

LA EXPERIENCIA DE JUGAR

Autor:
Gabriel Pranich
Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.
(IICE-UBA / CIS/CONI gabrielpranich@gmail.com)

Cita: Gabriel Pranich. LA EXPERIENCIA DE JUGAR. Lúdicamente, Vol. 13, N°26, Año 2024. Octubre 2024, Buenos Aires (ISSN 2250-723x). Este texto fue recibido el 01 de abril de 2024 y aceptado para su publicación el 01 de junio de 2024.

Resumen. En el presente trabajo propongo una aproximación a la *experiencia de jugar* como acción constituyente de una *subjetividad* por venir. Busco presentar al juego como una forma de *pensamiento crítico* desde un posicionamiento ético-político, desde el suelo donde pisamos como geocultura. Sin embargo, el jugar emerge para poder pisar, también, con la necesidad de traducir aquello que sentimos y pensamos en una búsqueda atravesada por el jugar con y entre otros. Propongo la experiencia de jugar como forma de relación con el mundo, con los otros y consigo mismo. ¿Qué está en juego en el juego?

Palabras clave: Jugar; experiencia; pensamiento crítico; subjetividad.

The experience of playing

Abstract. In this paper I propose an approach to the experience of playing as a constituent action of a subjectivity to come. I seek to present play as a form of critical thinking from an ethical-political, from the ground where we tread as geoculture. However, play emerges to be able to tread, also, with the need to translate what we feel and think in a search traversed by playing with and among others. I propose the experience of playing as a way of relating to the world, to others and to oneself. What is at stake in play?

Keywords: Playing; experience; critical thinking; subjectivity.

Introducción al jugar

El presente trabajo busca introducir o, mejor dicho, hacer una experiencia de jugar desde el pensamiento crítico. Los autores como Johannes Huizinga, Roger Caillois, Georges Bataille y Donald Winnicott establecen que el juego es una estructura que pertenece y hace a la cultura, porque no hay juego sin cultura. Sin embargo, es a partir de la acción de jugar que los sujetos pueden hacer otra cosa, y no quedarse en la mera repetición, con la cultura que heredan. En este sentido, el jugar constituye experiencia, porque juega una subjetividad que antes no estaba o, al menos, no estaba manifiesta. El juego crea las condiciones de un pensamiento jugado que coloca entre paréntesis a la realidad y al mundo que habitamos cotidianamente. De esta manera, busco argumentar desde el jugar como actividad del pensamiento emancipatorio a través de tres experiencias: la experiencia de jugar las cosas, la experiencia de jugar con el otro y la experiencia de estar en juego.

Los enfoques desde donde abordo la problemática versan: en primer lugar, desde un abordaje psicoanalítico con pensadores como Donald Winnicott y Sigmund Freud. En

segundo lugar, planteo la experiencia desde un enfoque filosófico con Roger Caillois y George Bataille. Con el fin de pensar el estar en el juego desde una perspectiva geocultural desarrollada por Rodolfo Kusch en clave de jugar el estar y, agrego: estar en juego. En este hacer juego con la tierra que pisamos pone en juego a la imaginación que se enreda con la realidad para poder modificarla de una o de otra manera. Podría plantear esto como un tercer momento en que el presente trabajo intenta abrir otros caminos posibles y no finalizar en un conclusión. Mas bien, intento hacer juego desde la propia escritura hacia una continuación.

Los interrogantes que apuntalan la búsqueda son: ¿cómo abrir el juego para transformar una realidad por demás atosigante en Latinoamérica? Atosigamiento con el que quiero hacer referencia a no quedar atrapadas y atrapados en las condiciones actuales. Es más, pensemos el juego como forma de suspender el atosigamiento de la realidad. Es cierto que las realidades son heterogéneas, pero, también, sabemos que el sentido de la experiencia hace a ser autoras y autores de otras condiciones posibles para hacer un mundo más habitable. Es decir, de crear otras circunstancias que hagan otra vida posible. Así como ninguna niña y niño está determinado por el lugar en que nace, tampoco como país estamos determinados por las condiciones actuales.

Por el mismo lado, otro interrogante plantea: ¿cómo jugarnos en una memoria que inscriba a un sujeto en una tierra firme para hacer pie? El jugar como potencialidad de apertura, de hacer a través del tiempo. Quiero decir, para construir una experiencia donde no hay un fin que orienta, por el contrario, el propio acto de jugar va construyendo una experiencia. ¿Cómo puede ser que el jugar constituya a otro sujeto posible? Para poder continuar con tres experiencias de juego y alcanzar un juego para estar. Veamos cuáles son los problemas que se presentan a partir de la experiencia de jugar como lugar de un sujeto por venir. De este modo, alcanzo una (in)conclusión para seguir jugando en la que aparece el jugar como forma de resistencia a toda realidad que determine al sujeto. Por el contrario, es el sujeto quien a través de la experiencia de jugar aprende a modificar la realidad que lo habita.

Jugar otra experiencia

Los valores resultan de la experiencia y no al revés.

Silvia Duschatzky y Cristina Correa

La experiencia no es dada, sino que se construye.

Silvia Bleichmar

En el presente apartado propongo comenzar desde experiencias propias para luego abordar la problemática de jugar como creadora de experiencia. De ahí que toda experiencia reconstruye la realidad más que absorberla tal cual “es”. Asimismo, el jugar desde un “*ethos* histórico” (Foucault) que plantea el compromiso con la época en la que vivimos.

En esa tarde decidí detenerme en el medio de la plaza, solo para estar, y dejar de correr de acá para allá, con ese estado corporal de sentirlo todo, de manifestación, con esa

sonrisa de felicidad, había un aire de libertad. Mientras la hamaca suena sin cesar, al compás de las hojas, las olas se repiten en el mar, esa repetición que hoy hago al mover mi mano en círculos sobre esta hoja en blanco, estas idas y vueltas que buscan la diferencia y, paradójicamente, necesita volver. Son las primeras marcas que conocemos del jugar humano, así como un bebé que juega con el sonajero o queda asombrado por el cochecito que va y viene: ¡acatá!

También el subibaja se puebla de niñas y de niños alrededor. Mientras el niño de remera azul se dispone a quedar sentado en el piso con no más de ocho años; y, al parecer, su hermano con remerita blanca se dispone a quedar suspendido, inevitablemente, ya que no tiene más de seis años. En el medio de la plaza, los juegos están entremedio del día y la noche, cuando todavía no ha terminado el día y aún no ha comenzado la noche. ¿Qué momento del día es este entre? Ni de día ni de noche y me di cuenta porque las niñas están jugando. Entretanto escribo a metros de sus juegos y siento que también juego allí con ellas y con ellos. A mi manera, escribiendo parece que juego a otro juego. Pero hago lo mismo que ellas y ellos: juego. Van y vienen, van y vienen, una y otra vez sin cesar y de vuelta otra vez. Quizás, aquí mirándolas y mirándolos jugar, pienso: ¿cuándo podremos instituir vida? Con el eterno intento de unir el saber y el vivir. Es cierto que el jugar instituye niñas y somos las adultas y los adultos que le decimos: “Estás jugando”. Pero también es cierto que al jugar nos enseñan que los conceptos se viven, se encarnan y así los pensamientos pueden volverse fecundos. Claro está, lo vemos los adultos, ya que las niñas aún no tienen el problema del concepto: ¿o acaso ya lo tienen?

Lo importante en este momento es que nos enseñan que las palabras están vivas, que las palabras hacen magia, eso que en la universidad llamamos transformar, transformar... repetida hasta el hartazgo y que demuestra que no estamos logrando transformar nada. “El discurso académico va por un lado y la sociedad va por otro...”, dijo un profesor. ¿Acaso si jugamos saber podremos tener una experiencia?

La experiencia siempre está a caballo entre los símbolos y las vivencias. A mi modo de entender, no hay una experiencia sin vivencias y tampoco hay una realidad que no se trence con la vivencia de la experiencia, no hay una sin otra. Para arrojar un poco de claridad, quiero decir que, la experiencia hace al hecho de volver a lo vivido y realizar una reconfiguración del tiempo. Ya sea a través de las palabras, imágenes, poesía, pintura, novela, cuento, entre otras formas. Hay una experiencia que estamos brindando al otro en este compartir y que de alguna manera o de otra rellenos y recreamos atravesados por la imaginación. De hecho, el ser humano es quien posee la facultad de compartir experiencias, a ciencia cierta: hoy escasean. Cada día somos un poco más la sociedad de los poetas muertos.

Si usted lo piensa por un minuto podríamos enumerar dos o tres experiencias, con el viento a favor, a lo largo de cuarenta años de vida. ¿Le parecen muchas experiencias? En estos tiempos la experiencia parece ser más escasa de lo que vemos a nuestro alrededor. Fíjese que ya ni siquiera nos venden un lugar para pasar el fin de semana, un lugar para veranear, un parque para pasear o un lugar de entretenimiento donde llevar a las niñas y a los niños. Por el contrario, nos venden experiencias. Al parecer las experiencias ya son un bien escaso y el mercado lo sabe. O vivimos en un sistema capitalista tan extremo que de tanto consumir nos hemos consumido.



Creo necesario incorporar experiencias propias para abordar de mejor manera el análisis sobre la experiencia y, principalmente, para pensar la experiencia. Hasta aquí quise jugar la experiencia como tal y no analizarla desde un marco conceptual. Mi deseo que trasciende este trabajo es volver a trenzar el saber y el vivir con el único fin de aprender a vivir.

Entonces, ¿por qué reflexionar acerca si el juego puede ser una emancipación? ¿Sería una verdadera experiencia? ¿Para qué pensar sobre la experiencia de jugar? Con el primer problema que nos encontramos es con el arduo intento de definir qué es la experiencia y como no apoyo las definiciones estáticas voy a intentar dar un rodeo al problema.

La palabra experiencia desde lo cotidiano remite al saber, a una pericia en relación en cómo hacer tal o cual actividad. O, incluso, saber jugar. De ahí que podemos decir que tiene experiencia en tal trabajo, porque lo realiza hace años o tiene experiencia jugando al fútbol, al básquet, al vóley, al ajedrez, a las cartas, etcétera. Una persona puede ser un experto, porque es un experimentado en algo. También solemos llamar con una vaga idea, a mi modo de ver, de que los años dan experiencia y, sin embargo, el tiempo y la experiencia no son correlativos. Porque el tiempo vivido no consagra a la experiencia; ya que esta depende en la medida de que los sujetos puedan constituirse en narradores, protagonistas, agentes, toda experiencia propiamente dicha constituye un lugar para una subjetividad: como lo puede ser a las claras el sujeto en los juegos de la memoria.

Para enumerar otra experiencia que abunda en nuestras vidas cotidianas: hay una búsqueda de experiencia en el disfrute, como por ejemplo en ir de vacaciones. Claro está, parece encerrar mucho más que un simple viaje o ruptura de la rutina cotidiana. Quizás, unas vacaciones a veces guardan la posibilidad no de tener otra experiencia, sino de tener una. Pero para basarnos en una experiencia es necesario la palabra en el acto de narrar. Sin embargo, hoy, con las capturas fotográficas de los paisajes ya no hablamos, sino que solo mostramos imágenes que no son traducidas ni por quien las tomó ni por quien las mira.

Podemos pensar que nos hemos quedado mudos ante las imágenes. La persona que fue de vacaciones a tal lugar no narra y la persona que mira no interpreta. ¿Cuántas palabras escucharemos? A decir verdad, el viaje es el primer modo de narrar así lo confiesa Homero con la *Odisea* y así lo vivió Ulises. El segundo modo de narrar es la investigación y así lo cuenta Sófocles en *Edipo Rey*, también, en *Edipo en Colono*, y su cuerpo lo sabe.

En pocas palabras, hemos perdido la experiencia de traducir. Volver sobre las vivencias a través de las palabras para sentir lo ocurrido y quizás ver por primera vez. Este punto es de sumo interés en este trabajo: ¿cómo la experiencia crea un antes y un después? ¿Cómo la experiencia crea una discontinuidad? Allí podemos decir que hubo una experiencia. Esta vivencia no solo está en contra, paradójicamente, de toda certeza y modo de hacer; sino que, a su vez, retoma el pasado en el presente. En una experiencia hay una comprensión del pasado presente.

Ahora bien, en el intento de profundizar el análisis desde un marco conceptual: el filósofo italiano contemporáneo Giorgio Agamben (2015) en su conocido trabajo *Infancia e historia* con el subtítulo: *o la destrucción de la experiencia*. Allí desarrolla cómo el ser humano se ha quedado sin experiencia a costa de alcanzar un supuesto saber. Al establecer el experimento como la forma instaurada por la modernidad para acceder a la experiencia. ¿Y a la vida misma? Pero la experiencia es vida, emoción, creación. El autor lo señala de una



forma concreta: “Porque la experiencia no tiene su correlato necesario en el conocimiento, sino en la autoridad, es decir, en la palabra y en el relato” (2015, p. 9).

Asimismo, el filósofo francés Paul Ricoeur ha propuesto que hay una identidad narrativa en la propia experiencia de narrar. Dicha experiencia se produce en, por y atravesado por la narración. Donde no hay sujeto anterior o definido como resultado, sino, por el contrario, es una identidad en permanente construcción. Quizás, podemos agregar que no es un flujo dinámico, más bien, puede constituir discontinuidades que fracturan, que quiebran de alguna manera quien era y reconfigura una nueva subjetividad en términos de acontecer.

También, el jugar es hacer, cuando el psicoanalista británico de mediados del siglo XX Donald Winnicott (1971) afirma que, el jugar es hacer y que el propio origen de la creatividad se encuentra en el juego. Justo allí, podemos decir que hay una experiencia. Porque, la experiencia necesita no solo de su protagonista, sino del hacer. Hacer que no sea una acción desarticulada, sino hacer propiamente dicho. Y el hacer, siguiendo al autor, lleva tiempo. Este hacer es hacerse de una o de otra forma. Darse forma en una búsqueda sin fin. El hacer es a lo largo y ancho del tiempo.

Desde un enfoque sociológico, aquí siguiendo a François Dubet (2010) en *Sociología de la experiencia* dice: “[...] la experiencia es una actividad cognitiva, una manera de construir lo real y, sobre todo, de “verificarlo”, de experimentarlo” (p. 86). En este sentido, el autor destaca que la experiencia social no es una esponja de percepción de la realidad, por el contrario, es una construcción del mundo. Téngase en cuenta que esta construcción no es solo un mero hacer sino una forma de experimentar. Entonces, la experiencia social es una forma de relación con el mundo, con los otros y consigo mismo. Porque, el sujeto al hacer el mundo se hace a sí mismo. A su vez, esta experimentación se entrelaza con la época en la que habitamos.

Desde el *Diccionario Foucault* de Edgardo Castro (2011) nos acerca la siguiente conceptualización sobre la experiencia:

Experiencia y pensamiento terminan siendo equivalentes. Por pensamiento entiende lo que instauro, en sus diferentes formas posibles, el juego de lo verdadero y de lo falso, y qué, en consecuencia, constituye al ser humano como sujeto de conocimiento; lo que funda [...] al ser humano como sujeto ético. Una experiencia es siempre una ficción; es algo que se fabrica para uno mismo, que no existe antes y que existirá luego. La actitud de la modernidad, como *ethos*, es una forma de experiencia histórica libre, de experimentación. (2019, p. 152)

Desde el hacer de la actitud moderna como *ethos* histórico. *Ethos* que proviene del griego y significa tanto lugar donde se habita, como costumbre, forma de vida, morada, cotidianeidad, forma de actuar diariamente, modo de ser, de pensar y sentir: “El hombre que posee un *ethos* bello y que puede ser admirado y citado como ejemplo ese que practica su libertad de manera refleja” (2019, p. 145). Foucault refiere al salirse de su propia época para ver a contrapelo qué es aquello que sucede en el tiempo en el que vive. Es en este salirse donde el sujeto se juega a sí mismo. Aquí el sujeto se crea, se constituye como tal. De esta manera el sujeto produce una consciencia crítica del mundo en el que habita y de ahí un sujeto ético. Porque es a partir del *ethos* histórico o compromiso con la época que habitamos y que accedemos, o no, a una experiencia de nuestra propia sociedad.

Si el juego es salirse de nuestra época: la realidad queda suspendida, al menos hasta que termine el juego. Al jugar el juego nos salimos de la época y superponemos la ficción a la realidad. Así llegamos a producir una transformación de las condiciones que nos atosigan en tal realidad. Entonces, ¿acaso el juego es una actitud de la modernidad? Sea como sea, el punto que me interesa situar es el juego como pensamiento crítico emancipatorio. Entonces, el juego sí sería una actitud de la modernidad. Agamben al respecto sitúa que el juego en nuestra época es sincrónico y que se inaugura con la modernidad. Es un corte sincrónico en la historia diacrónica y de ahí que juega la herencia.

Pero ¿jugar crea una experiencia? Tanto el jugar como el arte permite adentrarnos en experiencias límites. No hay una experiencia contenida en la lengua que se pueda pronunciar con todas las palabras, con las palabras justas. Si bien vale la pena la búsqueda de las palabras justas, jamás colmarán todo aquello que podemos vivenciar y que no entra solo en palabras. De ahí que existe la pintura, la escultura, la arquitectura, la poesía... la novela... Hay un desborde de la propia experiencia donde no todo se puede nombrar, no todo queda dentro de las palabras. Pero sí, todo se puede llegar a jugar, o traducir, interpretar. Quizás desde ahí la literatura nos puede aportar en cuestionarnos el poder nombrarlo todo, ya que lo que queda claro desde la poesía es que son traducciones de lo innombrable, de lo no dicho, de lo imborrable. A continuación veamos tres experiencias: la experiencia de jugar las cosas, la experiencia de jugar con el otro y la experiencia de estar en juego.

Tres experiencias jugadas

El arte de narrar

Cada uno crea
de las astillas que recibe
la lengua a su manera.

–y de eso, ni Emanuel Kant estaba exento.

Juan José Saer

Si no hay experiencia no vivimos, quizás, con suerte, solo existimos y pasamos durante mucho tiempo o toda la duración de nuestras vidas sin comprometernos con algo dignamente. De allí la preocupación alarmante sobre construir una experiencia sensible: que sensibilice el mundo, donde podamos crear un común estar, desde el formar parte, que sensibiliza nuestro *ethos*: nuestras formas de expresarnos, de relacionarnos con el otro a partir del otro como punto de partida y no la alteridad como una meta a alcanzar.

Vamos a intentar abordar tres experiencias que constituyen a un sujeto desde experiencias personales y aquí situadas a través del juego: a) la experiencia de jugar las cosas, b) la experiencia de jugar con el otro y c) la experiencia de estar en juego.

La experiencia de jugar las cosas: estábamos jugando cuando dos bancos y unas sillas hicieron a un colectivo, tomamos un fondo con unos borradores y éramos periodistas. Sabíamos que también era una forma de relacionarnos con el mundo, con las cosas. Una casa abandonada de pronto puede ser un castillo. Un castillo de arena es otra forma de

relacionarnos con la arena. De hacer otra cosa con la cosa que tenemos delante de nosotros. Un montón de arena dispuesta en forma circular puede hacer una torta y devenir en un cumpleaños, y como si fuese poco, feliz.

La experiencia de jugar con el otro: en una escuela de pavimento en medio de la tierra, entremedio del recuerdo y el castigo del sol en su cenit, con el olor a lluvia empañado en la nariz. Las palabras cayeron hacia adelante. Proyectar un tiempo incierto que aún no llegó: fue lo que hicimos. Por venir, y no sabía a quién esperaba. Y, sin embargo, estaba por venir. Jugamos para que el porvenir sea presente. Jugamos en el patio, en el aula, en el recreo, en la puerta, en el pasillo, arriba y en la dirección, a la salida y en la entrada: jugamos. Yo no te conocía y tuve con quien jugar. Hoy, después de cuarenta años me vienes a la memoria con tu alegría de jugar, una y otra vez: otra más, de vuelta, y otra vez.

La experiencia de estar en juego: no era a ver si salía el sol, sino poder verlo. Quise jugar a que yo era... Aristóteles (2014) en *La poética* señala que, la historia es lo que sucedió y la poesía aquello que podría ser.

Pero la experiencia como tal no es anterior al sujeto y el sujeto no es anterior a dicha experiencia. Por el contrario, el sujeto se constituye a partir de la experiencia y la experiencia se amasa a partir de que el sujeto tiene una práctica que le da consciencia. No como una parte ajena, la persona no se puede analizar por fuera de ella, sino dentro de la misma experiencia.

La experiencia de vida hace posibilidad, apertura, potencia, creación, crear vida, crear esperanza, porque hace también a crear deseo. A mi modo de ver, la experiencia se construye a través de la implicancia y el sujeto se constituye a partir de la experiencia consciente. A su vez, la implicancia conlleva de manera inevitable determinados posicionamientos que conforman la posibilidad de otras experiencias posibles. Es decir, actos, comportamientos y actitudes que se derivan en la construcción de una experiencia determina en un abanico de experiencias posibles, creadores, por ende, de otras experiencias posibles a partir de ellas.

Los juegos desde antaño son dentro del marco de una cultura. Phillippe Ariès (1987) dice que, en el pasaje del siglo XVII comienza a registrarse otra percepción hacia los más pequeños. Los juegos se hacen un lenguaje colectivo, porque son compartidos dentro de una sociedad. Lo particular del juego es que sucede en todo el mundo. En todo el mundo el juego instituye niñeces, porque primero hay jugar y luego niñeces. No juegan porque son niños, sino que, “porque hay juego hay niñez” (así nos ha enseñado Jorge Fukelman). De ahí que un niño de nueve años limpiando vidrios de autos en el semáforo no está jugando, sino que se le ha expropiado la niñez. Sin embargo, un niño limpiando el auto con su padre sí está jugando.

Veamos cómo se articulan estas tres experiencias. Hans-Georg Gadamer dice: “... al jugar siempre exige un jugar-con” (2002, p. 69). En este jugar con, es que nos podemos jugar con y entre otros. Es decir, al quedar jugados hacemos juego con los otros. Asimismo, Winnicott dice: “... un rasgo importante del juego, a saber: que, en él, y quizá sólo en él, el niño y el adulto están en libertad de ser creadores” (2013, p. 99). De allí que en el juego se crea la persona y el jugar es hacer y, por lo tanto, lleva tiempo. Sin embargo, el autor sitúa que poder jugar ya es creador porque es potencial. Aquí me interesa situar que toda creación es social, no hay ningún genio aislado. Por el contrario, la creación siempre es



colectiva y de su época. Porque, la potencialidad de los sujeto con la creación en las manos reside en la confianza mutua de las personas en una sociedad.

Entonces, el juego es el origen de la creatividad. Porque es a partir del poder jugar que el ser humano puede transformar la realidad y en este sentido la vida vale la pena ser vivida, porque puede ser otra cosa y no esto. Asimismo, Winnicott señala que, cuando un niño o niña juega con un adulto el adulto debe devolverle otra cosa. Lo sitúa en tres momentos: A) la niña o el niño realizan una acción de jugar y dan algo, entonces el adulto al jugar (momento B) le devuelve otra cosa al niño; sin interpretar aquello que recibe, porque se terminaría el juego. Esta situación da inicio al momento C), es decir, en la que el niño pueda hacer otra cosa con lo acontecido en el primer momento. Ahí está la posibilidad de transformar porque A ya no es la misma en C, es otra A o A ahora en C ya no es igual y el punto de partida ya no es el mismo. Lo que se ha transformado son las condiciones iniciales. Aquí se ven materializadas las tres experiencias de jugar con las cosas, con los otros y consigo mismo. Porque, es en este hacer juego con los otros en el que quedamos jugados con nuestra subjetividad.

“Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva”, dice Freud (1992, p. 127). Más adelante agrega: “... tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real” (op. cit., p. 128). Y continúa: “... el deseo aprovecha una ocasión del presente para proyectarse un cuadro del futuro siguiendo el modelo del pasado” (op. cit., p. 131). En este sentido, desde mi interpretación, es que hay una reparación de lo sufrido, del dolor, de la angustia, o hacer algo con el dolor para que devenga en otra cosa.

Por otro lado, Winnicott dice: “Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar y desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer” (2013, p. 83). Claro, en este jugar hace juego en diálogo con las otras situaciones. Este hacer juego en el jugar es el que intento situar como constituyente de una experiencia crítica. En el juego en vez de hacer una historia de las cosas que ponemos en juego las jugamos con el fin de no tener un fin y así buscar el hilo que una las cosas para poder nombrarlas en un entramado que nos entrame como trayectoria de vida, de anhelos, de deseos, de esperanzas desesperadas. Porque, y siguiendo a Jorge Fukelman (2011), al sujeto lo encontramos en la huella. Nadie ha visto a un sujeto a los ojos, sino que lo encontramos en la huella y, luego, hablamos del sujeto que es (o que fue) en la huella.

Aportes para jugar el estar y estar en juego

Desde el antropólogo y filósofo argentino Rodolfo Kusch: “Hay en el juego una apelación a una alteridad [...] se trata de lograr entonces el acierto fundante, o lo que es lo mismo el acierto eficaz para vivir, pero desde el otro lado. De ahí el juego existencial” (2000, p. 408). En este sentido, y siguiendo al autor, el juego puede plantear el estar del estar, una distracción de todo lo que es, del ser, para jugar el estar, pero “sin pasar por el siendo” (Kusch, 2000, p. 408). De ahí que el juego juega el estar como aquello indeterminable, pero que podemos reconocer a partir del acontecimiento. El pensador argentino lo plantea en términos de pensamiento seminal. Es decir, no es por las causas que las potencias advienen en el mundo sino y, por el contrario, la potencialidad reside en la instalación, en estar instalado y a partir de allí estar-siendo.

Sin embargo, y hablo desde nuestra época en la tercera década del siglo XXI, el problema que se nos presenta es incluso anterior al planteado por Kusch. Ya que, el síntoma de la época se hace carne en no estar, en no pisar, en no pensar en las raíces, sino en volar. Este no estar complica la situación de la memoria. Ya que no podemos pensar de una forma o de otra, porque no pisamos en ningún lugar. Por lo tanto, el desarrollo de Kusch en cuanto que el pensamiento no se ve ni se toca, pero gravita, entra en una crisis previa. De ahí que hoy es muy común, lamentablemente, escuchar discursos y soluciones a problemas cotidianos que no tienen ningún asidero con aquello que sucede. Porque, en realidad, no pisamos en ningún lado, no hacemos pie. De allí es alarmante, porque el escritor había planteado a la cultura como un lugar desde donde hacer pie, incluso, como un lugar de refugio donde podemos defendernos del exterior y así salvaguardar nuestra propia vida en la cultura. ¿Nos hemos quedado sin refugio posible?

A mi modo de entrever, el juego puede ser la resistencia a la pérdida de toda cultura de amparo, de refugio. Quizás, el domicilio en el mundo, todavía... es posible. El juego como estar, incluso, el juego como distracción que me permite ver por primera vez con quién juego. El juego como reconocimiento hace a la posibilidad de conocer de otra manera. De un reconocimiento de la alteridad que no sea en esa frase: "Yo lo conozco...". Sino, más bien, el juego es la posibilidad de jugar el no-saber para luego poder reconocer.

En la experiencia de jugar con el otro: el jugar constituye una interpelación ético-política. Es ético porque quedamos interpelados por y con el otro. A mi modo de ver, vemos el rostro del otro por primera vez mientras jugamos. Porque, en el juego los jugadores son liberados de todo prejuicio de tu interpretación y de una racionalidad causal y argumentativa. Al mismo tiempo es político, porque tiene que ver con la justicia de no reducir al otro a mí mismo. Por lo tanto, hablamos de la libertad y de compromiso con nuestra época a partir del derecho inalienable de ser "otro en tanto otro", dice Lévinas. Lo mismo no es lo igual, somos lo mismo en cuanto a que somos seres humanos con los mismos derechos y obligaciones, pero no somos iguales, porque el nos-otros se compone de la alteridad y no del yo ampliado. Entonces, el juego hace a un pensamiento crítico.

Vamos a jugar hace a la base para poder jugar a cualquier juego. Jugamos a jugar nos posibilita llegar a reconocernos mientras jugamos. Donde incluso podemos ser el otro y el otro puede ser yo. Sentir lo que el otro siente: así sea de jugando. Constituye una experiencia y es formadora de subjetividad. Si bien vivimos en una época donde las experiencias se plantean como imposibles. Ya que en la época actual de la tercera década del siglo XXI se venden experiencias. El consumo que consume.

El jugar como la poesía hablan de lo que podría ser, pero aún no es... todavía... Sin embargo, en estos tiempos el jugar es una experiencia que de a poco estamos terminando de olvidar. Cuando el jugar es un ritual que aún está latente... el jugar es otra resistencia a la terminación de los rituales, al exterminio de toda cultura. El juego se interpela con su contexto y busca pisar allí donde pisa. Quiero decir: el juego crea memoria y luego da suelo. "Vivir es estar firmemente aquí", dice Rodolfo Kusch.

En la experiencia de estar en juego podemos profundizar desde el no-saber planteado por Georges Bataille. El autor propone la experiencia de jugarse el propio sujeto en la búsqueda de una subjetividad. A partir de negar toda definición de sí, es que se acerca a la potencialidad de reconocerse como extranjero. Ahora bien, ¿por qué la situación del no-saber deviene en una experiencia interior?

¿De qué hablamos cuando decimos no-saber? ¿Por qué en el juego surge una subjetividad y un aprendizaje con el no-saber? ¿De qué experiencia interior hablamos? Bataille la define de la siguiente manera: “Llamo experiencia a un viaje al final de lo posible del hombre” (2016:29). Más adelante continúa: “[...] la experiencia alcanza la fusión entre el objeto y el sujeto, siendo como sujeto el no-saber, como objeto lo desconocido” (2016, p. 31).

Queda claro que no hablamos de la teoría del conocimiento desde un sujeto y un objeto sino de un sujeto, o sea: sujeto-sujeto. En otras palabras de Bataille: “Diré esto oscuramente: el objeto en la experiencia es en primer lugar la proyección de una pérdida de sí dramática. Es la imagen del sujeto” (2016, p. 148). En páginas anteriores, reflexiona acerca de la angustia por poseer el objeto y que es la angustia de sí, de perderse. Según mi modo de comprender, el sujeto se angustia, porque se pierde a sí mismo. Esta situación se sostiene en una raíz originaria del no-saber, ya que, la angustia es hacia algo desconocido. Es decir, no sabemos el porqué de tal sentir. Entonces, este conocer el objeto no es tal, sino que hablamos de rescatar de alguna manera esa imagen perdida, la primera imagen. Por lo mismo señala que me vuelvo a encontrar en el arrobamiento, en sí mismo.

Ahora bien, desde esta situación de “extrañamiento” el jugar permite a las niñas y a los niños suprimir la distancia entre sujeto y objeto. Teniendo en cuenta que el conocimiento, el aprendizaje hace a un objeto de aprehender. Dicho de otra manera, en qué momento se diferencia la construcción exterior de la interior, cuando una experiencia auténtica es la que suprime las distancias entre el exterior y el interior. El juego posibilita la fusión entre el sujeto y el objeto, porque las reglas en un juego son flexibles y de mutuo acuerdo. De hecho, primero hay un jugar que hace a una niña y a un niño. Y hay tantas niñeces como jugares. Incluso, en el juego dramático, y desarrollado por Patricia Sarlé y Celia Rosemberg (2015), ampliamente utilizado en escuelas primarias, permite la recreación de la realidad a través del juego de roles y encontrar resoluciones posibles a problemas reales. Hablamos de jugar la realidad por medio del juego. Por lo tanto, lo que queda jugado es la propia realidad. Por lo tanto, la dramatización es salir de nosotros mismos. Es decir, es por lo dramático que el ser humano agrega y que construimos una experiencia. Una afección en la que no solo somos afectados por lo vivido, sino que nosotros afectamos la propia experiencia. Entonces, podemos decir que hay un trazo de la plasticidad que va formando una subjetividad a medida que se da forma.¹

Bataille sostiene que la experiencia es rebelión, en primer lugar, contra la acción del proyecto, la acción busca el objeto, contra la servidumbre al discurso y, en segundo lugar, contra el apaciguamiento de la propia experiencia. Asimismo, el autor toma la expresión “Homo Ludens” (hombre lúdico o jugador) de Huizinga para distinguirla del “Homo Sapiens”. Es decir, hay un abrir y puesta en juego a partir, no del saber, sino del no-saber. A partir de la pérdida de sí mismo se produce una búsqueda (jugándose el ser) que, en este trabajo, se intenta llevar al estar para luego ser o “estar-siendo” (Kusch).

Volviendo al título del trabajo de Bataille: *La experiencia interior* y jugando con los postulados de Kusch podemos decir que debemos jugarlos en una experiencia interior desde la geocultura. Aquí se juega un sujeto en busca de una subjetividad. Porque, el pensamiento es situado. Por el contrario, debemos hacer consciencia que pensamos en una época en tiempo y espacio, y recalco: en un espacio.

¹ Para ampliar ver: Pranich, G. 2023



Entonces, ¿por qué la experiencia de jugar constituye a un sujeto de la experiencia? El juego no cierra, por el contrario, su requisito para existir en tanto jugar es quedar en lo abierto. De lo contrario, no podríamos jugar a un juego cerrado o no sería un juego propiamente dicho desde el enfoque aquí desarrollado. Jugar incluso lo sagrado, señala Agamben (2022) en *Profanaciones*. Porque, es a partir de este jugar lo sagrado en que la experiencia deviene otra dentro de la cultura. Es decir, sagrado es aquello que no se puede tocar, con lo que no se juega, incluso con postulaciones culturales que se consagran a una legitimidad sagrada. En las escuelas se ve claramente con materias centrales como matemática y lengua. Son materias que se constituyen como lugares donde no se puede jugar porque se incurre en el error, donde el error es sancionado como tal y no un constructor de conocimiento. En este sentido, el juego puede jugar lo sagrado y “de jugando”: $10 + 7 + 5$ puede dar 28. Sin embargo, las niñas y los niños saben, mejor que los adultos, que es de jugando y por lo mismo es que puede ser distinto. Esta característica es la que nos permite todavía abrir hacia otros horizontes desconocidos por la propia cultura en la que habitamos y nos habita como personas. De hecho, en otro desarrollado titulado *Lo abierto*, Agamben (2016) plantea que donde hacemos juego es en lo abierto, porque no cierra, esta situación que no cierra hace a la concientización acerca de que hay algo que está velado. Pero, sin embargo, la develación es que hay algo velado para nosotros. Allí es dónde permanecemos en lo abierto. En otro lugar he trabajado “Final del juego” (Filidoro y Pranich, 2023, pp. 61-62) donde abrir el juego hace a la acción de intervenir sobre las condiciones actuales, incluso, en una parálisis cerebral.

(In) conclusiones para seguir jugando

Por lo propuesto y recorrido brevemente aquí, podemos poner en duda dos cuestiones: ¿Cuándo pensamos que pensamos por nosotros mismos en el suelo que pisamos? O, y nunca mejor dicho, ¿cuándo será el día en que tengamos la cabeza en los pies? Jugarnos en América Latina hace a otra memoria, a otro pensar y a otro pisar: hace, en definitiva, a crear la tierra debajo de nuestros pies. ¿Qué está en juego en el juego? Nada más ni nada menos que, nuestro propio estar es el que se juega si nos animamos a jugarnos por pisar en la tierra. Nadie camina en el aire. Es en este jugar que establecemos otra relación con el mundo, con los otros y con nosotras y nosotros mismos. El juego produce una interrupción, una forma de pensamiento crítico, incluso una forma de reconocernos, también, una suspensión de la realidad. De jugando la realidad puede ser otra, porque nosotros podemos ser otros (posibles). Primero deberíamos predisponer un encuentro para que pueda acontecer otra cosa que no sea la mera repetición. De ahí que si bien el juego de la memoria es una plasticidad es en esa superficie, en esta tierra jugada donde se inscribe otro sujeto posible. ¿Jugamos? Dale a que vos eras... y yo era... dale a que éramos...

Referencias bibliográficas

Agamben, G. (2015). *Infancia e historia*. Adriana Hidalgo.

Agamben, G. (2016). *Lo abierto. El hombre y el animal*. Adriana Hidalgo.



- Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Adriana Hidalgo.
- Aristóteles (2014). *La poética*. Gredos.
- Ariès, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid: Taurus.
- Bataille, G. (2016). *La experiencia interior. Suma ateológica I*. El cuenco de plata.
- Castro, E. (2011). *Diccionario Foucault*. Siglo XXI.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- De Gainza, P. y Lares, M. (2011). *Conversaciones con Jorge Fukelman. Psicoanálisis: Juego e infancia*. Lumen.
- Dubet, F. (2010). *Sociología de la experiencia*. Editorial Complutense.
- Foucault, M. ¿Qué es la ilustración? Conferencia (1984). Argentina. Alción. 1996, pp. 83-111.
- Freud, S. (2020). Construcciones en el análisis. *Obra completas*, vol. XXIII. Amorrortu.
- Freud, S. (1992). El block maravilloso. *Obras completas, vol. XIX*. Amorrortu.
- Freud, S. (1992). El creador literario y el fantaseo. En *Sigmund Freud Obras Completas. Vol. IX*. Amorrortu.
- Filidoro, N. y Pranich, G. (2023). Juego y aprendizaje. El jugar como forma de relación con el Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación (IICE-FFyL-UBA).
<http://iice.institutos.filo.uba.ar/publicacion/juego-y-aprendizaje>
- Gadamer, H. (1997). La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta. Paidós.
- Huizinga, J. (2018 [1938]). *Homo luden* Alianza.
- Kusch, R. (2000). Esbozo de una antropología filosófica americana, en *Rodolfo Kusch Obras completas Tomo III*, pp. 242-434. Editorial Fundación Ross.
- Lévinas, E., (1991). *Ética e infinito*. Visor.
- Pranich, G. (2023). 2023 El trazo de la plasticidad. *Revista Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 18, e82179. Universidad Complutense de Madrid. <https://doi.org/10.5209/arte.82179>
- Ricoeur, P. (1999). “La identidad narrativa”, en *Historia y narrativa*, trad. G. Aranzueque Sahuquillo. Paidós.
- Ricoeur, P. (2006). “La vida: un relato en busca de narrador” en *Ágora – Papeles de filosofía*, Vol. 25, nro. 2:9-22. <http://hdl.handle.net/10347/1316>
- Sarlé, P. y Rosemberg, C. (coords.) (2015). *Dale que... el juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Homosapiens.
- Winnicott, D. (2013). *Realidad y juego*. Gedisa.