de estudio que ha habido mayor regularidad por los mismos antropólogos, es curioso le dedican más tiempo, en el caso del juego no lo veo así. Mas bien son como ideas que han ido planteando y mas bien como que sí habría necesidad de hacer como una especie de recapitulación, donde se pueda comunicar todas estas ideas de diferentes autores para tratar de brindar esa perspectiva o panorama en torno a lo del juego.

Un tema tan polisémico del juego, donde muchos autores han intentado aportar ideas acerca de lo que es el juego, para ti entonces dentro de este diálogo ¿qué sería el juego y que la creatividad?

Yo hasta el momento he estado pensando en la diferencia entre juego y jugar. Yo al juego lo coincido, como esa fotografía, como el detener el acto de jugar, para poder acercarte a ese acto. O sea es parte de esa dificultad de poder acercarte a él. Jugar es un proceso, es una acción, por lo tanto necesitaría una estrategia de trabajo que te permita captar el jugar en la acción. Lo cual lo dificulta mucho, entonces en una manera de hacerlo es que atrapes el juego en un momento estático y tu dice a pues puedo reconocer alguna de sus características o propiedades, pero siempre te va a quedar la sensación de que tuviste, por lo tanto y esto nos pareciera que nos acerca mucho, digamos jugando (risas) a los presocráticos, reflexiones que tenían en rorno al movimiento a la dialéctica, es un poco lo que siento que se vive ahora al intentar atrapar al jugar.

Es algo que está en movimiento y entonces lo atrapas, pero lo atrapas no en movimiento, así lo puedes reconocer, pero siempre te queda la sensación de que hay algo que ya no es de lo que dices quien es. Y la creatividad si la ubico como una de esas características que nos dan esa idea de maleabilidad de dinámica del acto de jugar, de ahí un poco la dificultad entre otras de sus propiedades de atraparlo. Por que justamente creo que esto de lo polisémico es reflejo de los componentes mismos, que cada uno de ellos son aspectos muy dinámicos y difíciles de atrapar, o sea cada uno de estos aspectos ya tomándolos de manera parcial, se vuelven difíciles de asir. Hablamos de creatividad, pero podríamos hablar también de placer, podríamos hablar de libertad, aspectos que están continuamente referidos cuando se habla del juego y del jugar, ya nos vamos imaginando justamente cual podría ser esa imagen, gracias a la tecnología te puedes imaginar estas figuras espaciales en continuo movimiento. Ves algo de volumen y todo pero que está cambiando de colores de luminosidades. Y eso es lo que imagino (risas)

Entre las características que nombras por lo que vienes comentando, aparecerían como características, la libertad, el placer, la creatividad, el dinamismo y permanente movimiento, no se si quieres resaltar alguna más que te parezca resaltable.

Como conformador de sujetos

¿Constructor de identidades?

Sí constructor de identidades, por que es un espacio donde te permites reconocerte a través de deconstruirte, por que tu entras a ese espacio, donde sabes quien eres pero te atreves a ser otras posibilidades y ahí entonces atrapas algunos aspectos que pueden ser por un lado novedosos y entonces los haces tuyos, o aspectos que son propios pero que no los reconocías, sino hasta en ese momento, y decides si los aceptas y los vas a seguir manteniendo o vas a intentar cambiarlos y esta posibilidad te la da este espacio. Y no es crítico, crítico de crisis, como podría ser otra experiencia si no es placentera y eso entonces no te causa malestar. Yo encontraría como otras de sus características es la de poder atreverte a hacer cosas que no haces para seguirte transformando no?

En esta dimensión de lo transformable ¿Cómo encuentras aquellos que se repite, cómo ubicarías el tema de la repetición y la transformación?

Yo pienso y sobre todo observando mucho a los actos de juego, que en el momento en que empieza como a verse la posibilidad de la repetición, de algo que ya no es novedoso, de algo que ya no es tan abierto, aún cuando pueda sonar contradictorio con lo reglamentado que es el juego, siempre estas buscando inyectarle algo, un aspecto, un elemento, una nueva norma o variación al grado de dificultad que sea lo que atraiga, que sea lo que se convierta en placentero. Entonces ante cada nuevo acto de jugar va a parecer un

elemento novedoso que tu se lo introyectas, o sea tu se lo propones. O en el mismo juego reconoces esa repetición e inmediatamente lo intentas modificar. Pero yo observando estos actos de juego, las reglas te marcaban ciertas acciones y de pronto inventas una nueva regla, o la cambias, o la quitas y eso inmediatamente cambia al juego, puede ser incluso la meta, el objetivo que se persigue en ese momento de juego y ya no es lo mismo, en el momento en que apareciera como acto repetitivo para el que lo practica, seguramente lo cambia. Sino desaparece y busca otro juego.

En relación a lo de las reglas que comentas ¿Existe un juego sin reglas?

(Risas) Esas es una de las preguntas más fuertes que encuentro yo en los autores./././././ Si es difícil, yo me he inclinado a pensar que sí en tanto como acto cultural. Si justamente los estudiosos también refieren que la cultura es lo que distingue al hombre del resto de los animales. Esta con la normatividad, aún cuando uno la modifique, pero de todos modos sirve de parámetro, puedes decir ya no quiero esto, ahora lo quiero de esra otra manera. En este sentido yo me inclinaría por pensar que todo los juegos tienen reglas. Incluso a estas referencias al la que alude Duvignaud que está tratando de usar esa imagen de amplia libertad y de gozo en el juego. La alusión que hace sobre lo de las nubes yo consideraría como regla el que uno mismo diga en que momento una nube es una cosa y en que momento deja de serlo y pasas a otra, para mi estas fabricando como estas construyendo esas imágenes y fantasías y aquí también esta en juego la norma, no tanto por que vaya a surgir sanciones en los llamados juegos reglamentados pero como base estarían las normas.

Estas cercano al tema de creación, transformación, la pregunta es si siempre la creación es histórica o puede considerarse una creación no histórica, se puede crear independientemente del marco cultural.

Lo que yo encuentro es que uno no puede desligarse de los referentes culturales, pero que no se convertirían en esta idea de lo normativo como lo restrictivo, como que, si no cumples estrictamente los pasos esas condiciones las cosas no devienen, no logras algo. No soy tan de esa idea, pero si de estos referentes. Incluso si nosotros pensamos actos culturales como es lo de alterar la conciencia a través de los sicotrópicos, ves en ese estado o alucinas lo que tus referentes culturales te marcan, no ves otras cosas. Aparte, esta la interpretación que le das, pero lo que ves la imagen esta muy ligado a tus referentes culturales. Alguien, digamos que no ha tenido información de aviones, helicópteros o etc. No van a aparecer en sus alucinaciones, aparecerán aves y ya después le darás su interpretación eso ya es aparte, pero las imágenes que ve en ese estado son las que remarca su conrexro cultural sin embargo, lo que yo creo que es importante y por ahí es donde podemos preguntar acerca de la creatividad, es la amplia posibilidad de combinaciones que se dan entre estos elementos y sobre todo las preguntas que uno puede hacerse, o sea, si de los diferentes combi-

naciones es entre derecha izquierda y uno podría preguntarse y no existen dos derechas? Finalmente uno a lo mejor se responde que no, pero el haber hecho esa pregunta, posibilita que amplíes esas posibilidades de combinación con los elementos que te encuentras. Entonces abre esa gama de estructuración de organización de los elementos, así es como yo me estoy imaginando lo que puede ser este rango de creatividad. Tienes esa serie de elementos y entonces es la magnitud de posibilidades que tengas de combinarlas.

¿Sería que de la combinatoria de elementos pueden surgir elementos renovadores o elementos renovados?

Si, y la diferencia sería la pregunta, cuando uno se pregunta amplía las combinaciones.

Tocando puntos que tienen que ver con la conducta ¿tu qué crees tendría como elementos una conducta lúdica? ¿Qué le pasa a la persona a su conducta?

Pues, yo veo que se abre la posibilidad que desarrolle sus potencialidades en el momento de estar jugando. Entonces, se posibilita la sensación de mayores ámbitos de libertad de lo que es su vida cotidiana. Se posibilita lo mismo el placer, la creatividad, ese alejarse de sí y reencontrarse consigo mismo. Como todo eso está pasando en conjunto por lo que al estar jugando se desarrollan más ampliamente las posibilidades de uno en base a cada uno de estos aspectos y que son trabajados de manera parcial en otros ámbitos. Por lo regular un poco más restringidos, porque en esos otros espacios por lo regular hay reglas más definidas, hay sentidos más marcados. Y en el juego justamente dado su carácter esa libertad esa amplitud es donde veo que se desarrolla en la persona

¿Y el plano simbólico?

Yo lo ubicaría como lo creativo, o sea la posibilidad de la combinación de los diferentes aspectos. Si en un momento algo tiene un significado por ahí se posibilita la apertura de crear otros significados.

¿Qué sería para ti juego y que no sería?

No sería juego, es difícil, pero no sería juego donde la combinación de estos aspectos de estas propiedades que estoy reconociendo del juego tuviera limitadas por la presencia de otros aspectos de otras esferas de otras acciones. Digamos por ejemplo ¿por qué se dice que el deporte ya no es juego? Por que ahí están las metas del desarrollo físico, o están las metas del espectáculo. Está la estructura económica que prioriza determinados deportes en fin, ahí otra serie de elementos que cobran primacía, dentro de lo que podría ser la libertad y el placer, no quedan excluidos del deporte, pero pasan a segundo término y algunas podríamos decir fuera. De esa manera, podría yo ir distinguiendo lo que no sería juego. Como sería lo de arte, la creación estética y que va a provocar determinadas sensaciones sería un poco como yo veo el arte, pero todo

lo que pasa con el cuerpo humano puesto en acción, no lo veo tan cercano en el arte, quizás en el teatro no? y de hecho ahí aparece mucho la dificultad por que en el teatro muchas veces juegas, de hecho varios de los ensayos u otras formas se dicen que son teatrales pero, yo preguntaría si son teatrales o si son juegos.

Me gustaría preguntarte, si el adulto juega menos, juega más, juega igual. Qué pasa con el mundo adulto y el juego sería la pregunta.

Bueno, yo si encuentro que los adultos jugamos menos, no es que dejemos de jugar, jugamos menos, también jugamos diferente. Considerando que ya hay mucho compromiso. Dado que ya tienes mas restricciones por tu ubicación de ahora si pues estas ubicado en una serie de roles y cada uno de ellos por lo general marca que des ese tipo de manifestaciones abiertas, placenteras, libertarias que puedes encontrar en el juego, y eso hace que te limites tus practicas lúdicas, constantemente en los diferentes espacios en los que te encuentras todo te dice que no juegues; incluso de ahí esta serie de referencias negativas sobre actos humanos, pero la manera de manifestarlo sea aludir al término de jugar, al término de juego. ¡No juegues que no estoy hablando en juego! Toda esa serie de frases están aludiendo a lo que se quiere que el niño no actúe de esa manera mas abierta, uno debe de ser mas correspondiente a esas normas sociales en ese sentido entonces, es que digo que nosotros los adultos jugamos menos y también que jugamos diferente por lo mismo, entonces tenemos que irnos creando otros espacios como válvulas de escape.

Ves la sexualidad, la expresión de deseo como un determinante en el adulto.

Sí, por que también en determinadas etapas, yo encuentro que de alguna manera ya cumplieron con su rol de adulto sobre todo en términos de matrimonio, espacio donde se permiten las relaciones sexuales y nadie te va a decir que es indebido, que no está bien. El momento que pasas esta etapa, que tus hijos son adultos, se abre la posibilidad de que tengas relaciones extramaritales y entonces te brindas ese espacio esa posibilidad que no obténas en el matrimonio, en términos de mayoría no quiere decir que suceda con todos. Siento que se abre un espacio de cierta libertad sexual, antes es muy restringida, de los matrimonios siento que es un porcentaje muy reducido el que se brinda la oportunidad. Sobre todo, que esta muy enmarcado con lo que es la reproductividad biológica, para eso lo haces, no lo haces por placer (risas ironía)

Hay como un interjuego entre lo que es el condicionamiento construido socialmente y lo que es el autocondicionamiento, y en este sentido juegan un montón de factores entre estos estarían también las instituciones sociales ¿Cual es la relación que encuentras entre las instituciones y el juego.

Pues sería la de restringir el juego, restringir el espacio y la existencia del juego. El juego se convierte en algo peligroso, por que modificaría, de hecho atenta contra lo institucional.

ENTREVISTA

DIÁLOGO CON GISELLE BARRET

DOCENTE INVESTIGADORA
UNIVERSIDAD DE MONTREAL
DOCENTE INVITADA, UAM XOCHIMILCO
MÉXICO D.F. JUNIO DE 1998

¿Por qué creatividad, para qué creatividad?

Las preguntas fundamentales directamente, esencial, conoce la respuesta más rápida, es una pirueta pero por que no. Una vez al final de una conferencia un estudiante me pregunto, me puede decir en dos palabras como se puede hacer, se puede. Todo depende de que hay detrás de esta palabra creatividad, pues si se contesta sin saber de que se trata, creatividad la formación de la palabra significa proceso actividad, también tiene una raíz fundamental que es creer y creer esta cerca de crecer, así como algo básico, este es fundamental que es este proceso, por qué es el por qué del hombre que pregunta, por qué el hombre pregunta si puede preguntar hay tenemos la respuesta, la angustia del por que, como que necesitamos algo arriba y algo bajo, estamos en el centro como que necesitamos los dos el por que por arriba y el para que por abajo, y estamos siempre entre dos preguntas, y así estamos, no es un tipo de respuesta lúdica, el resto es como un justificar, la quietud la angustia existencia, no puede hacer de otra manera la creatividad es una necesidad profunda, lo más interesante es cuando no hay que contestar el por que, cuando hay este impulso, cuando no hay que contestar el por qué. Por que es vital, no hay por que ni para que, es que hay, parece una manera de escapar, pero también es una manera de meterse a lo profundo lo invisible, lo no racionalmente falso o construido, se puede construir un por que y para que en las universidades, ese es un trabajo académico. Lo solemos hacer en las universidades, pero me parece que es como una construcción que tapa lo fundamental que es este impulso, cuando no lo hay es la construcción artificial, sobre la nada, o es como un biombo, o es viento. La otro clásico es por qué esto por qué, por qué empiezas por estas preguntas Una persona que se ha visto atravesada por la creatividad por que Usted se acerca a la creatividad

Yo no acerco a la creatividad, yo muy poco utilizo este concepto de creatividad, por que es como en francés se dice la es como un clisé, es un concepto vacío, a perdido su fuerza su energía, lo que en un momento era una necesidad profunda, ahora aparece como una etiqueta, una fórmula, un fondo de comercio no, a veces, no me interesa tanto.

Cómo piensa Usted el tema de la situación creativa

Para mí es un aspecto de la situación, y según los momentos las personas acentuamos uno u otro aspecto, la situación es mucho más amplia que la creatividad y o la creatividad es una manera diferente de acercarse a los niveles o elementos de una situación, pero se puede usar la originalidad, a perdido no es de moda el concepto de originalidad, la creatividad es más de moda, bueno fue en realidad. Pues yo pienso que es la manera de cada uno de poder poner cosas personales dentro de este concepto que lo hace reactivar, revivir, un algo que estaba muerto, perdido, le has preguntado a la gente cuando utiliza la palabra creatividad, es una clave, clisé, a mí me interesa usar otras palabras que atraen más que el concepto, que la tocan, esa es mi manera de hablar de creatividad rodearla, verla como una búsqueda, no como algo ya hecho, lo tomo, me lo como, risas, es mi manera. Yo soy más de juego que de creatividad

¿Juega?

Por qué, cómo, con quién, a ver contigo (risas) ahora con tigo es decir el juego es el juego en el sentido profundo es una necesidad fundamental para mí, es una manera de encontrar una libertad, una gratuidad, una manera de estar presente también y una manera de mirar las cosas no, de entrar por otra puerta, que la puerta dibujada por los ojos, eso es creatividad un proceso de juego, un placer.

Yo no elegí este camino es como que coincidimos es como que estaba dentro del camino, es como, es que como antes se dice que había la forma y el contenido, no se puede cortar de esta manera, como me encontré haciendo esto, fue como el resultado la consecuencia el resultante de cosas que he hecho desde niña, me interesaba muchas cosas de arte danza, música y teatro y me case con un pintor lo que me faltaba, es un hombre plástico, y esta cosa pedagógica, yo me encontré enseñando a gente cosas, en el sentido etimológico, como señalar, así con el dedo, como diciendo aquí hay algo no bueno vamos a ir a ver, una manifestación de mi personalidad, con los otros niños, después con los jóvenes y sigue así y cada vez intento integrar todo lo que hacía dentro del flujo central, así como hay un cruce de camino hice los estudios de letras más la práctica artística pero sin entrar en el terreno profesional, así en la magia de siempre y me pensé como un pedagogo, que quizás es una palabra que resume todo lo esencial de mi manera y después todas ciencias humanas, como dice lo otro, la nada, la cosa del ser humano es para mí algo que me interesa, por eso que toda cosa humanística, holística, y después encontré mi manera de integrar de acercarme.

Podría hablarme un poco de su trabajo

Estamos en un rincón especial, es estratégicamente interesante el rincón donde estamos, hay aquí como un vacío, como que tenemos toda la seguridad del mundo, un lugar seguro para acercarse.

Es una palabra muy linda acercarse a significa movimiento y cercarse, relación de pulsividad. Me gusta mucho ahora jugar con la terminología, desde hace quince años estoy tratando de sacar lo que había pero no sabía, y de lo que encontré, solo casi sin prueba científica digamos, después no verificar, sino maravi-

llarme que estaba en la raíz de la palabra, en la historia del idioma, pero como escondida por todas las capas que tapan que esconden la raíz que guarda el sentido primero, eso es un placer.

Quizás es la edad (risas)

¿Qué es un espacio lúdico en un grupo?

No hay un espacio lúdico, lúdico es una manera de tomar de vivir, no hay nada lúdico en si mismo, es como secundario lo lúdico, es como desneutralizar una cosa, transformarla en algo lúdico, es decir tomar el poder, de tomar todos los parámetro básicos.

¿Lo lúdico es jugar?

Sí, el lúdico es lo fundamental del juego, el juego es una palabra compleja, puede ser muy superficial, el futbol es un juego, los juegos de reglas, pero lo lúdico es lo fundamental del juego, es como la parte más gratuita y mas de libertad y de placer solo. La manera de jugar con las reglas mismas, darte este espacio lúdico, como abrirte rechazar los limites. Sacarte de la trampa, eso es un espacio teatral para quien intenta escapar, lúdico no es lo cómico, no tiene nada que ver con lo cómico.

¿Con que tendría que ver?

Ah, con este tiene más que ver más con libertad y placer que con prisa. Lo lúdico también puede ser muy serio a veces grabe y siempre profundo aunque parece ligero esa es una paradoja, escapa a las definiciones también es muy difícil contenerlo

¿Un individuo puede, producir, generar un espacio lúdico?

Yo pienso que sí, si puede ayudar a escapar de las trampas, es una manera de permitir, permitirse. Yo busco, no sé mucho, busco.

¿Eso es un poco escapar a la trampa no?

Sí, es como una manera lúdica de dialogar, es como el vértigo, es una de las (empiezan a parecer las referencias Risas) Callois.

Esto del vértigo es lo más difícil, muy lindo no.

¿Cuál te imaginas que es la escena de vértigo en un grupo?

Es no se este momento de cuando hay una intensidad, una emoción, alguna sesión, puede ser un momento de silencio también, cuando La gente tiene dificultad para hacerse ver, cuando se trabaja por ejemplo la mascara neutral.

Puede ser este miedo a perder el control.

Sí es ese momento, o cuando tiene que elegir muy rápido lo que tiene que hacer, pérdida de conciencia de espacio tiempo, encontrarse en un Espacio T Tempo especial diferente, como.....

Yo renego como impresiones e ideas para destruir construir, una es esto de el espacio lúdico como capacidad de sostén de confianza, veo a este lúdico como una plataforma para desplegar un yo.

Lo veo perfectamente bien risas que yo no lo podría ver mejor, estoy perfectamente de acuerdo, es un momento la gente dice de magia, no tiene argumento de explicación racional para explicar el fenómeno. No se pensó que por ahí va el tema, podemos ver las cosas de las dos maneras como que siempre hay una continuidad y como que estamos construyendo esta parte común, también lo podemos ver como un continuo en proceso a veces me gustaría saber mas de la física cuántica, es que es como que hay dos niveles el personal, en el pedagógico en el trabajo que haces con los otros, en el nivel personal, como una continuidad, y que parece.....sigue con la conciencia y el trabajar, todo el trabajo que se hace es actividad, tu sigue, pero dentro de la continuidad hay discontinuidades.

Y en este trabajo con los grupos, un poquito en el mismo tenor qué papel juega el malestar

El malestar no tiene que jugar ningún papel esta, risas, no jugamos el malestar, vivimos en malestar y podemos utilizar esta dimensión para jugar a partir del malestar. El malestar es un estado, estar estado es decir también se mueve.

Y hay en esto de, las personas que se acercan a estos espacios, hay un perfil una cierta característica que los haga entre comillado "comunes".

No muy, no se depende, yo trabajo con dos tipos de grupos con grupos y como grupos cautivos, la gente que va al teatro. Trabajo por ejemplo en la universidad con gente que entró a la maestría en educación a tomar un curso que se llama pedagogía de la situación, por un montón de razones menos por la razón a la que invita la pedagogía de la situación, a mira este horario me conviene, o va mi amigo yo también voy. Un montón de razones que esta alrededor de la razón principal que no existe, pues empiezo jugando con eso perfecto, te viene bien el horario perfecto, vienes por tu amigo perfecto, y no saben que esa es la situación, aquí estamos en la situación, entonces para mi no tengo que decir la gente me va a decir por que necesita la pedagogía de la situación, no necesito eso. A veces sí la gente viene, por que lo que ha leído o entendido de las palabras le parece una manera de acercarse a bueno trabajos con la realidad que le interesa, tener una idea saber como puede ser utilizado.

¿ Se podría suponer que en un espacio institucional, hay elementos que favorecen o no?

No lo tiene claro, mi estatuto doctorado le da a la institución una seguridad, una personalidad diferente, pero es valido ya que tiene todo lo que necesita la institución a partir de eso si es diferente bueno es

como una gota en el mar, la institución no es tanto.....

Este tipo esta tan en la transgresión misma que es contra la institución, también se la institución la que lo permite a no surgir, pero permite surgir, por que no lo permite surgir, como que depende de la institución.

Hay dos contrarios tiene el ejemplo de espacios privilegiados, estas en una escuela especial donde se toman nuevos conceptos como Freinet Montessori en México que intentan algo diferente, marginal. Que a veces puede llegar al contrario y al revés un espacio muy cerrado militar, puede generar un opuesto de transgresión.

Cuáles serian para ti los mayores obstáculos para que un espacio se pueda convertir en lúdico

El fascismo, fetichismo, espacios de reclusión, de falta de respeto escucha, todo espacio de poder. El espacio lúdico no existe eres tu el que lo produce, que lo miras como espacio lúdico, es una proyección.

Lo lúdico puede ser un lugar cómodo acogedor. Es peor el que te rechaza, no te atrae. Me pasa que a primera vista digo este no, si en lugar de cambiarnos de lugar, nos preguntamos por que no, cuando la gente llega lo transforma, aunque el espacio no ha cambiado.

Cada uno ve desde su óptica, su historia, perciben un espacio, se puede ampliar, invitar a ver, a redescubrir el espacio. Se puede hablar de expresión lúdica. Seguro es lo que estamos haciendo desde el principio, es una expresión lúdica

¿Una mirada de lo grupal cuál seria?

Dese un concepto realista es el singular y grupal, es mas que eso, quizás la visión de un colectivo que hablo a mas de una persona, un colectivo, es como un fantasma pero a la vez hay algo que es el plural, la gente dice que yo no trabajo con mas de diez personas para que el grupo se pueda conectar, para un animador el grupo es el número de gente que puede contener, manejar (risas) eso es doloroso eso es ejercer el poder sobre, yo creo que es el número de gente al cual puedo ayudar, soportar, aguantar (risas) a veces si, los grupos a veces te tocan a veces es grande a veces pequeño, he hecho talleres con 200 personas es diferente y difícil hacer talleres para tanta gente

Por qué puede ser importante o no una investigación sobre lo lúdico

Es un tema que a mi me atrae mucho, esta bien trabajar en estas cosas y por el placer no que es algo mas que interesarse, es importante ver el deseo de los investigadores jóvenes oírlos para ver desde donde parte el objeto de investigación si parte del deseo, y luego ver como sigue el camino, este camino es un camino para entenderse, conocerse es verte en un rio.

No se, si es válido para ti.....

ENTREVISTA DIÁLOGO CON FIDEL MOCCIO

INVESTIGADOR FUNDADOR DEL T.T.E
TALLER DE TERAPIAS EXPRESIVAS
BUENOS AIRES
OCTUBRE DE 1998

Yo tengo a las 7, 15 un grupo de relajación médica.

El diálogo es un tanto abierto ¿cómo es que te involucras con el tema de la creatividad?

Bueno si, yo llego a la creatividad, previamente yo trabajaba en medios expresivos aplicados a la psicoterapia, tanto en adultos como en niños, el trabajo con los niños despertó todo lo que viene después en creatividad. Yo trabajé en la Plata hace unos cuantos años y organicé la psicoterapia en la plata con técnicas expresivas dibujo, pintura, trabajo corporal, Psicodrama que recién había en esa época, que recién había en esa época, hacia pocos años que habíamos empezado con psicodrama.

¿Qué época era?

El sesenta y..... cuatro cinco, Entonces en esa época yo trabajé en la plata, fui Médico en el hospital.....Ludobica, tan de moda en este momento con la cantidad de chicos enfermos con problemas de trasplante, de corazón, de sarampión. En ese hospital yo empecé una tarea de psicoterápica utilizando medios expresivos, esos están descriptos en un primer libro que hicimos con Pavlosky y Martínez. Entonces, yo después esa experiencia la trasladé a Buenos Aires.

El libro que decís es...

Psicodrama psicoanalítico en grupos.

A sí, sí...

Es el primer libro que hicimos, fue muy bien recibido en distintos lugares, ediciones de varios, piratas también (risas). Fueron los primeros libros de psicodrama acá.

En Buenos Aires volví con medios expresivos aplicados a la psicoterapia, con los mismos recursos. Corporales, dramáticos, dibujo, pintura, collage, plástica y en un taller que yo tenía aquí nomás a la vuelta y en el año 79 80 con una.... persona que trabajaba conmigo que se llamaba, se llama...

Beatriz

Beatriz Amabile, empezamos a preguntarnos de donde salían esas ideas creativas. Hicimos un primer curso de teatro, con mucha gente y empezamos a trabajar y de ahí pasamos a ser una institución que se llamó escuela de creatividad y empezamos a trabajar en creatividad, y empezamos a aplicar lo expresivo, paso a transformarse en la primera parte del proceso creador y luego entonces hicimos un curso pequeño hasta que los alumnos nos exigieron mas cursos hasta hace unos años que terminamos. Bueno eso fue muy exitoso, terminamos la tarea conjunta y yo me instalé aquí en el consultorio y atiendo grupos acá y escribo. Ahora estoy mas dedicado no solamente a lo expresivo sino al trabajo corporal ya que soy clínico desde hace muchos años, entonces estudie mucho el tema de la relajación médica o relajación psicoterapéutica y también trabajar con pacientes, esta es la tarea de que yo hago en este momento. Igual quiero que e preguntes así puedes sacar algo sobre creatividad.

Hay igualmente una pregunta que me gustaría hacerte, y es la de la práctica como profesionalista. Quizás hubieses podido dedicarte a una medicina tradicional ¿qué paso, qué te llevo a trabajar desde lo alternativo?

Yo era médico clínico, empecé a trabajar en una cátedra de clínica médica y en el año cincuenta y...siete, no cincuenta y...ocho, conocí a Pichon Rivière, eso me cambió la vida, porque yo era clínico vivía de la clínica médica y me metí en un grupo con Pichon Rivière, el me mostró al grupo un mundo extraordinario de sabiduría de el, su sabiduría era tremenda, entonces yo empecé a trabajar en psiquiatría psicología y había un servicio de psiquiatría en el hospital donde yo trabajaba, todo hospital tenía un reducto psicológico para el paciente, ese reducto yo ahí inicié mi labor psiquiátrica y después de un montón de año me dieron el título de médico psiquiatra titulado, entonces yo seguí trabajando con Pichon Rivière experiencias, investigaciones. Cosas que fueron publicadas, las primeras sobre trabajo grupal con familia. Psicoterapia con grupos familiares, fue el primer trabajo que hicimos y investigaciones de acontecimientos, por ejemplo en el 61 investigamos sobre un rumor vertido en Buenos Aires, hicimos una experiencia muy interesante que se llamaba “ el vampiro historia de un rumor “ hecha con todos los recursos sociológicos. Afuera de la provincia hacíamos encuestas, al rededor o cerca del cementerio y el diagnóstico era, bueno el vampiro estaba en la imaginación de la gente, era un rumor, una leyenda. La leyenda siempre estuvo en la mente de la gente desde cualquier época, yo lo conversé a esto con Jorge Luis Borges, que era el director de la Biblioteca Nacional, lo fui a ver y el me explicó varias cosas que la sabia el antes que yo. El que no investigaba era el que la sabía, y... te ayudo, hicimos la encuesta y vimos que el país estaba viviendo un momento bastante crítico en ese momento, fue el primer ministerio de Alzogaray, entonces se pensó que en la mente de la gente surge alguien que esta sacando, que alguien que saca que esta chupando. Entonces surge la idea maravillosa que hay alguien que va por la calle atacando a la gente.

¿Es como el chupacabras en México?

Claro, yo vi la película del chupacabras y acá mas o menos parecido, la investigación nuestra un poco más detallada que en la película. Para las personas jóvenes la connotación del agresor era sexual y para la personas mayores era agresiva, a tal punto que te decían el vampiro cuando te encuentra por la calle te da una patada en el culo, era la versión la agresión física. En cambio las mujeres decían que era un señor que aparecía con un capuchón de goma en la cabeza y que atacaba a las mujeres. Había que entender que se trataba de una agresión sexual. Ante eso después me metía en todo, en la plata adquiero una gran experiencia con chicos, teníamos un departamento donde trabajamos no desde lo tradicional, sino labores plásticas, yo hacía psicodrama y formamos una escuela para padres muy importante. En síntesis vuelvo a Buenos Aires y hago la primera experiencia con esta profesora de pintura y dibujo y largamos una experiencia que se llamó el despertar de la creatividad, era una búsqueda de mucha gente interesada en trabaja en pintura en danza, tuvimos a una profesora de danza moderna que fue Mona Itelman, una maravillosa Prof. Hubo que repetir la experiencia y ahí en esa época salió el primer libro mío que se llamaba el taller de terapias expresivas, el verde que lo hicieron en México o primero en Barcelona y después en México. Y se vende mucho ya casi no quedan yo tengo uno. La otra cosa fue la aplicación de las técnicas creativas en el desarrollo de la creatividad de los alumnos, luego una experiencia que fue la escuela de creatividad que fue muy exitosa, muy exitosa (esto dicho acá entre nosotros) hasta que empezó este declive tremendo de la economía Argentina y Latinoamericana.

En tu último libro, hay bastante de recuperación de dos temas que me interesan a lo que hace a la investigación que son el Juego y la creatividad.

Bueno, la importancia que tiene es que las tareas para el desarrollo de la creatividad se hacen a través de cosas juegos corporales en general, las sesiones comienzan con una tarea corporal que despierta humor, cierta gracia y en un nivel, hay un esquema que lleva al individuo desde la emoción hasta el producto, lo que Moreno llamaba las conservas culturales las cosas en un desarrollo ascendente aparecen las primeras imágenes creativas, que aparecen a nivel de las ondas teta y a partir de ahí lo que sería el equivalente de lo que se llamaría el pre-consiente, para otros autores sería la esfera la zona intermedia donde se une el imaginario interior con lo de afuera. Entonces se integran y para Laurens..... Dije que eso es donde se mezcla lo de afuera y adentro y desee donde sale la creatividad. Para otras escuelas la creatividad surge de las famosas ondas alfa, las famosas ondas alfa que digamos...del pensamiento, en cambio para nosotros que yo lo vi en estados Unidos, siguiendo a Green que fue un gringo que sabe mucho de esto, yo tuve la suerte de conocerlo y trabajar allá. Toda la parte electrónica te la aplican, yo vi. que tipo de ondas tengo yo y que puedo desplegar, las ondas beta son las de la vigilia, las alfa aparecen cuando una persona esta relajada en un electro, las ondas zeta es cuando una persona esta conciente de su inconciente como te dicen ellos, entonces las imá-

genes te llegan. J Moreno asocia la creatividad con la espontaneidad, en la espontaneidad las imágenes son sorprendidas, por que han pasado la etapa de incubación la idea que vos querés lo que estas buscando se incubaba, entonces en un momento aparece cuando menos lo esperas y Moreno dice que eso es sorprendente. Rolmei, Norteamericano que escribió un libro la valentía de crear dice que también, que después de la etapa de la incubación la idea que vos querés lo que estas buscando se incubaba, entonces en un momento aparece cuando menos lo esperas y Moreno dice que eso es sorprendente.

Desde donde trabajas lo imaginario?

Lo imaginario aparece cuando uno se ha liberado de la lógica, la semana pasada para un artículo del periódico Página 12 en un juego de palabras digo que “soy pensado y luego existo“ nuestra mente es mucho más iluminadora desde dentro. Crear es dejar crear, lo digo en mi último libro. En creatividad es importante dejar que la idea te llegue Mozart decía que el dejaba que la música le llegue. Yo le pregunto a mis alumnos qué te llevo, es más justo eso que preguntar qué pensaste, nosotros hemos sido educados desde la voluntad para pensar, no para la espontaneidad. El hecho de no pensar, no significa no disponer de información, uno trabaja desde la información, hace analogías y lo que te aparece es la idea fina. Cuando uno dice en un grupo a mi me paso tal cosa y otro dice a mí también estas ligando lo que se denomina en psicodrama la inversión del rol, vos aportas al otro pero desde tus conocimientos.

Que pasa cuando un grupo juega

Es una oportunidad de elaboración, nosotros con Pavlovsky trabajamos con chiquitos pre escolares y los chicos elaboraban jugando, pero ellos no sabían que elaboraban, jugaban..

Al elaborar una situación y transformarla en una escena como adulto encontrás respuestas, por eso el juego tiene un valor imponderable.....

GRACIAS



Algunas formaciones, para abrir interrogantes, deberían transformarse en grandes espejos que nos permitan dilucidar y encontrarnos en nuestros deseos de saber desde ese lugar del reflejo y de resonancia; ese escenario con símbolos, imágenes y palabras, donde se puede jugar e investigar desde un nosotros y permitir ser. Gracias a todos y cada uno de mis compañeros y maestros por ese espejo, que me hizo seguir creyendo que podemos apostar a la creación y a la apertura, desde un espacio institucional.