

## La experiencia de jugar

Gabriel Pranich

(IICE-UBA / CIS/CONICET-IDES)

[gabrielpranich@gmail.com](mailto:gabrielpranich@gmail.com)

### Resumen

El objetivo de esta ponencia es repensar el jugar la escuela como forma de construir otros modos de relación con el mundo, con los otros y consigo mismo. El juego y la escuela, plantea la comunidad del juego en el contexto escolar y cómo esta situación hace juego entre la escuela y la comunidad. Enlazar y repensar nuestras actividades dentro del aula, en el recreo, en las escuelas: ¿cómo podemos crear una traducción a través del juego?

Todo juego tiene ficción, pero la experiencia de jugar es realidad. Hacer juego es aquello que de una o de otra manera se juega en lo abierto. En este sentido, el juego es permanecer en lo abierto y en las resignificaciones, en la búsqueda de nombrar y en la construcción de llegar a estar. “El juego es lugar de creación, de iniciativa, de responsabilidad, de emergencia de lo novedoso. Y eso implica soltarnos de los lugares seguros, esos sólidamente establecidos a lo largo de décadas. No es fácil” (Filidoro y Pranich, 2023, p. 58).

El que hace juego es el propio sujeto, el saber, el estar, aquello que podría ser, el compromiso con la época, el poder suspender la realidad en la que vivimos para crear otra experiencia posible que devenga en realidad presente. De ahí que, el punto de partida es la experiencia de jugar. Ahora bien, esta búsqueda está jugada, porque no hace a un medio para llegar a un fin. La predisposición lúdica está allí: donde no hay un objetivo de antemano. De ahí que el jugar hace siempre a una búsqueda de la creatividad, del hacer, del aprender, que incluso supera las condiciones dadas y aquello que transmite una maestra o un maestro. Abrir aquello que intentamos traducir en las escuelas hace al acto de abrir el juego. Jugarnos para poder jugar: ¿qué está en juego en el juego?

En resumen, es el jugar el que abre a otros lugares posibles y no son lugares geográficos sino subjetividades. De jugando hay otras niñeces posibles, otros modos de habitar que hacen un mundo más habitable. “Porque hay juego hay niñez”, dice Jorge Fukelman. El juego hace niñeces posibles para apuntalar otras trayectorias posibles. El jugar hace una traducción de la realidad que busca transformar. El juego es una elaboración desde el psicoanálisis porque

permite hacer con aquello que no se puede decir. El jugar tiene mucho de ensayo porque todavía no es realidad... todavía...

**Palabras clave:** Juego – experiencia – traducción – pensamiento crítico – escuela.

## 1. Introducción al jugar

El presente trabajo busca introducir o, mejor dicho, hacer una experiencia de jugar como 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 cultura sin juego. Sin embargo, es a partir de la acción de jugar que los sujetos pueden hacer otra cosa, incluso con la realidad que les acontece y para no quedarse en la mera repetición de la cultura que heredaron. Hacer cultura es jugar el pasado heredado para resignificarlo en el presente.

En este sentido, el jugar constituye experiencia porque acontece una subjetividad que antes no estaba. El juego crea las condiciones de un pensamiento jugado que coloca a la realidad entre paréntesis, al mundo que habitamos cotidianamente, el juego abre el juego de vernos hacer. Jugar para poder pensar qué hacemos con la realidad y buscar distintas posibilidades que abran el juego. Y así, ¡por fin!, crear potencialidades de otras realidades posibles. De esta manera, busco argumentar desde el jugar como actividad del pensamiento emancipatorio a través de tres experiencias: a) la experiencia de jugar con las cosas, b) la experiencia de jugar con el otro y c) 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, George Bataille, Michel Foucault y Paul Ricoeur. El presente trabajo intenta abrir otros caminos posibles y no finalizar en un conclusión. De este modo, intento hacer juego desde la propia escritura hacia una continuación.

Los interrogantes que apuntalan la búsqueda son: ¿cómo el jugar llega a transformar la realidad desde la experiencia de jugar? ¿cómo abrir el juego de la realidad? ¿Cómo jugamos a jugar? ¿Por qué habría una experiencia en jugar? ¿Por qué un sujeto se puede jugar y allí mismo crear una experiencia? ¿Acaso en el jugar se resignifica el mundo?

El jugar como potencialidad de apertura y de hacer a través del tiempo, 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 otra niña, a otro niño posible? Veamos cuáles son los problemas que se presentan a partir de la experiencia de

jugar como lugar de un sujeto por venir. Por último, se propone una (in)conclusión de la experiencia de jugar que abre a la resistencia de la destrucción actual que vivimos de toda experiencia posible, es decir, de todo pensamiento crítico posible.

## 2. Para 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 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 como las olas se repiten en el mar, esta repetición que hoy hago al mover mi mano en círculos sobre esta hoja en blanco, busca la diferencia y, paradójicamente, necesita volver. Son las primeras marcas que conocemos del jugar humano y así como un bebé que juega con el sonajero o queda asombrado por el cochecito que va y viene: ¡acatá! 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 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 niñeces 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 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. Con el saber vivir a universos de aquí de pronto se hace posible en las niñeces a tan solo metros. Es cierto que el jugar instituye niñeces y somos las adultas y los adultos que le decimos: “Estás jugando”. Pero 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 niñeces 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, que las historias son maravillosas, eso que en la universidad llamamos transformar, transformar... repetida hasta el hartazgo y que demuestra que no estamos

logrando transformar nada de nada. “El discurso académico va por un lado y la sociedad va por otro...”, dijo un profesor. ¿Acaso si jugamos 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 trencé 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 vivido. Revivir. Ya sea a través de las palabras, imágenes, pinturas, novelas, cuentos, poesías, 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.

Entonces, ¿por qué reflexionar el jugar como emancipación? ¿Sería una experiencia? ¿Para qué pensar sobre la experiencia de jugar? El primer problema es definir: ¿qué es la experiencia? De hecho, al no apoyar 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 narradoras y en narradores, en protagonistas, en agentes, en jugadoras y jugadores. Toda experiencia propiamente dicha constituye un lugar para una subjetividad. Pero una experiencia tiene un punto anterior que es un compromiso ético. El juego puede ser una forma de relación ética y un *ethos* histórico en términos de Michel Foucault. De ahí el jugar como forma de relación con el mundo, con el otro y consigo mismo.

El filósofo italiano contemporáneo Giorgio Agamben (2015) en su conocido trabajo *Infancia e historia* con el subtítulo: *Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, allí desarrolla cómo el ser humano se ha quedado sin experiencia a costa de alcanzar un supuesto saber. Estableciendo el experimento como la forma establecida por la modernidad para acceder a la experiencia. También, ¿a la vida misma? Pero la experiencia es vida, sentimiento emocionado, creación. El autor 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 (1999, 2006) ha propuesto que hay una identidad narrativa en la propia experiencia de narrar. Es decir, que dicha experiencia se produce en y por y a través de 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 y quiebran de alguna manera quien era y reconfigura una nueva subjetividad en términos de acontecer. También, el jugar es hacer, 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, sino hacer propiamente dicho. 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.

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. Nos hemos quedado mudos ante las imágenes. Las imágenes han quedado desnudas y no sabemos qué decir. ¿Acaso hemos perdido la libido para investir el mundo? Esta energía hecha deseo que desea, quizás, en el fondo estamos perdiendo el deseo que desea desear. Aquí, el juego, el jugar fractura la realidad para poder volver a desear. Es a través del juego que se puede regenerar el desear del deseo.

¿Qué sucede con las imágenes de las palabras? La persona que fue de vacaciones a tal lugar no narra: no vivió, y la persona que mira no interpreta: no ve. ¿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*, y el cuerpo de Edipo 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 de jugar 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, y procedimiento; sino que, a su vez, retoma el pasado en el presente. En una experiencia hay una comprensión del pasado presente.

La experiencia desde el diccionario de la Real Academia Española dice: “Experiencia: (del latín *experientia*). Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo. Práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo. Conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias, acontecimientos o situaciones vividas. Experimento.”<sup>1</sup> Y acerca del experimento dice: Probar y examinar prácticamente la virtud y propiedades de algo. Notar, echar de ver en uno mismo una cosa, una impresión, un sentimiento, etcétera. Dicho de una cosa: recibir una modificación, cambio o mudanza. En las ciencias fisicoquímicas y naturales, hacer operaciones destinadas a descubrir, comprobar o demostrar determinados fenómenos o principios científicos.<sup>2</sup>

Los sinónimos tanto de experiencia como de experimento, desde las mismas fuentes de la Real Academia Española, se pueden agrupar en el siguiente listado: vivencia, práctica, pericia, maestría, destreza, bagaje, mundo, probar, examinar, gustar, ensayar, intento, comprobación, tantear, estudiar, notar, sentir, percibir, tener, apreciar, observar, advertir, percatarse, sufrir, padecer, soportar. Y el antagónico por excelencia es “inexperiencia”. Este último podría traducirse como “falta de vida, inexperimentable, invivable, sinsentido, impericia, inhabilidad, ineptitud, ignorancia.

En cambio, en el *Diccionario Foucault* de Edgardo Castro nos acerca la siguiente conceptualización sobre la experiencia:

Experiencia y pensamiento terminan siendo equivalentes. Por pensamiento entiende lo que instaura, 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)

Con la actitud de la modernidad como *ethos* histórico. Claramente, hace a una resistencia a la propia época en la que vivimos. *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, a las que Aristóteles en su tiempo le agregó el carácter como aquello que prevalece a través del tiempo. 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. De forma paradójica, esta condición es un compromiso con la época, porque, es a partir de este salirse que se ve a contrapelo la realidad.

---

<sup>1</sup> Real Academia Española. <http://lema.rae.es/drae/?val=experiencia>

<sup>2</sup> Real Academia Española. <http://lema.rae.es/drae/?val=experimentar>

Asimismo, la salida está en el propio presente. Ya que, al fugarse de su presente es que puede ver qué ocurre. En palabras de Foucault:

Con actitud quiero decir un modo de relación con respecto a la actualidad; una elección voluntaria que es efectuada por algunos: por último, una manera de pensar y sentir, también una manera de actuar y conducirse que a la vez indica una pertenencia y se presenta como una tarea. Sin duda, algo como lo que los griegos llamaban un *ethos*. (1984, p. 94)

De ahí que el compromiso ético con los tiempos en los que se vive, también es resistir a la separación del otro y del yo. El compromiso hace a una actitud, a una acción, a una filosofía práctica, en la que el agente emerge consciente de sus acciones. Consciente de sus acciones elige, y solo en este momento, se emancipa de su propio tiempo.

Aquí, el sujeto se crea y se constituye al mismo tiempo en el que 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. “El hombre moderno es el que busca inventarse a sí mismo. [...] No puede producirse más que en otro lugar que Baudelaire llama el arte” (Baudelaire en Foucault, 1984, p. 99).

Ahora bien, si el juego es salirse de nuestra época. Cuando jugamos, la realidad queda suspendida, al menos hasta que termine el juego. En este sentido, desde el juego nos salimos de la época y superponemos la ficción a la realidad. Así llegando 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 y, por lo tanto, emancipatorio, es decir, una actitud. Entonces, la jugadora y/o el jugador hace a una actitud de la modernidad. Agamben (2015) 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. Porque, es a partir del juego como resignificación del conjunto de significaciones que entraman al mundo en el que habitamos y que vemos, y, ¿qué vemos?

Pero ¿jugar crea una experiencia? En un primer acercamiento hay algo que acontece. Entonces, ¿el acontecer es crear? ¿Por qué habría una experiencia en jugar? ¿Por qué un sujeto se puede jugar y allí mismo crear una experiencia? ¿Acaso en el jugar se resignifica el mundo? Podemos empezar por abordar desde el jugar como desde el arte permite adentrarnos en experiencias límites. No hay una experiencia contenida en la lengua que se pueda pronunciar con todas las palabras y 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 en

solo palabras. De ahí que, existe la pintura, la escultura, la arquitectura, la poesía... la novela... para nombrar lo innombrable hay que jugarse en aprehender algo que está por fuera de nuestro mundo representativo. Sin embargo, en este jugarse es que las personas se arriesgan en aprender.

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 incomprensible. En una poesía, donde el juego del mundo simbólico se suspende, porque, las palabras son las cosas. Hace posible jugar con las cosas para que sean otra cosa. A mi modo de ver, no es que solo hay un sujeto posible por y en el lenguaje. Por el contrario, es en aquello que queremos decir, pensar, comprender, sentir, volver a vivir, en aquello que se nos escapa de forma inexorable, en lo inaudible, en lo inefable, en aquello que nos esforzamos por alcanzar y nunca lo lograremos de forma completa en aquello imposible y posible, ambas al mismo tiempo, en ese deseo de hacer lo imposible.

### 3. 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 un poco de 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 donde podamos crear un estar en común, desde el formar parte con el compromiso de 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.

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

a) La experiencia con las cosas jugadas: estábamos jugando cuando dos bancos y unas cuantas sillas hicieron un colectivo, un bus. O, en otro momento, tomamos el pizarrón verde

como un fondo con unos borradores que se transformaron en micrófonos y éramos periodistas. Sabíamos que también era una forma de relacionarnos con el mundo. Como una casa abandonada de pronto puede ser un castillo. Como un castillo de arena es otra forma de relacionarnos con la arena. De hacer otra cosa con la cosa que tenemos delante de nosotros. Como un montón de arena dispuesta en forma circular puede hacer una torta y devenir en un cumpleaños feliz.

b) La experiencia de jugar con el otro: en una escuela de pavimento, en medio de la tierra, 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. Porvenir, 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, en las calles, en la dirección, a la salida y a la entrada: jugamos a jugar. 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 hace al jugar.

c) La experiencia de estar en juego: no era a ver si salía el sol, sino poder verlo. Veamos un ejemplo posible: tenemos una tela u hoja en blanco delante nuestro, piénsese que la superficie en blanco es el campo de la experiencia. Entonces, preparamos los colores (paleta), no estamos de espectadores, sino que estamos analizando los tintes (color) con sus respectivos valores (intensidad de luz) y a medida que preparamos la paleta ya decidimos que tintes queremos. Por lo tanto, se construye una búsqueda a partir del análisis que realizamos. De ahí que preparamos todo un campo para poder jugar el juego de quedar jugadas y jugados. Es decir, la situación nos hace responsables en el jugar a jugar y en el cuidado hacia las nuevas generaciones de poder jugar otra niña y otro niño posible. En este sentido, radica un compromiso ético que abre potencialidades de trayectorias posibles que no queden reducidas a sus condiciones contextuales. Por el contrario, se trata de abrir hacia vidas posibles o abrir el juego de la vida.

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 en ella 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, es 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. Asimismo, 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 un abanico de experiencias posibles a partir del sujeto agente en cuanto creadoras y creadores.

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 que jugar para hacer niñez. No juegan porque son niños, sino que, porque juegan son niños. De ahí que un niño de 9 años limpiando vidrios de los autos en el semáforo de una avenida no está jugando, sino que se le ha expropiado la niñez.

Para jugar con la cita de autoras y de autores, Hans-Georg Gadamer dice: "... al jugar siempre exige un jugar-con" (2002, p. 69). "... 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" (Winnicott, 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, sitúa que poder jugar ya es creador porque es potencial. En este sentido, el juego es abrir posibilidades para ser y estar en el mundo de otra manera posible. Jugar para hacer un mundo más habitable. No es una utopía, sino una ficción que por ahora no es realidad, todavía...

Winnicott sitúa al juego como el origen de la creatividad. Porque es a partir del poder jugar que el ser humano puede transformar la realidad y de ahí que la vida vale la pena ser vivida, porque puede ser otra cosa y no esto. Asimismo, señala que, cuando una niña o un niño 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 a la niña o al niño; sin interpretar aquello que recibe, porque se terminaría el juego. Esta situación da inicio al momento C), es decir, 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, por lo tanto, el punto de partida ya no es el mismo. Lo que se ha transformado son las condiciones iniciales.

En este sentido: "Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva", dice Freud (1992<sup>b</sup>, 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. Asimismo, es de señalar que Freud en *El block maravilloso* (1992<sup>a</sup>) plantea la plasticidad de la experiencia desde las reescrituras como si fuese en una práctica de palimpsesto; en la que cada vez que se reescribe sobre la superficie emerge una letra en transformación recíproca con la anterior.

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 o jugar a jugar es el que intento situar como constituyente de experiencia. 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 pueda unir 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.

En la experiencia de estar en juego podemos profundizar desde el no-saber del autor Georges Bataille (2016) al proponer la experiencia de jugarse el propio sujeto en la búsqueda de sí mismo, o en la construcción de una subjetividad a través de toda subjetividad posible. A partir de negar toda definición de sí, es que se acerca a la potencialidad de reconocerse como extranjero. Y, luego, tal vez, como subjetividad en acontecer. 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, p. 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 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 arrobo, 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. En este sentido, hay tantas niñeces como jugares, incluso, en el juego dramático.

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. Por lo cual, la dramatización es salir de nosotros mismos. Es decir, es por lo dramático que el ser humano construye una experiencia. Una afección que lo moviliza, incluso a jugar, ahora bien, en esta afectación jugada es donde puede emerger un sujeto que se juega a sí mismo. Es decir, que queda jugado al jugarse.

Walter Benjamin, entre otras cosas, es conocido por darse cuenta de la pérdida de experiencia a principio del siglo XX, o de la destrucción de ella. Así lo cuenta cuando se da cuenta de que los combatientes de la Primera Guerra Mundial vuelven de la guerra enmudecidos. Las personas que habían experimentado semejantes aberraciones vuelven sin poder narrar, sin poder compartir experiencias. Ahora cabe preguntarse: ¿acaso hemos heredado una narración por parte de nuestros padres, de nuestros abuelos? ¿O cargamos con una mochila de sufrimientos sin saber qué significan? Entonces... ¿quizás traducir sea narrar nuestras vidas? Y, ¿esta situación hace a un caminar hacia el porvenir en el pasado? ¿Qué hilo hace el juego en el narrar? ¿Cómo nos jugamos en narrarnos? Benjamin dice: “El narrador toma lo que narra de la experiencia tanto si es la suya como transmitida. Y la convierte, a su vez, en experiencia de aquellos que escuchan su historia” (2019, p. 229).

Para seguir con el juego por lo propuesto y recorrido brevemente hasta aquí, podemos poner en duda dos cuestiones: ¿cuándo pensamos que pensamos por nosotros mismos en el suelo que pisamos? O, ¿cuándo será el día en que tengamos la cabeza en los pies? Jugarnos en Latinoamérica hace a otra memoria, a otro pensar, y 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 a través de 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 mismas y con nosotros mismos. El juego produce una interrupción, una forma de pensamiento crítico, incluso una forma de reconocernos, incluso, una suspensión de la realidad. De jugando la realidad puede ser otra. Primero deberíamos predisponer un encuentro para que pueda acontecer otra cosa que no sea la mera repetición. Las niñeces no repiten en los juegos, sino que juegan una y otra vez, y otra vez.

#### **4. (In)conclusiones para seguir jugando**

El jugar quizás haga a la última resistencia para hacer juego en la sociedad en la que vivimos, la última posibilidad de recrear los rituales, quizás, también sea la última oportunidad de emanciparnos. La resistencia a toda realidad se hace de jugando y al abrir el juego. El jugar puede dar otro pensamiento crítico que pueda pensar lo pensado. Generar un pensar como extranjeros en el juego hace a la apertura de otras formas de pensar. Porque, en la sociedad en crisis que habitamos, y nos habita, necesitamos volver a conocer de otra forma para poder relacionarnos con el mundo, con los otros y consigo mismo de otra manera. El jugar hace a otra forma de conocer y otra forma de relación donde podemos cuestionar la misma relación y el conocer: allí reside el pensamiento crítico del jugar.

Resistir a resignarnos, a ser indiferente y a las situaciones de los otros, a no mirar para un costado mientras a alguien se le presentan dificultades. Para resistir a la separación del conocimiento y el arte, para resistir a la escisión entre el trabajo y lo humano, para superar la escisión entre la ciencia y la poesía, a la separación entre el saber y el vivir, a la infundada separación del pensamiento con la mano, para ya no separar el jugar de la experiencia.

A mi modo de ver, la mejor forma de terminar esta breve propuesta es jugando con las palabras en un poema:

#### *Hacer juego*

La pelota cayó al otro lado del sol.

Hicimos jueguitos.

Nos miramos en la ronda,

la sonrisa dio paso a la luz

mientras las palabras fueron alegría.

Las jugadas enmudecieron al tiempo.

Dejamos en suspenso al reloj que relojeaba.

De jugando hicimos un trompo.

Las idas y vueltas dibujaron  
y nació un destello en la tierra.

Un niño que ya no erra,  
invitó, jugó, hizo otra cosa,  
buscó, corrió,  
despertó y volvió a soñar.  
Al mañana ya fuimos,  
y a los ayeres estamos por llegar.

Una relación del sin fin con el fin.  
Una hoja pintó de jugando,  
un algodón hace de nieve,  
una pincelada hace de lazo  
y la arena de torta,  
tu voz hizo un Cumpleaños Feliz.

Una niña mira el viento en el árbol.  
Nosotros dibujamos  
el movimiento de la mano.  
Esperanzas jugadas  
a que éramos pintores.  
El sol canta nuestro juego  
mientras el porvenir nos espera.  
Hacer juego...  
quizás: fue jugar a jugar.

## 5. Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2015). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Adriana Hidalgo.
- (2016). *Lo abierto. El hombre y el animal*. Adriana Hidalgo.
- (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.
- Benjamin, W. (2019). *Iluminaciones*. Taurus.
- 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.
- Foucault, M. ¿Qué es la ilustración? Conferencia (1984). Argentina. Alción. 1996, pp. 83-111.
- Freud, S. (1992<sup>a</sup>). El block maravilloso. *Obras completas, vol. XIX*. Amorrortu.
- Freud, S. (1992<sup>b</sup>). El creador literario y el fantaseo. En *Sigmund Freud Obras Completas. Vol. IX*. Amorrortu.
- Gadamer, H. (1997). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós.
- Huizinga, J. (2018 [1938]). *Homo Ludens*. Alianza.
- 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>
- Saer, J. J. (2020). *El arte de narrar*. Seix Barral.
- Winnicott, D. (2013). *Realidad y juego*. Gedisa.