

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA,
DEPORTE Y RECREACIÓN

REVISTA DE INVESTIGACIÓN
CUERPO, CULTURA
Y MOVIMIENTO



ISSN: 2248-4418
e-ISSN: 2422-474X

Hecho el depósito que establece la ley
Universidad Santo Tomás
Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación

Coordinación editorial
Óscar A. Chacón Gómez

Corrección de estilo
Deixa Moreno (español)
Óscar Daniel Sánchez (portugués)

Diagramación
Myriam Enciso Fonseca

Traducción
Julieta Covo

Universidad Santo Tomás
Ediciones USTA
Carrera 9 n.º 51-11, sótano 1
Sede Principal, Edificio Luis J. Torres
Teléfono: 587 8797 ext. 2991
<http://ediciones.usta.edu.co>
editorial@usantotomas.edu.co
Bogotá D. C., Colombia

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
REVISTA DE INVESTIGACIÓN CUERPO, CULTURA Y MOVIMIENTO

División Ciencias de la Salud

Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación

COMITÉ INSTITUCIONAL

Fr. José Gabriel Mesa Angulo, O. P.
Rector General

Fr. Eduardo González Gil, O. P.
Vicerrector Académico General

Fr. Luis Francisco Sastoque Poveda, O. P.
Vicerrector Administrativo y Financiero General

Fray Javier Antonio Castellanos, O. P.
Decano de la División de Educación Abierta y a Distancia

Olga Lucía Ostos Ortíz
Directora de la Unidad de Investigaciones

Esteban Giraldo González
Director de Ediciones USTA

DIVISIÓN CIENCIAS DE LA SALUD

Padre Pedro José Díaz Camacho, O. P.
Decano de División

Ph. D. Jesús Astolfo Romero García
Decano Facultad Cultura Física, Deporte y Recreación

Luz Marina Rojas González
Secretaria de División

Gaviota Marina Conde Rivera
Editora

Esperanza Osorio Correa
Lady Johanna Ruiz González
Editoras invitadas 2020-1

COMITÉ EDITORIAL

Ph. D. Darío Mendoza Romero
Universidad Santo Tomás, Colombia

Ph. D. Sonia Castillo Ballén
*Universidad Distrital Francisco José
de Caldas, Colombia*

M. C. Roberto Espinoza Gutiérrez
*Universidad Autónoma de Baja California,
México*

Ph. D. Mario Cezar de Souza Costa Conceição
*Universidade Estadual do Estado do Rio de
Janeiro, Brasil*

Ph. D. Silvia Citro
Universidad de Buenos Aires, Argentina

M. C. Juan Fernando Ruiz Ramírez
*Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid,
Colombia*

COMITÉ CIENTÍFICO

Ph. D. Yennys González de los Reyes
Universidad Santo Tomás, Colombia

Ph. D. Raúl Fernández Baños
*Universidad Autónoma de Baja
Californiana, México*

Ph. D. Jhon Fredy Ramírez Villada
Universidad de Antioquia, Colombia

Ph. D. Esperanza Osorio
Funlibre, Colombia

Ph. D. Eduardo Galak
Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Ph. D. Estélio Henrique Martin Dantas
Universidade de Tiradentes, Brasil

COMITÉ DE ÁRBITROS

Aurora Madariaga Ortuzar
Universidad de Deusto, España

Bibiana Sandra Mischia
Universidad Nacional de Río Negro, Argentina

Carolina Guerrero Reyes
Universidad Pedagógica Nacional, Colombia

Carlos Alberto Romero Cuestas
Universidad de Cundinamarca, Colombia

Diego Fernando Villamizar Gómez
*Corporación Universitaria Mimito de Dios,
Colombia*

Sarah Ashford Hart
University of California Davis, EE. UU.

Joseba Doistua Nebreda
Universidad de Deusto, España

María Laura Pretel
Universidad Nacional de Río Negro

Natalia Mariela Yero
Universidad Nacional de Río Negro

Mariana Lucía Sáez
*Universidad Nacional de La Plata,
Argentina*

Contenido

Content

Editorial

El sentido del juego en el ocio y la recreación latinoamericana..... 7

The meaning of the game in Latin American leisure and recreation

Esperanza Osorio Correa

Lady Johanna Ruiz González

ESTUDIOS DE REFLEXIÓN

El encuentro en el juego: formulaciones sobre la reserva lúdica..... 19

The game as a place of encounter: Formulations
on the ludic reserve

Sergio Fajn

ARTÍCULOS

Del juego y sus dicotomías en el despliegue de lo humano..... 39

Of the game and its dichotomies in the unfolding of the human

Luz Miriam Restrepo Zuluaga

El *sinjugar* laborioso del juego: la otra mirada 51

The laborious no-play of the game: The other look

Robinson Meneses Llanos

Carlos Ignacio Zúñiga López

Juego, desmadre y organización social:

el caso de una barra de fútbol en México..... 69

Game, chaos and social organization.

The case of a soccer supporters' group in Mexico

Ricardo Duarte Bajaña

Artes performativas como presença compartilhada: a potência de afeto na imprevisibilidade do encontro entre corpos.....	89
Las artes escénicas como presencia compartida: el poder del afecto en la imprevisibilidad del encuentro entre cuerpos Performing arts as shared presence: the power of affection in the unpredictability of the encounter between bodies <i>Milene Lopes Duenha</i>	
Danzoneros, recreación y sociabilidad en adultos mayores a través del baile en Ciudad de México	111
Danzoneros, recreation and sociability in elderly persons through dance in Mexico City <i>María Cristina Tamariz Estrada</i>	
Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria.....	133
Recreation, game and decoloniality: an urgent and necessary approach <i>Néstor Daniel Sánchez Londoño</i>	
El sentido liberador del juego a través del ocio.....	155
The liberating sense of the game through leisure <i>Gustavo Adolfo Maldonado Martínez</i> <i>Jesús Erbey Mendoza Negrete</i>	
Guía para los autores	173
Guidelines for authors	

Editorial

El sentido del juego en el ocio y la recreación latinoamericana

Esperanza Osorio Correa*
Lady Johanna Ruiz González**

Este nuevo volumen de la *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* (USTA-Colombia) se ha dedicado a trabajar un tema que en apariencia es de fácil aprehensión, sobre todo en el campo de la educación física, la recreación, el deporte y áreas afines, cuya tradición, imaginario o contexto cultural configura su abordaje desde el lugar común como un sinónimo del ocio y de la recreación o como herramienta pedagógica. Repensar y reflexionar los alcances propios del universo del *juego* aporta a la discusión y generación de conocimiento propio y lo ponen en relación con el ocio y la recreación. Asimismo, le da especificidades inscritas en un modo de ser y estar en la vida cotidiana de los latinoamericanos y se objetiva a partir de los conocimientos y prácticas que le dan su especificidad como campo de conocimiento.

El llamado a hacer una revisión crítica del juego a quienes aceptaron la invitación de hacer parte de esta revista buscaba hacer una apuesta por asumir como latinoamericanos nuestra propia capacidad creadora; ampliar las relaciones del juego con la realidad, y atreverse a profundizar y transformar su sentido y significado. Este número recoge puntos de vista en los que nos

* Psicóloga, con doctorado en Conocimiento y Cultura en América Latina; especialista en Gerencia Social y magíster en Desarrollo Educativo y Social. Investigadora y docente en el campo del ocio y la recreación. Directora colegiada con el CIO de la Maestría de Estudios Latinoamericanos de Ocio. Miembro del colectivo Casa de las Preguntas y directora de la *Revista Latinoamericana de Recreación*. Experiencia en formulación de políticas públicas, directora ejecutiva nacional de Funlibre. Correo electrónico: espeosorio@gmail.com

** Licenciada en Recreación y magíster en Estudios Latinoamericanos de Ocio. Docente de tiempo completo de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación. Investigadora de la línea “Innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad”. Líder del semillero Manifestaciones Sociales del Ocio y la Recreación, grupo de investigación Cuerpo Sujeto y Educación de la Universidad Santo Tomás. Correo electrónico: ladyruizg@usantotomas.edu.co; joharuiz.lic@gmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3189-4089>

permitimos, en conjunto con los autores, *ir a las profundidades del juego como una lógica de estar en la vivencia del ocio*.

Tomando como línea de base los profundos cambios políticos y sociales que se han gestado desde la segunda mitad del siglo xx en Latinoamérica, se instaura de manera latente la necesidad de realizar una crítica a la cultura dominante sin perder de vista la posibilidad real y concreta de construir nuevas miradas, como lo asume Juan Pablo Bonetti. Particularmente para él, *el juego* se abre como una acción que posibilita el encuentro, la palabra, la colaboración, la desparametrización y la apertura; así, otros pensadores e investigadores han intentado recurrir a esa búsqueda para comprender otros lenguajes y formas de ser y estar en el mundo como sujetos individuales y colectivos. Grupos de pensadores latinoamericanos, sujetos críticos y reflexivos, desde sus propias singularidades, han comenzado a transitar este camino, desde las trincheras de la investigación educativa o desde la aventura de la sistematización de las experiencias. Encontramos corrientes tradicionalistas en las que la instrumentalización del juego no implica mayor examen y, en las cuales, el fenómeno de su análisis interno, sus lógicas y sistemas no sobrepasan la vivencia inmediata o la utilidad procedimental que por sí misma deriva en la lógica del *juego para* o del *juego tipo*.

En este sentido, poner en escenario de tensión diversos abordajes, que no parten únicamente desde las disciplinas tradicionales en el campo de la educación física, la recreación, el deporte y áreas afines, nos da la entrada a una multiplicidad de miradas que entran en un diálogo teórico-crítico con las ciencias sociales, la psicología, la antropología, el psicoanálisis, la filosofía, la danza, el teatro, los estudios sociales, la pedagogía, la educación multicultural y el saber ancestral. Estas aproximaciones críticas nos llevan a la continuidad de una apuesta de producción de conocimiento en la que las lógicas de estar en la vivencia de ocio sean atravesadas desde *el juego* y comprendidas en el marco de lógicas propias, situadas en la memoria recreativa latinoamericana.

En esta edición, las reflexiones son abordadas desde tres ópticas complementarias que enriquecen esa apuesta. En la primera parte, encontraremos tres artículos que abordan el *Lugar y el sentido del juego*. Sergio Fajn, en “El encuentro en el juego. Formulaciones sobre la reserva lúdica”, nos invita a movilizarnos hacia la comprensión del estado de juego enmarcando un territorio de lo real a lo simbólico donde resignifica el lugar común que le conferimos al juego, y afianza esta noción con su problematización de la escena lúdica que

transita entre la dimensión y el *ethos* lúdico. En el encuentro dentro de esa reserva, emerge la reconfiguración personal y colectiva, y pone en movimiento y tensión problematizadora la colocación frente a la vida. En el escenario familiar, se ilustra que los instantes disfrutados se ponen en juego, jugando. Jugar se convierte en una ocasión propicia que posibilita la aparición de los bienestar que superan a los malestares, en medio de una capacidad recreadora entre la relación de un nieto y la reserva lúdica salvaguardada durante el proceso de envejecimiento de su abuela.

Por su parte, en “Del juego y sus dicotomías en el despliegue de lo humano”, Luz Miriam Restrepo Zuluaga expone el juego desde la perspectiva de la complejidad, la complementariedad y la contrariedad. Lo sitúa a lo largo de la existencia humana, para posteriormente relacionarlo con aspectos y conceptualizaciones sobre desarrollo humano, la creación, la reproducción, la cooperación, la competitividad y la autonomía. Luego, el saber ancestral y el enriquecimiento cultural propiciado por Robinson Meneses Llanos y Carlos Ignacio Zúñiga López, en “El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada”, nos acerca a comprender los sentidos de la cosmovisión de la comunidad Misak frente a los juegos ancestrales que transitan en la educación de sus niños y niñas; de esta manera, establece una nueva manera de ver la realidad y de vivir las relaciones sociales de la comunidad desde una visión holística. Ubica el juego como un cimiento cultural, lejos de la instrumentalización de las prácticas de aprendizaje escolarizada pues lo conecta vitalmente con el mundo de la vida, pues la simbología del juego se desenvuelve con la representación de la propia cosmovisión que da cuenta del estar en la vida cotidiana.

En seguida, producto de la sistematización de experiencias y como una apuesta para comprender el juego más allá de los cánones pedagógicos que circundan unidades didácticas y llevarlo hacia el espectro de la organización social y comunitaria, surge “Los escenarios y lenguajes transformando lo común”. Ricardo Duarte Bajaña, Milene Lopez Duenha y Maria Cristina Tamariz alimentan esta segunda parte en representación de México y Brasil.

En el artículo “Juego, desmadre y organización social. El caso de una barra de fútbol en México”, no es casual que de lo que menos se hable sea de la estructura del juego deportivo en mención, sino que el centro de la observación sea el disfrute. Duarte Bajaña realiza una retrospectiva desde la experiencia de una organización social que los integrantes del grupo han construido buscando vivir la vida de una manera diferente a la impuesta en el hogar, en la escuela

y en su contexto sociocultural. Allí, las prácticas desmadrosas o de disfrute, realizadas por los integrantes de esta agrupación, pueden ser entendidas como juego. Esta categoría conceptual implica que los comportamientos “desmadrosos” y lúdicos pueden tener fines y límites asignados por la organización social del grupo.

De una manera similar, Milene Lopez Duenha nos acerca a entender el juego desde su artículo “Artes performativas como presença compartilhada: a potência de afeto na imprevisibilidade do encontro entre corpos”. Allí, el proceso de creación colectiva pasa por el afecto instaurado en la memoria emocional que emerge en el cuerpo; así, se narra un ejercicio de acción-creación jugado con el público en el teatro, en donde se pasa de la recolección de las percepciones antes de cada momento de actuación al favorecimiento de la interacción lúdica entre los sujetos participantes.

Para cerrar, María Cristina Tamariz, en “Danzoneros, recreación y sociabilidad en adultos mayores a través del baile en la Ciudad de México”, se centra en los beneficios de la sociabilidad, apalancados por el danzón, recreado y adaptado como práctica que disputa los significados sociales de la vejez en la ciudad. Allí da cuenta de cómo las experiencias de los sujetos se configuran a partir del sentido de las prácticas culturales. Resulta interesante advertir cómo elementos tales como los vínculos afectivos, la convivencia social y la salud influyen poco en la valoración de la práctica, y en la experiencia los sujetos comienzan a transformarse desde ese territorio de lo lúdico y lo posible.

Terminamos esta apuesta crítica y reflexiva con la tercera parte. Un par de artículos ponen de presente el diálogo aperturante que nos pone el juego, y reconoce cómo el espectro del poder y el control han migrado hacia el juego, para favorecer estructuras y a su vez negarlas y combatir las desde el ambiente de la resistencia.

Néstor Daniel Sánchez Londoño, con “Recreación juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria”, nos invita a considerar el jugar como una práctica que se vive conscientemente y no como una preparación para el ejercicio de vidas posteriores, en el caso de la infancia, o como escapes sociales que regulan maneras de comportarse y adquirir aprendizajes que se hacen necesarios para el futuro. También nos lleva a preguntarnos por sus posibilidades y limitaciones para que no se apliquen sin preguntarnos por los horizontes que se nos quieren imponer, así como el lugar que ocupamos en este nuevo entramado de relaciones que nos imponen.

En el artículo “El sentido liberador del juego a través del ocio”, con la reflexión de Gustavo Adolfo Maldonado Martínez y Jesús Erbey Mendoza Negrete, se recoge y recupera el lugar del juego y la recreación como vivencias que en sí mismas permiten el descanso y la recuperación del sí mismo, y no como un medio para recuperar fuerzas para el trabajo. En este sentido, de alguna manera proponen que no sea el trabajo el ordenador de la vida, sino que este entre en una relación como la recreación y el tiempo libre, con el fin de buscar la armonía y el equilibrio. En ese diálogo final que se presenta a manera de reflexión histórica, se hace casi que imprescindible reconocer otros tipos de conocimiento, reconocer otros tipos de expresión y crear espacios de igualdad, lo que da toda la posibilidad de expresar desde sí y construir con los otros. Es necesario anclarse fuertemente a la realidad para articularla con lo que pensamos y hacemos, de manera que no continuemos con el mito de la recreación para escapar o del juego que libera al oprimido, sino como potencia para la propia transformación.

Sin certezas de conocimiento y, al contrario, con una franca provocación a todos los lectores, nuestro volumen 10 de la *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* (USTA-Colombia) presenta una invitación al campo de la educación física, la recreación, el deporte y áreas afines a abrirnos a la comprensión y el diálogo transdisciplinar, y a advertir de manera inequívoca el ocio y la recreación como vivencia transformadora del sujeto. Los eleva a la categoría de experiencia realizadora, lo que nos permite generar un mapa cultural, en el que lo simbólico del juego se enmarca en la complejidad del sujeto, lo que trasciende su lugar como instrumento para el aprendizaje.

En el juego existen un sinnúmero de oportunidades para resignificar las vivencias y transformarlas en experiencias realizadoras. Por esto, reconfigurar nuestros diálogos sobre el juego, el ocio y la recreación, en el marco de lógicas de construcción de conocimiento que amplíen el uso crítico de la teoría y se articule con el movimiento complejo de la realidad y sus coordenadas epistémicas sociales, culturales, económicas, expresadas en lo cotidiano de la vida, nos permitirá aportar de manera significativa a nuestro campo y continuar en el ejercicio de contribuir a su construcción desde posturas epistémicas, pedagógicas y metodológicas, que le dan identidad y posibilidad comprensiva, y reubican la experiencia como posibilitadora de conocimiento y no como un saber que se sitúa en un lugar de subalternidad.

Editorial

The meaning of the game in Latin American leisure and recreation

Esperanza Osorio Correa*
Lady Johanna Ruiz González**

This new volume of the journal *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* (USTA-Colombia) has been dedicated to working on a topic that appears to be easy to grasp, especially in the field of physical education, recreation, sports and related areas, whose tradition, imaginary or cultural context forms its approach from *the common place as a synonym of leisure and recreation* or *as a pedagogical tool*. Rethinking and reflecting on the scope of the universe of the *game* contributes to the discussion and generation of own knowledge, which puts it in relation to leisure and recreation. Likewise, it gives specificities inscribed in a way to be and being in the daily life of Latin Americans and is objectified based on the knowledge and practices that give it its specificity as a field of knowledge.

The call to make a critical review of the game to those who accepted the invitation to be part of this journal sought to make a commitment to assume as Latin Americans our own creating capacity; expand the relationships of the game with reality, and dare to deepen and transform its sense and meaning. This issue collects points of view in which we allow ourselves, together

* Psychologist, with a doctorate in Knowledge and Culture in Latin America; specialist in Social Management and Master in Educational and Social Development. Researcher and professor in the field of leisure and recreation. Collegiate director with the CIIO of the Master of Latin American Leisure Studies. Member of the Casa de las Preguntas groups and director of the journal *Revista Latinoamericana de Recreación*. Experience in public policy formulation, national executive director of Funlibre. Email: espeosorio@gmail.com

** Bachelor of Recreation and Master of Latin American Leisure Studies. Full-time professor at the Faculty of Physical Culture, Sports and Recreation. Researcher of the line “Innovations in studies of the body, recreation and society”. Leader of the seedbed Social Manifestations of Leisure and Recreation, research group *Cuerpo Sujeto y Educación* of the Santo Tomás University. Email: ladyruizg@usantotomas.edu.co; joharuiz.lic@gmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3189-4089>

with the authors, *to go to the depths of the game as a logic of being in the experience of leisure*.

Taking as a base line the profound political and social changes that have taken place since the second half of the 20th century in Latin America, the need to critique the dominant culture is established latently without losing sight of the actual and specific possibility of building new looks, as Juan Pablo Bonetti assumes. Particularly for him, *the game* opens as an action that enables the encounter, the word, the collaboration, the deparametrization and the opening and, thus, other thinkers and researchers have tried to resort to that search to understand other languages and ways to be and being in the world as individual and collective subjects. Groups of Latin American thinkers, critical and reflective individuals from their own singularities have begun to walk this path, from the trenches of educational research or from the adventure of the systematization of experiences. We find traditional trends in which the instrumentalization of the game does not imply further examination and, in which, the phenomenon of its internal analysis, its logics and systems do not surpass the immediate experience or the procedural usefulness that by itself derives in the logic of the *game for* or of the *game type*.

In this sense, putting various approaches on the scenario of tension, which do not begin only from traditional disciplines in the field of physical education, recreation, sports and related areas, gives us entry to a multiplicity of views that open a theoretical-critical dialogue with the social sciences, psychology, anthropology, psychoanalysis, philosophy, dance, theater, social studies, pedagogy, multicultural education and ancestral knowledge. These critical approaches lead us to the continuity of a commitment to the production of knowledge in which the logics of being in the experience of leisure are traversed from *the game* and understood within the framework of own logics, located in Latin American recreational memory.

In this edition, the reflections are approached from three complementary perspectives that enrich this commitment. In the first part, we will find three articles that address the *Place and the meaning of the game*. Sergio Fajn, in “The game as a place of encounter. Formulations on the ludic reserve”, invites us to move towards the understanding of the state of game by framing a territory from the real to the symbolic where it resignifies the common place we confer to the game, and strengthens this notion with its problematization of the ludic scene that moves between the dimension and the ludic *ethos*.

In the encounter inside that reserve, personal and collective reshaping emerges, and sets in motion and problematic tension the positioning with regards to life. In the family scenario, it is described that the moments enjoyed are brought into action, by playing. Playing becomes a propitious opportunity that enables the appearance of well-being that overcomes discomfort, amid a recreating capacity between the relationship of a grandson and the ludic reserve safeguarded during the aging process of his grandmother.

On the other hand, in “Of the game and its dichotomies in the unfolding of the human”, Luz Miriam Restrepo Zuluaga presents the game from the perspective of complexity, complementarity and contradiction. She places it throughout human existence, to later relate it to aspects and conceptualizations about human development, creation, reproduction, cooperation, competitiveness and autonomy. Then, the ancestral knowledge and the cultural enrichment brought about by Robinson Meneses Llanos and Carlos Ignacio Zúñiga López, in «The laborious no-play of the game: the other look», brings us closer to understanding the senses of the worldview of the Misak community with regards to ancestral games that reside in the education of their boys and girls; in this way, it establishes a new way of seeing reality and of living the community’s social relations from a holistic perspective. It places the game as a cultural foundation, far from the instrumentalization of scholarly learning practices, as it connects it vitally with the world of life, since the symbolism of the game unfolds with the representation of the worldview itself that accounts for being in the daily life.

Afterwards, as a result of the systematization of experiences and as a commitment to understand the game beyond the pedagogical canons that surround didactic units and take it towards the spectrum of social and community organization, comes “Scenarios and languages transforming the common”. Ricardo Duarte Bajaña, Milene Lopez Duenha and Maria Cristina Tamariz feed this second part on behalf of Mexico and Brazil.

In the article “Game, chaos and social organization. The case of a soccer supporters’ group in Mexico”, it is no coincidence that what is least discussed is the structure of the sports game in question, but that the center of observation is the enjoyment. Duarte Bajaña makes a retrospective from the experience of a social organization that the members of the group have built seeking to live life in a different way from that imposed at home, at school and in its socio-cultural context. There, the chaotic or enjoyment practices, carried out

by the members of this group, can be understood as game. This conceptual category implies that “chaotic” and ludic behaviors can have purposes and limits assigned by the group’s social organization.

Similarly, Milene Lopez Duenha brings us closer to understanding the game from her article “Performing arts as shared presence: the power of affection in the unpredictability of the encounter between bodies”. There, the process of collective creation passes through the affection established in the emotional memory that emerges in the body; thus, an action-creation exercise is narrated, played with the audience in the theater, where it goes from the collection of perceptions before each moment of performance to the encouragement of ludic interaction between the participating individuals.

To end, María Cristina Tamariz, in “Danzoneros, recreation and sociability in elderly persons through dance in Mexico City”, focuses on the benefits of sociability, leveraged by the *danzón*, recreated and adapted as a practice that disputes the social meanings of old age in the city. There she gives an account of how the experiences of the individuals are shaped from the meaning of cultural practices. It is interesting to note how elements such as affective bonds, social coexistence and health have little influence on the assessment of the practice, and in the experience the individuals begin to transform from that territory of the ludic and the possible.

We finish this critical and reflective commitment with the third part. A couple of articles present the opening dialogue that the game gives us, and acknowledges how the spectrum of power and control have migrated towards the game, to favor structures and in turn deny and fight them from the environment of resistance.

Néstor Daniel Sánchez Londoño, with “Recreation, game and decoloniality: an urgent and necessary approach”, invites us to consider playing as a practice that is lived consciously and not as a preparation for the exercise of future lives, in the case of childhood, or as social escapes that regulate ways of behaving and acquiring learning that is necessary for the future, and leads us to ask ourselves about their possibilities and limitations so that they are not applied without asking ourselves about the horizons they want to impose on us, as well as the place we occupy in this new network of relationships imposed on us.

In the article “The liberating sense of the game through leisure”, with the reflection of Gustavo Adolfo Maldonado Martínez and Jesús Erbey Mendoza

Negrete, the place of the game and recreation are collected and recovered as experiences that in themselves allow rest and relaxation of the self, and not as a means to regain strength for work. In this sense, in some way they propose that work is not what organizes life, but that it enters into a relationship such as recreation and free time, in order to seek harmony and balance. In this final dialogue that is presented as a historical reflection, it becomes almost essential to recognize other types of knowledge, to recognize other types of expression and to create spaces of equality, which gives everyone the possibility of expressing themselves and building with others. It is necessary to fasten ourselves firmly to reality to articulate it with what we think and do, so that we do not continue with the myth of recreation to escape or of the game that frees the oppressed, but as a power for transformation itself.

Without certainties of knowledge and, on the contrary, with an open provocation to all readers, our volume 10(1) of the journal *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* (USTA-Colombia) presents an invitation to the field of physical education, recreation, sports and related areas to open ourselves to transdisciplinary understanding and dialogue and to unequivocally note leisure and recreation as a transforming experience of the individual. It raises them to the category of fulfilling experience, which allows us to generate a cultural map, in which the symbolic of the game is framed in the complexity of the individual, which transcends its place as an instrument for learning.

In the game there are countless of opportunities to resignify the experiences and transform them into fulfilling experiences. For this reason, reforming our dialogues about the game, leisure and recreation, within the framework of knowledge construction logics that expand the critical use of theory and harmonizes with the complex movement of reality and its epistemic social, cultural coordinates, economic focal points, expressed in the daily life, will allow us to contribute significantly to our field and continue to contribute to its construction from epistemic, pedagogical and methodological positions, which give it identity and comprehensive possibility, and reposition the experience as an enabler of knowledge and not as a knowledge that is situated in a place of subalternity.

El encuentro en el juego: formulaciones sobre la reserva lúdica*

Sergio Fajn**

Recibido: 2 de octubre de 2019 • Aceptado: 10 de febrero de 2020

Resumen

Este artículo aborda el concepto de *reserva lúdica*, utilizado en el área de la psicogerontología y la teoría de la identidad flexible, con elaboraciones del campo del juego, del psicoanálisis y ciencias sociales. A partir de la reflexión, en este trabajo se consideran fenómenos en sujetos pertenecientes a diferentes generaciones, con especial atención a los acontecimientos que arman un posicionamiento saludable en el envejecimiento. El recurso elegido es una viñeta que narra el encuentro en el juego entre un nieto y su abuela, como sitio donde se plantean los ejes fundamentales que configuran las escenas lúdicas. La reserva lúdica se enciende al jugar y el mundo se mira desde el lugar que fuimos acumulando en nuestra reserva. En el encuentro lúdico y en el encuentro intergeneracional se estimula todo aquello que se almacenó para ser usado en el futuro. Para poder jugar necesitarán buscar posiciones plásticas o flexibles de modo que puedan acercarse a lo distinto, a lo diferente. El artificio de juego, en el escenario familiar, puede estructurarse como espacio de sostén subjetivo,

* Artículo de reflexión, que retoma la discusión presentada en “Reserva lúdica: la identidad flexible en juego en el envejecimiento” (2019) y la investigación “Las prácticas comunitarias y su relación con los factores protectores del buen envejecer” (Zarebski y Marconi, 2013).

Citar como: Fajn, S. (2020). El encuentro en el juego: formulaciones sobre la reserva lúdica. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 19-38. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5959>

** Licenciado en Psicología, Universidad de Buenos Aires. Especialista en Psicogerontología, Universidad Maimónides. Miembro del equipo de investigación gerontológica, Universidad Maimónides, Buenos Aires, Argentina. Correo electrónico: piedralibre2001@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7893-6683>

de oportunidad para la interrogación, revisión y rectificación de posiciones ya tomadas con respecto a la vida, al crecimiento y a los otros.

Palabras clave: identidad flexible, encuentro intergeneracional, juego, personas mayores.

The game as a place of encounter: Formulations on the ludic reserve

Abstract

This article approaches the concept of *ludic reserve*, which is used in the field of psychogerontology and the theory of flexible identity, with elaborations in the field of the game, the psychoanalysis and the social sciences. Article of reflection. The approach considers phenomena in individuals belonging to different generations, drawing special attention to events that create a healthy positioning in the aging process. The chosen resource is a cartoon that shows the encounter that takes place in the game between a grandson and his grandmother, as the place where the fundamental axis that shape the ludic scenes are set out in all their splendor. The ludic reserve is triggered when playing, the world is observed from the place we have been accumulating in our reserve. In the ludic encounter and in the intergenerational encounter, everything that was stored to be used in the future is stimulated. In order to play, malleable or flexible positions are required, so as to be able to get closer to that which is different, distinct. The game device, within a family setting, can be structured as a space of subjective support, which gives the opportunity to question, revise and rectify positions already taken with respect to life, growth and the others.

Keywords: flexible identity, intergenerational, game elderly persons.

*Insistir demasiado en sí mismo
es gastar sin sensatez la sustancia del mundo
y abusar de la luz y sus reflejos,
del prorrateo abierto del mirar,
del reparto de los colores
y también del corazón de las tinieblas.
Es preciso insistir en otra parte,
por ejemplo allí donde las líneas retroceden
y las manos se enguantan
Si. Es preciso insistir en otra parte.*

ROBERTO JUARROZ, *Novena poesía vertical*

Introducción

En este texto se aborda el concepto de *reserva lúdica*, que se utiliza en el área de la psicogerontología, articulada con los contenidos de la teoría de la identidad flexible y con otras nociones del campo del juego provenientes del psicoanálisis y de las ciencias sociales. En este artículo se indaga sobre cómo el dispositivo de juego, en el escenario familiar, puede estructurarse como espacio de sostén subjetivo, de oportunidad para la interrogación, la revisión y hasta la rectificación de posiciones ya tomadas frente a la vida, frente al crecimiento y frente a los otros. Es un lugar y una oportunidad también para que se desplieguen el deseo y la reconstrucción de los proyectos futuros.

Aquí se contribuye con algunos aportes para enriquecer una comprensión acerca de lo que le sucede a la persona respecto a su proceso de envejecimiento y cómo la posición subjetiva que adopte condicionará su enfrentamiento a las marcas sociales y a las marcas biológicas que lo atraviesan en este proceso (Zarebski, 2018).

La teoría de la identidad flexible y factores protectores para el envejecimiento, postulada por Graciela Zarebski (2019), nos posibilita comprender que las distintas calidades de envejecimiento a las que asistimos en estos tiempos corroboran que, a pesar del deterioro del organismo, el sujeto no necesariamente declinará a nivel emocional y que, aun en aquellos que sufren condiciones sociales adversas, su fortaleza emocional les permitirá seguir luchando por su vida y su lugar en el mundo. El ser humano no es solo efecto

de su cultura y de su biología, de lo que le provoca su medio social y le ocasiona el deterioro de sus funciones, sino que, al mismo tiempo, es un sujeto proactivo, constructor de su cultura, de su cuerpo, de su historia y, por lo tanto, de su modo de envejecer.

Es de destacar la importancia de los vínculos tardíos, en este caso intergeneracionales, para reorientar la propia vida de la persona mayor que se encamina hacia un proyecto mortífero o tanático. En este sentido, se plantea el trabajo de elaboración del duelo a través de las prácticas lúdicas y, sobre todo, la importancia del juego como método para explorar cualidades facilitadoras del despliegue de la subjetividad en el envejecimiento, la identidad y su flexibilidad. Esto favorece el desarrollo y la fluidez de los diversos factores protectores que permitirán llegar y mantenerse en un envejecimiento satisfactorio.

El concepto de *reserva lúdica* (Fajn, 2019) nace de la noción de *reserva humana* propuesto por Zarebski (2011). La *reserva lúdica* es un conjunto de recursos, herramientas, palabras, sonidos, acciones que porta el sujeto y deben actualizarse para poder ser usadas en el escenario de los juegos. Es lo que permite jugar aquí y ahora. En las personas mayores lo conduce a su flexibilidad y a diversos factores protectores.

En la reserva lúdica anidan los recuerdos de los encuentros de juego realizados con los otros; está ahí lo singular, lo propio de lo que han sido “ellos”, sus historias, gestos, risas. Es el material que se halla compartido en la memoria de la reserva de otros, al que se puede apelar para volver a recrearlo, pues ya se estuvo ahí.

En el encuentro en el juego con otras generaciones, se pone en actividad la reserva lúdica. Se le exige que sea plástica, flexible, para poder acercarse a lo distinto, a lo diferente, a lo que ya no es como era antes, exigencia del dispositivo de juego y de los sujetos para convertirse en jugadores. Asimismo, la reserva lúdica preserva al sujeto en la autonomía de su deseo. Solo jugará y desplegará sus escenarios y escenas si lo desea. No habrá juego obligado. Juego y obligación se oponen, se expulsan. El juego reserva y preserva el deseo.

La reserva lúdica posibilita al sujeto atravesar por aspectos centrales del envejecer y favorece la creación de escenarios artificiales y protegidos que permitan jugar con el armado de las continuidades y las discontinuidades en el transcurso vital, de modo que tiene contacto con aspectos centrales de su identidad. La reserva da los contornos, que delimitan y protegen, y que toman los rasgos de lo familiar, y construye lo familiar alejándolo de lo siniestro y

amenazante; en últimas, la reserva ampara y aleja lo peligroso o terrorífico; habilita el armado de escenarios de juego que hacen sentir al sujeto en un lugar donde se está, pues en el juego uno es más uno mismo.

En el origen estuvo el juego

Finales de agosto. Han pasado tres meses desde que Chiche ha fallecido. Cora, su mujer, está viviendo en el más allá, en el tiempo que no proyectó, en el que no había futuro. Una vez, alcanzó a decir: “[...] Que ya no iba a valer la pena seguir si no estaba él, qué sentido iba a tener la vida”.

La internación de Chiche transcurrió como un mes de descubrimientos, un espacio intensivo para estar, verlo, hablarle, despedirlo. Quizás en ese periplo se desplegó la vuelta necesaria y definitiva del duelo y esto le permitió aceptar que se estaba yendo y que ella podría continuar y reconsiderar su decisión.

Cora, con sus 82 años, inaugura un nuevo tiempo, el que llega después de la despedida. Ahí se abre algo inédito, no calculado ni previsto. El futuro llegaba hasta que la vida de él se apagara. Chiche fue su amor, compañero, esposo y amigo de toda la vida. Permanecieron juntos durante 66 años, desde que ella tenía 15. Venían desde hace tiempo unidos, compartiendo caminos, sueños, utopías, nacimientos, encierros, latidos, pérdidas, conquistas. Cuando él enfermó, decidió sostenerlo y amarlo como siempre.

Emanuel, su nieto de 11 años, refunda el lazo con su abuela. La impulsa a renacer, la provoca, mira y convoca a asumir lo que viene: rehacerse. La madre de Emanuel prepara las condiciones, siembra el terreno y le pide que lo vaya a retirar a su colegio.

Cora acepta la invitación. Sale de su casa segura y va a buscarlo a la puerta de la escuela, como hacía antes de que su marido se enfermara y que el párkinson lo dejara cada vez más discapacitado. En ese momento, Cora se entregó plenamente y de manera exclusiva a Chiche, y dejó y se alejó de otros mundos. Decisión consciente y deliberada fue invertir casi toda su energía en cuidarlo.

Emanuel comienza ahora un trabajo de recuperar a su abuela. Va en búsqueda de los lugares que los han reunido alguna vez, los puntos de contactos únicos y exclusivos, solo de ellos. Anida ahí lo singular, lo propio de lo que

han sido, sus historias, gestos, risas. La tarea que se propone Emanuel parte de la premisa de que hay una reserva compartida, que estas cosas han estado conservadas en la *reserva lúdica* que construyeron juntos. Esos instantes disfrutados con ella están guardados en esa memoria, él lo sabe y sabe que ella lo sabe. Su trabajo es darles vigencia, traerlos aquí y ahora, ponerlos en juego, jugando.

Al salir de la escuela estalla de alegría al ver a su abuela. Como siempre, flaquita, con un poco de panza, usando ropa sencilla y zapatos gastados. Lo espera con emoción. Se abrazan y se toman de las manos. Marchan hacia el colectivo 99, que va directo a la casa de Emanuel. En cuanto llegan, abre una bolsa repleta de comidas preparadas para él y para sus padres.

Se ablandan

Primera parada, la cocina. Ambos saben que eso los divierte. Se ponen un delantal y se disfrazan de cocineros. Planean hacer unos panqueques. Empieza a provocarla, la incita buscando recetas en la web y ella insiste con sus fórmulas de siempre: tanto de leche, un poco de harina y agua calculada a ojo. Cora lo aprendió así de su abuela. Luchan por imponer sus modos, pero finalmente pactan y empiezan con las mezclas. Enseguida, se va armando el clima, todo se riega de harina y azúcar, sus cuerpos se cubren y manchan, meten las manos en la masa. Entre ellos se ablandan y hallan buena temperatura. La cocina pasa a ser el lugar donde todo sucede, se ha transformado en una zona donde todo está permitido, todo se puede decir, todo se puede tocar. Se rozan, empujan y contagian. El olor los impregna y la ternura empieza a tejer el ambiente. No hay nada más en el mundo que ellos dos, no hay apuros ni urgencias.

Se empieza a formar un clima de juego. La magia se apodera del lugar. Ya no es la cocina; están sumergidos en otra dimensión, fueron a parar a ese sitio que lograban surcar años atrás, ya están ahí. Han tironeado y ella se ha dejado llevar a ese reino. Es como antes, pero a la vez no lo es. Logran reingresar al mundo del placer, la ilusión y el juego, pero no son los mismos.

Una y otra vez traen la figura del abuelo, recuerdos de él y su ausencia se hace presente. Hablan de escenas compartidas. Ríen, cuentan historias y anécdotas de lo que él hacía y decía. Evocan situaciones de cuando el abuelo jugaba con Emanuel y con los otros nietos.

Están protegidos. El ambiente fabricado expulsa el sufrimiento y el dolor los aloja en un territorio de caricias. El juego los preserva. En tanto estén ahí saben que nada grave les va a suceder. Los une el amor. El espanto queda afuera. La posibilidad de la muerte, las enfermedades y las penas no ingresan. Pueden compartir los recuerdos de lo que ya no está, sin riesgos de ser tomados por el padecimiento.

Todo es conducido por el sendero del placer, ruta que sostiene el devenir lúdico. Es el armazón, la telaraña que ellos componen y el sitio donde se amparan. La telaraña flexible y sólida se estira, achica, balancea, pero no se rompe. En ese territorio, las palabras fluyen, las miradas abrazan, los permisos abren compuertas.

Es un tiempo fuera del tiempo, un hueco en la realidad que diseña un nuevo mundo, un rato de una nueva realidad habitada por la levedad, por lo efímero, por lo fugaz. Territorio dominado por la espontaneidad donde todo puede acudir a la cita (Fajn, 2017; 2019). Aunque el pasado viene hacia ellos, esto no es lo mismo que otras veces; no es idéntico. Reconocen que las cosas han cambiado, ambos han crecido. Ella está más sabia; él, atravesando la pubertad. Tiempo de encuentros con las transformaciones en el cuerpo y en la vida.

Flotando

Se autorizan a quedarse flotando en el olor de la manteca que se disuelve en la sartén, entonces, inician una riesgosa prueba de acrobacia y el panqueque vuela por el aire. El suspenso se adueña de la cocina y temen que vaya directo al piso, pero, por el contrario, en una pirueta da un salto mortal y vuelve a entrar justo y perfecto en la panquequera. Gritan de alegría, las carcajadas los inundan. Ambos lo hacen y lo logran. Ya están en condiciones de pasar a la siguiente prueba. Destapan el dulce de leche y luchan por apoderarse de la cuchara. Ella quiere fijar la cantidad para comer de panqueques y de dulce.

Cora ha dicho reiteradamente que en la tradición familiar el límite para comer son tres y con poquito dulce, si no, vaya a saber qué desgracia sucedería. Emanuel va por más y come sin parar rompiendo a pedazos la regla familiar. Va por el cuarto y aún no piensa parar. Los ojos le brillan de gusto y ella cede, entra en la picardía y también come cuatro, quizás por primera vez en su vida.

Los invade la felicidad; han cruzado el umbral de lo permitido por los mitos familiares e ingresado al reino del puro placer. Están ahí acompañados, cómplices, seguros y triunfantes.

La gratificación le ganó a la desgracia. Van juntos recorriendo el nuevo andar.

El futuro en juego

Desde que la enfermedad de Chiche se agravó, los días de Cora cambiaron. Se instaló para ella el tope de que su vida llegaría hasta el momento en que su marido dejara de respirar, luego se acabaría también para ella. Este límite actuó como destino, ya que el futuro estuvo sellado, marcado por ese acontecimiento. Un techo autoimpuesto que resultó organizador de todo lo anterior, que le dio sentido a todo lo que hizo previamente. Las coordenadas por donde transitó fueron configuradas bajo la premisa de que hasta allí llegaría su vida. Esta idea de destino ha tenido un papel fundamental durante los últimos 5 o 6 años de Cora, casi todo lo que vendría estuvo signado por el fin. Es decir, al establecer y fijar un límite a su vida todo lo que ha hecho quedó atado a esta marca: el día de la muerte de su marido sería también su final. ¿Qué es lo que conmueve a Cora para que pueda romper ese techo una vez fallecido su marido y lanzarse hacia adelante para que aparezca nuevamente la perspectiva?

El futuro viene de la mano de su nieto menor, que la provoca, tirona y estimula a demostrar que hay algo más aquí. ¿Dónde se hace la operación de horadar el futuro, de agujerear el destino sellado y pasar al otro lado?, esa operación es facilitada también en el juego. En el encuentro en el juego se van autorizando juntos a ensayar como podría ser lo que viene. Se deja llevar por su nieto, así como años atrás ella lo llevaba a él, y confía en que nada serio le puede pasar, esto abre las compuertas para que se efectúen operaciones sobre el tiempo, sobre la imaginación, sobre los acuerdos establecidos con su marido acerca de que sucedería luego de que alguno de ellos falleciera. Trabajo de desarmar representaciones soldadas.

El dispositivo de juego habilita a Cora y a Emanuel a recorrer y experimentar en un ambiente de ficción, que podría acontecer también en la vida cotidiana, pero en el juego lo hacen existir como ensayo, sin riesgos.

Hacen existir lo que vendrá o podría venir, hablan de lo que aún no está, él le hace saber de su deseo de hacer otras cosas con ella. Le hacen lugar a lo que estaba en retirada, a lo que ya no estaba entre ellos: las risas, las carcajadas. Pueden disfrutar sin tener que sufrir, componer proyectos, escenas y situaciones que no lo incluyen a Chiche, colaborando en la realización de un duelo saludable. Hay reencuentro con estados de ánimo, gustos, deseos, sueños y placeres.

Jugar se convierte así para ellos en una ocasión propicia que les posibilita que aparezcan los bienestar superando los malestares: curación de los malos humores, promovida en el hallazgo de lo gustoso percibido en el cuerpo, en el paladar, y también en el campo de lo imaginativo, en el puro placer de representación, placer inmaterial que llamamos imaginación radical. Nos dirá Castoriadis (1983) que la imaginación radical es la facultad que caracteriza a un humano. Es la capacidad intrínseca al ser humano de experimentar placer simplemente a través de la representación; la facultad de hacer surgir un flujo ilimitado de representaciones no sometidas a fines predeterminados.

Esta es la potencialidad creadora desprendida de las funciones, es afuncional y es lo que sostiene la capacidad sublimatoria en todo sujeto. Una vida vivida para el cumplimiento de las funciones es, según Castoriadis (1983), propia de un “viviente”, no de un humano. Dice Zarebski (1999) que seguir manteniendo un “funcionamiento” normal en la vejez, es decir, darle continuidad a la tarea de hacerse humano hasta el último suspiro, va a depender de la riqueza del mundo afuncional del sujeto que envejece, de su capacidad recreadora. Esta riqueza le permitirá seguir sosteniendo su proyecto autónomo, seguir siendo permeable y lúcido respecto de sus deseos y actuar en consecuencia y, en tanto sujeto reflexivo, poder cuestionar el imaginario social de su época. Esta tarea la hace Cora.

Se conforma entre ellos dos un dispositivo artificial; es decir, arman una nueva realidad, que les da contorno y provee de seguridades para avanzar hacia lo imprevisible, lo no calculado. Van quebrando la realidad seria y montan una nueva realidad construida a su medida, a la medida de ellos. Es un dispositivo poroso y sensible, amable y cordial que toma vida, la vida que le dan sus jugadores.

En un momento, el dispositivo toma vida y Cora y Emanuel son sujetados, moldeados, intervenidos por lo que allí acontece. Es lo que han hecho existir, que los envuelve y atraviesa. Ese contorno los tornea, ese contexto es texto, los escribe y les deja marcas. Juegan y son jugados, se entregan, se dejan perder en

eso que va haciéndose. Se van rehaciendo en eso que está surgiendo. Resurgen y se reaniman en lo que van produciendo.

Dice Marrone (2005) que estos sostenes son el contorno que constituye la prueba de la presencia del otro, la que rescata al yo del aislamiento y afina en lo humano. El cruce de miradas, sonrisas y complicidades diseña y consolida una red que sostiene, que tiene al otro, que da volumen y consistencia para el armado y existencia de una malla invisible que propicia el estallido de risas, carcajadas, bromas, buenos humores (Fajn, 2019).

Mientras Cora y Emanuel van cocinando, se arma la burbuja de acuerdos para que este, el lugar de juegos, sea un espacio protegido, la magia acontece y brote de repente el humor, la alegría, la diversión, la mueca blanda. Surge lo irracional, lo no pensado, las emociones, las sensaciones libres de ataduras; la rotura con el orden establecido (Fajn, 2018; 2019).

La imaginación domina la escena. Los cocineros se van montando sobre las creencias, sobre el acuerdo de creencias de que son cocineros y todo puede suceder ahí libremente hasta que se sienta que esto ya es otra cosa, otro mundo; breve, eterno, ingenuo, inmortal, fértil, inmaterial, infantil, atemporal, seguro, simple, fantástico (Fajn, 2001; 2019). Es una trama de construcción compleja que necesita que los participantes de este ritual se arrojen y se despojen de sus seguridades y se tiren al gobierno del caos.

Es necesario entonces interrumpir el orden de la vida ordinaria, destruirlo temporalmente para fundar, en el vacío que queda en su lugar, el orden lúdico (Scheines, 1998). Cualquiera puede ganarse si se deja perderse (Fajn, 2019).

En el juego, durante el juego, ambos van recuperando lo que venían haciendo gustosamente antes de que se intensificara la enfermedad de Chiche y ella se dedicara a él.

La enfermedad aparece aquí bajo el formato de la detención del deseo y a la imposibilidad para seguir proyectando y a continuar viviendo más allá de Chiche. Por el contrario, lo saludable se expresa como apuesta a ocupar otro lugar, el que vendrá. La de la operación de autorización a verse disfrutando sin Chiche, de seguir viviendo sin él al lado, de la mano; a construir nuevas imágenes de sí misma, rehacerse sostenida entre otros, por su nieto.

Juntos, abuela y nieto, se amparan y potencian al reencontrarse en aquel sitio conocido y seguro de otros tiempos y desde esa plataforma despegan hacia lo nuevo, ensayan nuevas formas; transgreden los límites impuestos por los mandatos familiares que encorsetan y estallan en el contacto con el placer,

el gusto y el disfrute. Tantean al hacerle lugar a lo perdido, a los recuerdos del abuelo y el marido. Este se hace presente sin que les provoque angustia o sufrimiento; por el contrario, hay risas, ironías y reencuentros con él. Es bienvenido en el juego, le abren la puerta, viene para ser exorcizado, hay vapores, olores y sabores que lo envuelven. Lo doloroso queda afuera de la escena, la angustia no ingresa. Se puede hablar de él y jugar con su recuerdo: instancia de duelo saludable para ambos. Se lo puede tocar, nombrar, bromear. Se lo desdramatiza (Pavlovsky, 1999).

Chiche fue participe de cuanto juego se armaba en la casa y, aun en tiempos de enfermedad, supo sumarse a infinidad de iniciativas. Traerlo hoy es invitarlo a un espacio conocido y gustoso en el que seguramente estaría cómodo.

Allouch (1994) dice que cada uno se encuentra habitado por sus muertos. Sostiene que el duelo no es separarse del muerto, sino cambiar la relación que tenemos con él y agrega que “[...] la posición de cada uno con respecto a alguno(s) de sus muertos está funcionando permanentemente en las determinaciones más cruciales de su vida, en ciertos trazos en apariencia de lo más anodinos [...]” (p. 55). Cuando en un juego efectivamente se juega, inevitablemente se produce algo nuevo, se crea, y no hay creación posible sin el riesgo del pasaje por la zona de la muerte, de lo muerto de cada uno. De una manera diferente de manipular, tratar o entenderse con lo muerto, surge la creación, es decir, lo vital (O’Donnell y Gili, 1978).

En reserva

El tironeo de Emanuel apunta a recrear y a reencontrarse con lo que alguna vez estuvo. Sabe que eso jugado quedó guardado en algún lugar, está en reserva. Ahí estuvo preservada su abuela todos estos años. ¿Pero cómo hacer para recuperarla? Provocándola, incitándola a pasar otra vez por esos lugares que juntos surcaron. Le insiste una y otra vez que tienen que cocinar juntos, le dice qué es lo que le gustaría. Así logró encenderla; descubrió la apertura, el agujero por el cual entrar en ella y hallar lo que estaba bien guardado. No estaba destruido, estaba en reserva, a la espera de ser activado, puesto en circulación.

Se arma así el escenario y la escena de juegos. El escenario naturalmente es la cocina. Se necesitan de ingredientes, condimentos, sal, azúcar, harina, aceite y de ollas, sartenes y cucharas. Un delantal para cada uno que les permite ser

y estar distintos, disfrazarse y convertirse en personajes, los cocineros. Uno de los modos de entrar en clima es cuando Emanuel la provoca, punza sobre sus aspectos más rígidos, sus callos. La provoca con sus palabras, buscando otras recetas, llenándolas de harina. Sabe que esto la saca de su forma de ser habitual, su estilo de ser tranquila, de la conocida abuela. Apelar a la provocación la transforma en jugadora, la anima a ser y hacer cosas no habituales. La mueve y la lleva a ser flexible, condición necesaria e imprescindible para que acontezca el juego. La despoja una y otra vez de sus durezas. La acompaña a parirse nuevamente, a salirse de lo ya establecido y poder sumergirse en lo desconocido, en lo no calculado, en lo no previsto. Va segura, caminando y entrando en la zona de juego de la mano de su nieto. No se van a lastimar, él la cuida y ella lo cuida. El juego los cuida.

Como si frotaran la lámpara de Aladino, el clima que van creando trae y extrae lo que estaba guardado en la reserva lúdica, aquellos recursos, modos, estilos, voces que fueron territorio de disfrute en otros tiempos. Eso viene al hoy, se hace presente, les resulta conocido. Se reconocen. Ambos se sitúan en el juego, están en juego. Se despliega la alegría. Se mueven, hablan y vinculan de modo diferente a la vida seria, a la vida de no juego. Todo esto estaba alojado en la reserva lúdica de cada uno de ellos.

Ahora, ninguno de ellos son los mismos, el tiempo ha pasado, son diferentes, han mutado, han crecido, el tiempo les ha tallado el rostro y los cuerpos. Para que la magia del juego permanezca, será necesario rectificar las formas, las velocidades, los ritmos, los códigos; acomodarse a lo que son ahora. Será necesario tener flexibilidad en el modo de estar, de ser, de encontrarse para que el disfrute los tome. Esta revisión y rectificación la van haciendo durante el mismo juego. Jugando pujan por encontrar lo mejor de ellos.

Al terminar de cocinar los jugadores ya no son los mismos. Viajaron por un itinerario en donde se han soltado de la tierra firme, para que luego, una vez finalizado el juego, logren regresar enriquecidos. Juntos fueron surcando el devenir, el trayecto, amparados por el deseo de disfrutar de modo compartido, de jugar, de parar el mundo, de estar y vivir en otro mundo, distinto, mejor. Regresan a la realidad de no juego, mejorados, más sanos, recompuestos, regenerados, alegres, distendidos, recreados (Fajn, 2019).

La apuesta implica la convicción de que no se gana sin pérdida. Cora y Emanuel van en esa búsqueda, ese es el viaje, y ambos se ofrecen para que esto aparezca. El fenómeno, la magia, viene a la fiesta. Cuando cada uno se

va entregando, el cambio aparece. Todo se va configurando. Van armando y creando el clima de alegría en la cocina. Lo que no estaba viene y se hace presente. Lo duro se va, lo blando llega. Lo impermeable se agujerea y se llena de poros, de perforaciones que abren las compuertas para que algo vibre, suene, estalle y surjan nuevas formas, palabras e imágenes (Fajn, 2019).

El encuentro de juego como dispositivo para vivir mejor

Para Cora, el pacto con la detención del deseo hizo que este quedara capturado y solamente destinado al tiempo en que su marido viviera. Encuentra ahí, en el otro, la salida, el tejido para habitar un lugar donde vivir, para amarrar y relanzar su perspectiva en la vida.

El juego aparece como una instancia de ayuda para Cora y como lugar de intervención de su nieto. Ahí pueden hacer y rehacerse, operar sobre lo que insiste. Esta plataforma permite ponerle un dique a lo que insiste demasiado y puede convertirse en un exceso, dice Alterman (1991), que se trata de tramitar un exceso por la vía del juego.

El artificio del juego al componer un contorno es que puede apaciguar frente al avance de la desmesura, de lo insoportable, de lo ominoso que se convierte en terrorífico (Marrone, 2005). Es un contorno que preserva de ser gozado. Cuando el contorno se borrona, si se borra el contorno familiar, aparece lo ominoso y se puede ingresar en la zona de las perturbaciones del narcisismo sin suficiente protección respecto del mundo y de los otros (Freud, 1919). Por el contrario, la figura-contorno ofrece el soporte imaginario necesario para la estabilidad del narcisismo (Marrone, 2005).

La flexibilidad constituye el principal atributo de un narcisismo normal (Freud, 1914; Bleichmar, 1981; Salvarezza, 1996). El grado de flexibilidad o de rigidez llevará a la aceptación o no de los cambios y las transformaciones que implica el envejecimiento para la propia identidad, y se pondrá en juego respecto a puntos de vista, hábitos y rutinas, pérdidas, roles y vínculos. De tal modo, las vicisitudes de la posición frente a los límites irán acompañando al sujeto en todos los planos de su transcurrir vital, incluido el gran límite: la muerte (Zarebski, 2015).

El artificio del juego puede proveer al sujeto estos recursos para la estabilidad del narcisismo. (Fajn, 2019). La invención artificial da bordes en

los cuerpos, en los vínculos, en las vivencias y en las percepciones subjetivas. En la medida que aparecen bordes, se reducen los riesgos de desbordes emocionales; hay mayor y mejor autocuidado y cuidados de los otros, y protección contra las actuaciones que amenazan la estabilidad del narcisismo (Fajn, 2019).

Es posible que para Cora el proceso de insistir en otra parte habilitando un lugar a su deseo más allá de Chiche haya sido una construcción que implicó desarmar lo que estaba escrito para ella. El destino seguro estableció un pacto de amarre con su marido, uno con el otro, en un gesto de amor indestructible. Pero ahora él ya no está más y ella se encuentra con el deseo de los otros, hijos, nietos, seres queridos. Esto agrieta y la conmueve, se entrelaza y emerge nuevamente su deseo que empieza a ligarse con otros objetos amorosos.

Desprenderse y renunciar al espacio seguro que tenía armado junto a Chiche implica una apelación a la configuración de su identidad. ¿Es posible para Cora rearmarse sin la presencia de Chiche?, ¿al perderse Chiche se tiene también que perder ella?

El gran desafío que nos plantea el envejecimiento en el plano personal es el modo en que nos posicionamos frente a los límites y transformaciones que el curso vital nos va poniendo en evidencia, a través de cambios y pérdidas, con mayor o menor grado de gradualidad y previsibilidad. En el curso vital se va produciendo la pérdida o transformación de nuestros referentes identificatorios, es decir, los pilares de nuestra identidad. Una pregunta nodal, a fin de entender las diferencias subjetivas frente a este proceso, es: ¿Eran “meros” referentes de nuestra identidad? ¿O representaban toda nuestra identidad? ¿Era una versión de nosotros aquello perdido o transformado o constituía todo nuestro relato? Estas preguntas aluden al modo de aferrarnos a esos pilares de nuestra identidad, es decir, la permeabilidad y fluidez interna y externa del entretejido dinámico de la red que nos constituye, por tanto, su flexibilidad o, por el contrario, su rigidez (Zarebski, 2019).

Su nieto, el más pequeño, representa una generación que le exige a Cora estirarse, salirse de lo conocido y de lo fijado. Emanuel le hace saber de su deseo de necesitarla, de que le hace falta, de que la estaba esperando para retomar los tiempos de felicidad compartidos. Y que no está dispuesto a perderla otra vez. Comprende que ella estuvo dedicada casi exclusivamente a atender al abuelo, pero ahora la quiere recuperar. La mueve, la conmueve en eso que ya tenía definido. Apela al terremoto, a moverle cielo y tierra, a sacudirla,

a rehacerla con el material de lo que fue y le falta por hacer con ella. La estrategia, el laboratorio donde va a ensayar su experimento de reconstrucción y recreación de la abuela es jugando en la cocina. Allí brotará y emergerá lo que alguna vez estuvo. Habrá que agitar y revolver hasta que la nueva mezcla dé por resultado una nueva abuela que contenga a la vieja abuela, una nueva mujer que contenga a la anterior mujer, un encuentro entre el viejo nieto y el nuevo nieto, identidad flexible de ella, identidad flexible de él.

Cuando juegan aparecen historias que hablan del pasado. Ella trae, él trae, ambos cuentan anécdotas. En ese instante hay una apelación a la porosidad, una invitación a que el material que circula en las palabras y en las acciones tome vigencia y sentido. Esto demanda un trabajo interno de los dos, posición plástica de Cora para abrirse y dar acogida a lo que trae su nieto. También es deseo de Emanuel de identificar, conocer y reconocer lo que presenta su abuela. Es una invitación a impregnarse del otro, a dejarse habitar por el otro.

Dice Zarebski (2017) que las personas que desarrollan factores protectores estarían en mejores condiciones de continuar transmitiendo y recibiendo estímulos en forma bidireccional, creadora y transformadora. Esto supone seguir como sujeto activo en la búsqueda de los aspectos que le unen a su contexto encontrando el sentido de la vida, la correspondencia entre su mundo interior y el entorno.

Los factores protectores que arman un envejecimiento saludable están presentes en Cora, quien se va dando oportunidades para revisar sus posiciones frente al curso de la vida, se permite interrogarse, revisarse y rectificar los senderos por donde ha recorrido y por donde va a transitar. Ha construido una red familiar que contiene y sostiene, haciendo lugar al juego y a la broma como parte de la vida. Hoy nuevamente, frente a la adversidad, los diferentes factores que componen la trama se hacen presentes para dar respuesta y protegerla. Emanuel es parte activa de este proceso de movilización y, a su vez, arma también sus propias imágenes de cómo es envejecer, convive con un modelo. Ha visto envejecer a su abuelo y compartió con él sus modos, estilos de afrontamiento y hoy sigue encontrando otras versiones junto a su abuela.

Resultados y discusión: lo jugado queda inscrito

Al jugar se actualizan nuestras historias de juego, de haber jugado. Lo jugado queda tatuado en el cuerpo, en algún lugar del cuerpo. Solo hay que volver a jugar, a pasar por el juego para que se reactiven, se reaviven las inscripciones y vengan al presente.

Es necesario convocar el pasado para que se haga presente. Al jugar se va guardando en una reserva junto a la reserva cultural, cognitiva, vincular, emocional, espiritual, cerebral, corporal —como parte de la Reserva Humana propuestas por Zarebski—, pero con la singularidad que se inscriben como recuerdos en clave de juego. Habrá que ver cómo fueron significados en su momento, ya que ingresarán a ese mundo, a ese registro, si tuvieron el sentido de juego, sino serán otras cosas. Hay una y mil oportunidades de reescribir las vivencias y transformarlas en experiencias. Las vivencias son las cosas sucedidas que al pensarlas y darles valoración pueden pasar al campo de la experiencia y se plasmen como juego.

Cora relata sus momentos de aprender a andar en bicicleta. Le cuenta a Emanuel que se convirtió en recuerdo imborrable a partir de que logró mantenerse en equilibrio sobre las dos ruedas, sin ser sostenida por su padre. El universo del juego se abrió en ese momento cuando sintió que dominaba el mundo, acto, para ella, fundante de la independencia y la autonomía, del disfrute de la libertad. Ubicado en un lugar inaugural y esencial de su reserva lúdica. Una y otra vez acude a estos episodios para referirse a sus grandes instantes de juegos.

La reserva lúdica se enciende al jugar, el mundo se mira, siente, percibe y piensa desde ahí, desde el lugar que fuimos acumulando en nuestra reserva. En el encuentro con otros, también en el encuentro intergeneracional se tironea de esto que quedó en guarda, en custodia para ser usado en el futuro. Los jugadores buscarán posiciones plásticas, flexibles para poder acercarse a lo distinto, a lo diferente.

Ya no es lo mismo que en las escenas vividas anteriormente, hace un año, hace cinco o 70 años. Hay que actualizarse, actualizar la reserva lúdica para que permita jugar aquí y ahora. Hacer de esta un sitio de la memoria, un conjunto de recursos, herramientas, palabras, sonidos, acciones que deben poder ser usadas en el escenario actual de juegos, si no, no se puede jugar. Jugar con el cuerpo que se tiene hoy, con sus posibilidades y sus limitaciones,

jugar con los vínculos, con la agilidad mental, con la capacidad de expresión, de comunicación. Con todo lo que porta el sujeto. Se juega en serio o no se juega. Una reserva lúdica rígida no facilita estar y entrar en situación de juego. No permite jugar. No es posible acomodar la escena actual de juegos a lo que fue, es imprescindible poner toda la flexibilidad en juego para entrar en sintonía con lo que ahora llama y convoca (Fajn, 2015; 2019).

Conclusiones

El artificio de juego presenta cualidades facilitadoras para propiciar el despliegue del eje central de la subjetividad en juego en el envejecimiento, la identidad y su flexibilidad. De esta manera, se favorece el desarrollo y la fluidez de los diversos factores protectores que permitirán arribar y sostener un envejecimiento satisfactorio.

Asimismo, jugar preserva al sujeto en la autonomía de su deseo. Solo jugará y desplegará sus escenarios y escenas si lo desea. El juego es reserva y preservación del deseo. Jugar posibilita seguir ensanchando el mundo psíquico con estímulos, pensamientos, afectos y vínculos, con un lugar privilegiado en tanto y en cuanto los sujetos estén dispuestos, sin que la edad sea un límite.

El juego es un espacio poroso que favorece estar disponible para verse, y rehacerse, mirar las huellas transitadas, juntarse con el placer y el amor sabiendo que se está protegido del sufrimiento y de la presencia de lo siniestro; un escenario fértil para reconstruir el futuro dinamitando los prejuicios, mitos y valores que detienen el camino del deseo.

En este escrito recorrimos la noción de *reserva lúdica* ligándola con los contenidos de la teoría de la identidad flexible e intentamos dar cuenta de cómo el dispositivo de juego, en el escenario familiar, puede estructurarse como espacio de sostén subjetivo, de oportunidad para la interrogación, la revisión y hasta la rectificación de posiciones ya tomadas frente a la vida, frente al crecimiento y frente a los otros. Constituye un lugar y una oportunidad también para que se desplieguen el deseo y la reconstrucción de los proyectos futuros.

Referencias

- Alterman, R. (1991). De monstruos, pesadillas y juego. En A. Ariel y D. Laznik (comps.), *La responsabilidad del analista*. Buenos Aires: Editorial Estilos.
- Allouch, J. (1994). *Freud, y después Lacan*. México: Edelp.
- Bleichmar, H. (1981). *El narcisismo. Estudio sobre la enunciación y la gramática inconsciente*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Castoriadis, C. (1983). *La institución imaginaria de la sociedad*. Buenos Aires: Tusquets.
- Fajn, S. (2001). Jugar no es jugarse la vida. Consideraciones sobre el duelo y el juego en el envejecimiento normal. En G. Zarebski y R. Knopoff, (comps.), *Viejos nuevos, nuevos viejos*. http://psicogerontologia.maimonides.edu/wp-content/uploads/2017/12/Libro-Viejos_Nuevos-Nuevos_Viejos.pdf
- Fajn, S. (2013). Las prácticas comunitarias y su relación con los factores protectores del buen envejecer. En: Zarebski, G. y A. Marconiv (comp.), *Inventario de factores psíquicos protectores en el envejecimiento (FAPPREN)*. Editorial Académica Española.
- Fajn, S. (comp.). (2017). *Jugar en la primera infancia. Proyectos institucionales en contextos diversos*. Novedades Educativas.
- Fajn, S. (2019). Reserva lúdica: la identidad flexible en juego en el envejecimiento. En G. Zarebski, (ed.), *La identidad flexible como factor protector en el curso de la vida* (pp. 141-179). Buenos Aires: Editorial Universidad Maimónides.
- Fajn, S., Campano, P. y Rozengardt, A. (2015). *Recuperación de pautas de crianza, comunidad diaguita de Amaicha del Valle*. Tucumán: Ministerio de Desarrollo Social de Nación, COCEDIC, Universidad Nacional de General Sarmiento.
- Freud, S. (1992). *Duelo y melancolía. Obras completas* (López Ballesteros, trad.). Madrid: Biblioteca Nueva. (Original publicado en 1917).
- Freud, S. (1919). *Lo ominoso. Obras completas* (López Ballesteros, trad.). Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.
- Marrone, C. (2005). *El Juego, una deuda del psicoanálisis*. Buenos Aires: Editorial Lazos. .
- O'Donnell, P. y Gili, E. (1978). *El juego. Técnicas lúdicas en psicoterapia grupal de adultos*. Barcelona: Gedisa.
- Pavlovsky, E. (1999). *Espacios y creatividad*. Buenos Aires: Editorial Búsqueda.
- Salvarezza, L. (1996). *Psicogeriatría. Teoría y clínica*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aire: Editorial Eudeba.
- Zarebski, G. (1999). Una vejez normal. En *Hacia un buen envejecer* (pp. 25-48). Buenos Aires: Emecé.
- Zarebski, G. (2011). *El futuro se construye hoy. La reserva humana, un pasaporte hacia un buen envejecimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Zarebski, G. (2015). Factores Protectores para el envejecimiento. En A. Marconi (comp.), *Narcisismo, resiliencia y factores protectores den el envejecimiento. Nuevos aportes al campo de la intervención e investigación en psicogerontología* (pp. 31-57). Buenos Aires: Gerontólogos Argentinos.
- Zarebski, G. (2019). Teoría de la identidad flexible y factores protectores para el envejecimiento. En *La identidad flexible como factor protector en el curso de la vida* (pp. 11-42). Buenos Aires: Editorial Universidad Maimónides



Del juego y sus dicotomías en el despliegue de lo humano*

Luz Miriam Restrepo Zuluaga**

Recibido: 15 de diciembre de 2019 • Aceptado: 11 de febrero de 2020

Resumen

El presente artículo es resultado de un proceso investigativo que planteó la pertinencia de considerar el juego como factor determinante del desarrollo humano, desde perspectivas individuales y sociales. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica, desde el enfoque de la teoría crítica, sobre los conceptos centrales de la investigación: *juego y desarrollo humano*. Posteriormente, se realizó un análisis de aquellos puntos de encuentro presentes en ambos conceptos, entendiendo la manera en que estos se relacionan a partir del abordaje de diferentes aspectos, a saber: creatividad-reproducción; colectividad; solidaridad-competencia; libertad-subordinación.

Palabras clave: creatividad-reproducción, colectividad, libertad-subordinación.

* Artículo de reflexión, con financiación propia. Especialización en Pedagogía, Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.

Citar como: Restrepo, M. (2020). Del juego y sus dicotomías en el despliegue de lo humano. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 39-49 DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5960>

** Especialista en Pedagogía. Docente de la Fundación Universitaria Monserrate-Unimonserate. Bogotá, Colombia. Correo electrónico: lmrestrepo@unimonserate.edu.co / miriamrestrepo@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5091-4252>

Of the game and its dichotomies in the unfolding of the human

Abstract

This article is the result of a research process that raised the relevance of considering the game as a determining factor in human development - from individual and social perspectives. For this, a bibliographic review was made, from the perspective of critical theory, on the main concepts of the research: *game* and *human development*. Subsequently, an analysis of those common aspects in both concepts was carried out, understanding the way in which these are related from the approach of aspects such as: creativity-reproduction; collectivity; solidarity-competition; freedom-subordination.

Keywords: creativity-reproduction, collectivity, freedom-subordination.

Introducción

En el marco de la sociedad actual, cuyos intereses, necesidades y costumbres de los individuos están moldeados por el mercado, se hace imprescindible teorizar y analizar perspectivas que recobren comprensiones de *lo humano*. De ahí que resulte pertinente rastrear y analizar el concepto de *juego*, pues dicho término contempla desarrollos relacionados con la creatividad, colectividad y libertad. Para ello, inicialmente, se expone el juego desde la perspectiva de complejidad, complementariedad y contrariedad, para posteriormente relacionarlo con aspectos y conceptualizaciones sobre desarrollo humano.

Metodología

Para llevar a cabo el análisis planteado, se realizó una revisión documental desde el enfoque de teoría crítica, donde se indagó y se cuestionó el juego como experiencia y acontecimiento de los individuos. La naturaleza del material escrito, utilizado para la recolección de información, fue de carácter institucional y formal; por tanto, los documentos revisados fueron fuentes teóricas, políticas públicas y revistas especializadas.

Resultados y discusión

Consideraciones sobre el juego

En primer lugar, es indispensable establecer que, en esta revisión, el juego no es comprendido únicamente desde la acción misma de “jugar” —propia de la infancia—, sino que, además, se entiende como posibilidad y atributo a lo largo de la vida del ser humano, que logra resignificar la existencia de los individuos.

De esta manera, se concibe en el juego una perspectiva múltiple, diversa, contradictoria, pero, sobre todo, *compleja*, pues hace alusión a dicotomías que se encuentran explícitas e implícitas en la acción de jugar. Al respecto, Leif y Brunelle (1978) establecen que en el juego se experimenta “vértigo y aferramiento, simulacro y representación, azar y seguridad, competición y solidaridad [...] La regla y lo arbitrario; lo secreto y lo compartido; lo prohibido y lo autorizado; lo incierto y lo codificado; lo real y lo ficticio” (p. 39). En este sentido, se expresa en el juego diversidad de posibilidades y se lo

considera, además, como acción corporal, social, intelectual que se materializa entre la oposición y la complementariedad.

El juego cobra un carácter equivalente a la existencia misma del ser humano, pues, ciertamente, la vida de los individuos transcurre en un sinnúmero de contrariedades que construyen su realidad. Claro ejemplo de ello se observa en la cotidianidad, con la felicidad, la incertidumbre, el fracaso, la tranquilidad, que suelen constituir episodios intermitentes de la vida. En este sentido, Debord (2013, p. 29) expresa: “El juego ha de invadir la vida entera, rompiendo radicalmente con un tiempo y un espacio lúdicos limitados”. Por tanto, establece que se debe superar la separación entre juego y vida corriente.

Asimismo, resulta pertinente comprender que el juego ha de ser una acción libre y voluntaria; la libertad, entonces, se constituye en una de sus características definitorias. Caillois (1986) afirma que “el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza [...]” (p. 37).

Cabe mencionar, además, que una de las mayores particularidades y atributos del juego es *la novedad*. Así pues, Debord (2013) define el juego como “la experimentación permanente de novedades lúdicas” (p. 30). De esta manera, el juego favorece y propicia un continuo descubrimiento y entendimiento de aspectos y situaciones que no están bajo el dominio y comprensión total de los sujetos. Promueve la exploración, el interés y —en el mejor de los casos— la disciplina; por tanto, la experimentación del juego favorece el cambio, el enriquecimiento, la agudeza y el entendimiento del individuo y de su contexto.

Desde el panorama general anteriormente expuesto, un abordaje complejo del juego sugiere, además, un análisis de cuestiones sobre lo humano y lo animal, lo individual y lo social, y lo productivo y lo ocioso. Es indiscutible la existencia de conductas de juego en la vida animal; no obstante, el juego en los animales se reduce a la “exploración y adaptación al ambiente y, por ello, los animales cuya conducta está muy programada, como las hormigas o las abejas, no manifiestan comportamiento lúdico (Delval, 2004, p. 291)”.

Por el contrario, el juego en el ser humano suscita connotaciones mayores, gracias a la condición innata de *inmadurez* y *plasticidad*. El juego se configura como promotor de diversas posibilidades; para Bruner (1972, citado por Delval, 2004, p. 289), el juego está ligado directamente a la inmadurez con que nacen los seres humanos y que es el que le va a permitir producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy

flexible. Por lo tanto, el juego representa la posibilidad de cambio, transformación y despliegue de lo humano.

Por otro lado, autores como Echeverría (1980) plantean el juego desde perspectivas más amplias, y no solo desde el individuo, sino también desde lo social. Este autor afirma que la escritura, la economía, los toros y la guerra pueden ser considerados como otras maneras de jugar. Dicha postura es compartida por Huizinga (2000), quien establece la existencia de una relación directa entre juego-cultura, juego-guerra, juego-saber, juego-poesía, entre otros.

Por último, y retomando un planteamiento anteriormente mencionado, el juego no debe ser considerado una práctica exclusiva de la infancia, sino que debe manifestarse a lo largo de la existencia humana, lo cual rompe con percepciones legitimadas que establecen la infancia como etapa propicia para el juego y la adultez como etapa productiva.

Consideraciones sobre el desarrollo humano

Son varias las definiciones que en la literatura hay sobre el concepto de *desarrollo* humano. Sabogal (2009) afirma que el desarrollo se define como “desdoblamiento de lo que está en germen” (p. 171). Por su parte, Delval hace alusión al desarrollo como un

[...] proceso que experimenta un organismo que cambia en el tiempo hasta alcanzar un estado de equilibrio. En el caso del ser humano este nace con una serie de conductas y de disposiciones que se van a ir especificando a lo largo del tiempo. (Delval, 2004, p. 21)

Asimismo, Ferro, Amar y Abello (1998), establecen que el desarrollo humano

[...] es un proceso en el cual el ser biológico se constituye en un ser social y cultural. [...] el ser humano es el principal actor de su desarrollo, en cuyo proceso de comprensión y auto comprensión se produce una serie permanente de acciones y reacciones con otras personas en la búsqueda del perfeccionamiento de sus potencialidades. (p. 6)

En últimas, los autores concuerdan con que el desarrollo humano es un *proceso multidimensional, continuo, integral y adaptativo*.

Por su parte, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo lo define así:

El desarrollo humano supone la expresión de la libertad de las personas para vivir una vida prolongada, saludable y creativa; perseguir objetivos que ellas mismas consideren valorables; y participar activamente en el desarrollo sostenible y equitativo del planeta que comparten. Las personas son beneficiarias e impulsoras del desarrollo humano, ya sea como individuo o como grupo. (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2010, p. 3)

En este sentido, se identifica el desarrollo humano como proceso, cambio y desdoblamiento, en el que se interrelacionan aspectos biológicos, culturales y sociales, para el perfeccionamiento de las potencialidades individuales y colectivas. Su acción se da de manera multidimensional, continua, integral y adaptativa, y toma en consideración aspectos como libertad, salud, educación, calidad de vida, existencia creativa, colectividad, sostenibilidad y desarrollo social.

No obstante, en la mayoría de definiciones, se desconoce la complejidad y contrariedad de la existencia humana, de manera que se encuentran recurrentemente discursos y posturas fraccionadas del ser humano, que no incluyen discusiones sobre deberes, realidades, conflictos, legados, debilidades, entre otros, los cuales deben ser reconocidos por planteamientos que esperan profundizar la perspectiva humana.

Al realizar un breve recorrido por teorizaciones sobre el *juego* y el *desarrollo humano*, se logró identificar una relación implícita entre ambas concepciones; para tal fin, se estableció un énfasis —desde la complejidad que propone la teorización sobre juego— en tres aspectos que se identifican como puntos de encuentro: creatividad-reproducción; colectividad: solidaridad y competencia; y libertad-subordinación.

Jugar, crear y reproducir: posibilidades del pensamiento abstracto y divergente

Todo cuanto existe en la realidad humana ha pasado, en doble vía, por procesos producto de prácticas de *reproducción* y *creación*. Por consiguiente, al hablar sobre desarrollo humano, es necesario aludir a la capacidad que posee el ser humano de representar su realidad, siendo capaz de reproducir, imaginar, crear, innovar y transformar su existencia. La acción de crear o de reproducir implica, en el ser humano, el desarrollo de habilidades psíquicas

que le permiten moverse en el marco cognitivo y abstracto de la realidad: “Nos hemos desarrollado más allá del mundo físico y viviente. Es en este más allá que opera el pleno desplegamiento de la humanidad” (Morin, 1999, p. 20).

La capacidad de “representar” se configura desde la infancia. El ser humano al nacer posee ciertas capacidades para actuar y relacionarse con el medio exterior, denominadas *reflejos*. Al ejercitar sus reflejos, el niño poco a poco logra consolidar conductas y acciones que todavía son incipientes. Repetir una y otra vez una acción refleja le permite al niño empezar a dominar su acción sobre el mundo. De esta manera, se presencian los primeros rasgos de actividad psíquica, es decir, de representación de su realidad.

Ciertamente, la capacidad de representar la realidad desde la posibilidad de “reproducir” y de “crear” se consolida gracias a la aparición del juego en los individuos, pues este favorece el desarrollo de la imaginación, la reproducción e innovación, lo que posibilita la construcción del pensamiento abstracto y divergente —cualidades propias de la especie humana y, por tanto, del desarrollo humano—. Durante los primeros años, el ser humano domina con mayor facilidad la acción de reproducir.

Vigotsky (1989) sostiene que “el pequeño comienza con una situación imaginaria que inicialmente está muy cerca de la situación real. Reproduce exactamente esta última” (p. 156). No obstante, poco a poco el ser humano experimenta la necesidad de ir más allá de la reproducción de la realidad y empiezan a desarrollarse en él habilidades de resignificación, lo que le permite crear e inventar a su voluntad: “En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega” (Comisión Intersectorial para la *Atención Integral* de la Primera Infancia, 2013, p. 110).

La acción de crear, de inventar, es decir el desarrollo de la creatividad, supone en el ser humano “descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento” (Chapouille, 2007, p. 63). Por consiguiente, se puede concluir que es el juego el posibilitador natural e inherente del desarrollo del pensamiento abstracto y divergente, que constituye la acción de jugar como factor propulsor de características consecuentes y propias del desarrollo humano.

Cooperación y competitividad: ambivalencias del carácter social del ser humano

El ser humano dentro de sus particularidades más sobresalientes ha desarrollado, entre otras, capacidades únicas de organización, colaboración, comunicación y competición. En relación con ello, Morin (1999) afirma: “La hominización desemboca en un nuevo comienzo. El homínido se humaniza. Desde allí, el concepto de hombre tiene un doble principio: un principio biofísico y uno psico-sociocultural, ambos principios se remiten el uno al otro” (p. 20). Se reconoce, de esta manera, el carácter social del ser humano como uno de los factores determinantes de la especie humana.

El carácter social logra materializarse en la interacción; se plantea, de esta manera, dos posibilidades de dicha interacción: cooperación y competencia. Fiske (citado por Delval, 2004) establece como uno de los *rasgos diferenciadores* del ser humano “disponer de una gran capacidad de cooperación y competición con otros hombres” (p. 8). Morin (1999) expresa al respecto que el cerebro humano integra la agresividad y el celo (correspondiente al paleocéfalo) tanto como la afectividad (mesocéfalo). El juego no es ajeno a dichos planteamientos puesto que “es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen” (Garaigordobil, 2005, p. 39). Así pues, en el juego se expresa tanto la acción cooperativa como la acción competitiva.

La competencia supone “una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer, implica disciplina y perseverancia” (Caillois, 1986, p. 45). En tanto, la cooperación se presenta como la posibilidad en que

[...] el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a duda, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje. (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 17)

Así pues, el juego expresa habilidades valiosas en el ser humano como: entrenamiento, esfuerzo, voluntad, disciplina, perseverancia, estrategia; es decir, competencia, pero además, favorece aspectos como la escucha, organización, integración, diálogo y convivencia —es decir, cooperación—. En este sentido, el juego resulta consecuente con el carácter social que ha posibilitado el desarrollo humano.

Autocontrol, autonomía y libertad en el juego

El ser humano logra constituirse como tal en la posibilidad de actuar de acuerdo con su voluntad, interés y deseo. De esta manera, al nacer, los individuos emprenden una búsqueda del dominio de sí. En dicha búsqueda, el juego representa un gran promotor del autocontrol y la autonomía, y se configura, de esta manera, en posibilitador del ejercicio pleno de la libertad.

A través de las primeras apariciones del juego, el ser humano logra hacer uso de su cuerpo y mente en consonancia a su voluntad. Por consiguiente, Garaigordobil (2005, p. 37) afirma que, en el juego, el ser humano coordina los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces; desarrolla su capacidad perceptiva (percepción viso espacial, auditiva, rítmico-temporal); y conquista su cuerpo y el mundo exterior.

Con el transcurrir del tiempo, el juego se torna social y adquiere, en alguna de sus manifestaciones, una característica posibilitadora del autocontrol: la regla. Durante el juego el ser humano debe adoptar voluntariamente una serie de comportamientos y acciones propias de la situación de juego, lo cual exige en él dominio de sí, autodelimitación, autodeterminación y autorregulación. En este sentido, Vigotsky (1989) afirma que “el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego” (p. 151).

En ese proceso de construcción de autocontrol, dominio de sí, acción consecuente con la voluntad propia, se configura paralelamente el desarrollo de la autonomía en el ser humano, pues posibilita de manera constante la toma de decisiones y el reconocimiento de sus deseos e intereses.

De esta manera, el juego se configura como ejercicio pleno de la libertad. Se constituye, así, la libertad como característica esencial del juego. Huizinga (2000) afirma que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre [...] (p. 27)”. Por su parte, Caillois (1986) establece “no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria” (p. 31).

Por tanto, resulta contradictorio pensar que algún individuo sea obligado a jugar sin considerar que, dicha contradicción atenta a la lógica propia del juego.

Directamente relacionada con esta característica esencial del juego, se encuentra el placer. Al jugar, el ser humano experimenta el placer en múltiples formas:

El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas: placer de crear, de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa. (Garaigordobil, 2005, p. 40)

Al respecto, Delval (2004) afirma: “Lo que sí parece evidente en todas las actividades de juego es que los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce” (p. 284). Así pues, se experimenta en el juego satisfacción íntima de exponerse ante situaciones creadas de manera voluntaria.

Conclusiones

Tras esta revisión bibliográfica, se afirma que el juego debe transitar por toda la existencia humana, pero que es deber de la sociedad entender la verdadera naturaleza del juego y del ser humano. En este sentido, es necesario identificar y recuperar el juego en el transcurso de la vida, puesto que este se transforma, y adquiere, renueva, crea y retoma diversos elementos que, claramente, dependen de la experiencia de vida de cada individuo.

De esta manera, el juego en la primera infancia, en la adolescencia o en la vejez —en el marco del desarrollo humano— será construido con diferentes elementos, pero indiscutiblemente deberá girar en torno a situaciones de complejidad, novedad, voluntad, creatividad-reproducción, solidaridad-competencia, libertad-subordinación.

Asimismo, el juego, desde la perspectiva de creatividad y reproducción, es consecuente con el desarrollo humano al favorecer el pensamiento divergente y abstracto, y establece la manera en que dichas posibilidades del pensamiento favorecen el desarrollo de la especie humana y la sociedad.

Por último, el juego posibilita acciones colectivas desde la solidaridad o la competencia, propias de la naturaleza humana, en la necesidad de disciplinar, agudizar o especializar habilidades, capacidades y conocimientos. En varias oportunidades, esto ha promovido a la humanidad y, en otras, la ha sometido.

Referencias

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chapouille, M. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo. *Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación*, 8(8), 62-63. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=10&id_articulo=1388
- Comisión Intersectorial para la Atención Integral de la Primera Infancia. (2013). *Estrategia de atención integral a la primera infancia. De cero a siempre*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Debord, G. (2013). *Filosofía para indignados. Textos situacionistas*. Barcelona: RBA Libros.
- Delval, J. (2004). *El Desarrollo Humano* (6.ª ed.). Madrid: Siglo XXI.
- Ferro, J., Amar, J. J. y Abello, R. (1998). *Desarrollo humano. Perspectivas del siglo XXI*. Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- Garaigordobil, M. (2005). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula De Infantil*, 25, 37-43. Recuperado de http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/Aula%20infantil.pdf
- Leif, J. y Brunelle, L. (1978). *La Verdadera Naturaleza del Juego*. Buenos Aires: Capelusz.
- Morin, E. (1999). Reseña. Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. *Ra-Ximhai*, 1(3), 653-665. DOI: <https://doi.org/10.35197/rx.01.03.2005.14>.ha
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2010). *Informe sobre desarrollo humano. La verdadera riqueza de las naciones: camino al desarrollo humano*. Madrid: Ediciones Mundi-Prensa.
- Sabogal, J. (2009). *Desarrollo humano multidimensional*. Nariño: Editorial Universitaria Universidad de Nariño.
- Vigotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores del niño*. Barcelona: Crítica.



El *sinjugar* laborioso del juego: la otra mirada*

Robinson Meneses Llanos**
Carlos Ignacio Zúñiga López***

Recibido: 10 de octubre de 2019 • Aceptado: 5 de febrero de 2020

Resumen

La reflexión propuesta a continuación emerge de la investigación realizada con la comunidad indígena Misak de la zona Guambía y Quisgó en el Municipio de Silvia, Cauca. El objetivo general consistió en comprender los sentidos de la cosmovisión en la comunidad Misak frente a los juegos ancestrales que transitan en la educación de sus niños y niñas. En un primer momento, se aborda el juego como referente temático fundamentado en la descripción breve del estado del arte y su incidencia en las otras formas de comprender que este objeto de estudio va más allá de la conceptualización lúdica; y en segundo momento, se pone en tensión la forma como el juego se convierte en una herramienta que posibilita las estrategias de aprendizaje

* Artículo de investigación, con financiación propia.

Citar como: Meneses, R. y Zúñiga, C. (2020). El *sinjugar* laborioso del juego: la otra mirada. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 51-67. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5961>

** Doctor (c) en Educación, magíster en Educación y Desarrollo Humano y especialista en Lúdica Educativa y Entrenamiento Deportivo. Profesor de tiempo completo de la Universidad del Cauca. Integrante del grupo de investigación Kon-moción y mentor del semillero de investigación HICZO. Correo electrónico: robinsonmeneses@unicauca.edu.co; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9516-9647>

*** Magíster en Educación, línea educación multicultural y étnoeducación. Especialista en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Especialista en Educación y Discapacidad. Profesor tiempo completo de la Universidad del Cauca. Integrante del grupo de investigación Salud y Motricidad de la Universidad del Cauca. Investigador en el semillero de Investigación HICZO. Correo electrónico: cizuniga@unicauca.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7139-9405>

en la comunidad. La propuesta metodológica utilizada se encuentra ubicada en un enfoque cualitativo, con un diseño etnográfico, que permitió hacer del estudio cultural algo diferente a uno mismo. Los hallazgos encontrados ubican el juego en la comunidad como el sin jugar laborioso, en tanto no se juega, sino que se enseña a trabajar en las labores culturales y sociales de la familia y, así, garantizar la preservación de sus tradiciones.

Palabras clave: cultura, diversión, actitud lúdica, trabajo, tradición.

The laborious no-play of the game: The other look

Abstract

The reflection proposed below emerges from the research carried out with the Misak indigenous community in the Guambía and Quisgó area in the Municipality of Silvia, Cauca. The overall goal was to understand the senses of the worldview of the Misak community with regards to the ancestral games that reside in the education of their children. At first, the game is approached as a thematic reference based on a brief description of the state of the art and its impact on the other ways of understanding that this object of study goes beyond the ludic conceptualization and, later, it shows the way in which the game becomes a tool that enables learning strategies in the community. The methodological proposal used is a qualitative approach, with an ethnographic design that allowed making the cultural study something different from oneself. The findings place the game in the community as laborious no-play, in so far as there is no playing, instead it is taught to work in the cultural and social tasks of the family and thus ensure the preservation of their traditions.

Keywords: culture, amusement, ludic attitude, work, tradition.

Introducción

La noción de juego que para este escrito se pretende reflexionar está orientada a la comprensión de las actividades jugadas no desde una postura lúdica, donde siempre se conceptualiza, sino desde las tensiones que enmarcan el concepto como posibilidad de aprendizaje y la influencia que este tiene en los procesos culturales. Esto refiere quizás, a una nueva manera de ver la realidad y de vivir las relaciones sociales de la comunidad desde una visión holística, que enriquece los procesos de enseñabilidad y educabilidad, pero, sobre todo, que un entramado entre la teoría y la práctica del juego. Por ello, se ha planteado la pregunta de investigación: ¿cuáles son los sentidos otorgados por la comunidad Misak al juego? Esta postulación tiene el propósito de pensar el juego desde las posturas críticas y reflexivas que ponen en tensión las otras miradas, que se aprecian del juego como un problema serio que convoca a numerosos y destacados investigadores de distintas disciplinas científicas a otorgarle la importancia que tiene en el desarrollo de la humanidad (Toro, 2006).

Desde esta perspectiva, en clave de problema, el juego no solo es una actividad sin sentido y significado para quien la ejecuta, lo cual ha llevado a considerárselo como la pérdida de tiempo, actividad casi prohibida para el siglo XXI. Con cada vez menos tiempo para jugar en las instituciones y en la familia, se puede interpretar una sociedad disciplinaria en la producción para el consumo, que repite esquemas sociales dominantes de búsqueda de los más capaces. En otras palabras, el juego, como recurso de aprendizaje, ha perdido la posibilidad de entender y transferir ideas, valores lenguajes, modelos de conducta (Waichman, 2005, p. 55), que posibilitan estructuras de libertad en el uso del tiempo libre.

Bajo esta inquietud, este trabajo centra su atención en la comprensión del juego como objetivo inicial, teniendo en cuenta que para el Misak el perfeccionamiento físico y de conocimiento del niño y la niña se provee de acuerdo con las prácticas culturales que se desarrollan en la comunidad para lograr la armonía en su formación. Con lo anterior, esta reflexión es importante porque permite visibilizar la forma en que el juego toma otros significados que no siempre están ubicados en las prácticas lúdicas como la conciben los agentes externos a la comunidad. Es innovador porque reconoce, desde otra cultura, nuevas formas de entendimiento que permiten avanzar en el logro del bienestar de los niños en referencia al juego como proceso de interacción social

y cultural. Ahora bien, es pertinente porque se busca describir las prácticas jugadas de los niños Misak en su contexto natural.

Como antecedente internacional, Alonqueo *et al.* (2017), en su investigación “Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural”, desarrollada en Temuco (Chile), presenta la escuela como un espacio de socialización fundamental en el que se desarrollan variadas interacciones sociales, dentro de las que se destacan las que ocurren en el patio de recreo. El objetivo general de dicha investigación fue describir las características del juego en el patio de recreo de niños mapuches pertenecientes a una escuela rural de la comuna de Freire, en la región de La Araucanía. Participaron en este estudio 16 niños entre 6 y 12 años. Se utilizó un diseño basado en un enfoque etnográfico, usando la observación abierta para registrar seis episodios de recreo. Los resultados muestran que el tipo de juego observado es principalmente no competitivo y de ejercicio, de modo que predomina la interacción grupal entre niños de distintas edades, aun cuando se observó que niños y niñas tienden a ignorarse. Se discuten estos datos con base en el concepto de constelaciones de prácticas culturales y se identifican características propias de la cultura mapuche.

A nivel regional, se encuentra la investigación realizada por Ortiz y Gutiérrez (2016). En ella, el juego es una expresión de la cultura y la comunicación. Su objetivo general consistió comprender las características asociadas al juego tradicional desde la perspectiva de los niños, adultos y adultos mayores de la comunidad afrodescendiente. Utilizó un enfoque cualitativo, con un diseño desde la etnografía reflexiva propuesta por Murcia y Jaramillo (2000). Dentro de los principales resultados, Ortiz y Gutiérrez presentan diferentes tópicos de estudio, a saber: “características de los juegos tradicionales”, “el juego en el tiempo y el tiempo en el juego” y “¿quién pone las normas y reglas del juego?”. Concluyeron que, para las tres segmentaciones poblacionales, el juego ha sido un elemento importante que se ha practicado desde hace mucho tiempo y que este mantiene su esencia en torno a sus características y espacios.

En este marco de antecedentes ha de considerarse que los juegos tradicionales y culturales permiten encontrar en sus diferentes formas, prácticas investigativas que reflexionan como el juego favorece las emocionalidades de los sujetos estudiados —generalmente en niños—, entre las que siempre resaltan el placer, la diversión, el gozo. Estos fenómenos autotélicos permiten comprender el juego desde una noción psicológica que deja de lado lo

antropológico, lo sociológico, lo filosófico de la comunicación, la política, la norma, el civismo, y que quizás solo discurre su lenguaje en lo motriz y el aprendizaje como fundamento básico de análisis.

El seno de los debates del campo del juego ha visto prosperar trabajos concretos destinados a demostrar que jugar es un propósito tan noble como el de aprender. Sin lugar a duda, la inspiración está en los límites de la razón que nos convierte en seres inesperados; en otras palabras, las emociones también están en el alma de nuestros abuelos y animales, y, en situaciones de elevado miedo o necesidad de supervivencia, la razón se puede bloquear hasta convertirse en simples reflejos de bestia (Parra, 2012).

Pareciera por todo lo anterior que en el juego se encuentran innegables características que lo constituyen en una acción humana, entendiendo por *acción* toda reflexión sobre “la unidad del comportamiento humano que está sostenida por el movimiento intencionado, que puede ser definida como intencionalidad en despliegue. Es decir, ocurre a partir de un determinado sentido a expresar y conseguir” (Toro y Valenzuela, 2012, p. 227). Es decir que ocurrirá en y a partir de un determinado propósito por conseguir según el contexto, la intencionalidad, la organización, que deben estar mediatizados por los fines y objetivos que se persiguen. Lo anterior operacionaliza la acción en tanto es siempre humana e indica un proceso que se desarrolla en el tiempo en vista de un fin determinado anticipadamente (Meneses y Torres, 2010).

De acuerdo con este contexto discursivo, “es preciso ante todo localizar las superficies primeras de su emergencia” (Foucault, 2010, p. 58), en otras palabras, reconocer la génesis que sobre el juego los teóricos asumen como verdades y para ello. Bernabeu y Goldstein (2012) proponen retomar a los clásicos como Huizinga (1968), quien define elementos importantes como referente teórico de las manifestaciones lúdicas y que toma postura sobre el juego como una acción que se desarrolla en espacios y tiempos determinados. Caillois (1986), en la misma línea de Huizinga (1968), propone una clasificación de los juegos articulados también a los procesos lúdicos, que involucran el azar, la competencia, el simulacro y el vértigo.

Por su parte, Piaget (1986) admite el juego como una de las más significativas expresiones del pensamiento infantil; articula la lúdica en las nuevas estructuras mentales que posibilitan el desarrollo del niño, y las clasifica según las etapas evolutivas: *juego motor y de ejercicio*, *juegos simbólicos* y *juegos de reglas*. Vygotski (1988) señala dos características transicionales

y definitorias del juego como actividad lúdica: la situación imaginaria, y la presencia de reglas ligadas también a la evolución de niño en su desarrollo evolutivo. Además, propone tres clases de juegos, el primero tiene que ver con objetos, el segundo con los juegos constructivos —mal interpretados por algunos académicos— y los juegos reglados.

Con lo anterior, se observa que estos planos de emergencia ubican el juego en la esfera de la lúdica, como un destino incierto, como algo que no sirve para nada (Bernabeu y Goldstein, 2012) o, como afirmara Huizinga (1968), “el juego está fuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad” (p. 19).

Este enunciado pertenece a una formación discursiva, que hay que poner en cuestión dadas las características de la sociedad que estamos viviendo. Por ello, es necesario ampliar el campo de saber del juego a través de los otros dos requerimientos que propone Foucault (2010): el que tiene que ver con describir ciertas instancias de delimitación del juego, que no se ha realizado en profundidad, debido a la confusión que existe entre juego y lúdica, y el que está relacionado con analizar finalmente las rejillas de especificación, que pondría en tensión lo que se opone, separa, reagrupa o clasifica el juego como objeto de análisis —trabajo arduo, que corresponde a los agentes del campo del discurso realizar, con miras a evolucionar en profundidad en el concepto y tomar postura frente a los teóricos tradicionales que tan mal se han interpretado—. Este argumento concuerda con la reflexión propia de la investigación: hay que tomar una postura crítica reflexiva frente a la construcción teórica del juego y posibilitar otras miradas.

Sin embargo, hay autores que se oponen a esta concepción. Sarlé (2012) propone el juego desde la educación infantil como fenómeno de aprendizaje escolar; Bernabeu y Goldstein (2012) ubican el juego como una herramienta de la creatividad y el aprendizaje; Echeita (2014) ubica el concepto en la inclusión para la no exclusión. Ahora bien, Paredes (2013) hace un recorrido conceptual sobre el origen del juego y lo propone como teoría de la lúdica desde las lenguas semánticas. Entre tanto, Jiménez (1998) conceptualiza el juego desde la postura pedagógica y lo articula con las emociones e inteligencias como base de la creatividad y la lúdica. Por su parte, Borda y Páez (2011) elaboran su conceptualización desde la psicología y proponen el juego indirectamente como herramienta creativa de aprendizaje en la escuela. Zabalza (2012), discurre su propuesta en los procesos didácticos de la educación infantil en

la escuela como modelo integrador. Díaz (2006), por su parte, ubica el juego desde la función lúdica del sujeto y hace una interpretación teórica de la lúdica en la transformación de las prácticas pedagógicas.

En líneas de tensión crítica sobre el campo del juego y su incidencia en posturas posmodernistas, se encuentran Brailovsky (2011), Holzchuher (2012), Velásquez (2014), Montes y Castro (2015), Garlero (2018), Osorio (2019), Molina, Hurtado, Tabares y Franco (2019), entre otros. Desde sus ideas, se permite visibilizar el juego no como la lúdica, sino como un campo que ha avanzado, mostrando los desarrollos conceptuales en América Latina frente a enfoques diversos como el social, el económico y el político, y epistemológicamente ha situado otros discursos frente a las realidades sociales vividas.

Ahora bien, el contexto social y cultural donde se desarrolló la investigación se construyó a la luz la cosmovisión del pueblo Misak (Consejo Regional Indígena del Cauca [CRIC], 2019), conocido de manera generalizada como pueblo Guámbiano, aunque ellos se autorreconocido como pueblo Misak, denominación que también se asumirá para esta reflexión. Esta comunidad se localiza especialmente en el departamento del Cauca, en los resguardos indígenas ubicados en los municipios de Silvia y de Jambaló, Totoró, Caldono y Toribío. Las áreas de mayor densidad poblacional son las de los resguardos de Guambía y Quisgó en el municipio de Silvia; expansión causada por la estrechez territorial, motivada, entre otros aspectos, por la presencia de grupos al margen de la ley y de otros grupos étnicos que han hecho que el pueblo Misak se haya empezado a dispersar hacia otros territorios, conformando así el *nupirau* (gran territorio).

La comunidad Misak, para conservar su identidad étnica y cultura, se desenvuelve fundamentalmente alrededor de cuatro aspectos: 1) la lengua materna (*namtrik*) y el pensamiento, donde se desarrolla la cosmovisión y la espiritualidad guambiana, transmitida por la oralidad de los mayores; 2) El territorio, espacio armónico entre el hombre y la naturaleza; 3) las costumbres, el constante vivir en la relación entre el hombre y la naturaleza, donde aparecen formas de vida y de vivencia que son materializadas en la minga, la danza, el vestido, la música, las creencias y la medicina, que son actos de la cotidianidad que recrean y crean la cultura; 4) la autoridad, que nace en la familia alrededor del fogón (*tulpa*) como pilar de la comunidad a través de los taitas y mamas, y que se hace realidad en los cabildos como eje que formula la política pública de la comunidad (CRIC, 2019).

Metodología

La investigación se situó en una perspectiva cualitativa, el diseño investigativo del estudio se realizó con base en la etnografía propuesta por Cifuentes (2011). El plan de análisis se realizó según los procedimientos recomendados por la teoría fundamentada de Strauss y Corbin (2002), utilizando la codificación como un modo sistemático de reducción y refinamiento para la interpretación de los datos. Se consolidaron 4 diarios de campo, 12 entrevistas y 8 historias orales y de vida, recogidos en las mingas de pensamiento, a través de las cuales se expresan los conocimientos tradicionales, las prácticas culturales y las concepciones del pueblo Misak. Luego, se procedió a codificar los relatos como unidad de análisis a través del método de comparación constante, desde la técnica de codificación por líneas. El código se presenta entre paréntesis después de cada relato; en él mismo, se identifica la información del informante con una I, acompañada de las letras minúsculas que representan el nombre del informante, guardando su identidad; luego, se expone la técnica Dc-Et, que significan diario de campo o entrevista respectivamente, cuando se recogió la información, y, por último, se ubica el relato (R) con el respectivo número consecutivo que identifica el relato. Esto permitió la agrupación con otros relatos con características semejantes y hacer agrupaciones desde las categorías más simples o abiertas, pasando por las axiales o conceptuales, hasta obtener las categorías selectivas. Posteriormente, se hizo un acercamiento más detallado con informantes claves —Taitas y Mamas (3 hombres, 1 mujer)—, de los cuales se obtuvo una entrevista semiestructurada y se finalizó con las historias orales y de vida para finalmente obtener la categoría central.

Frente a los aspectos éticos, se solicitaron los permisos correspondientes para avalar la ejecución del proyecto. Se protegió la identidad de los informantes a través de la asignación de códigos personales para mantener su anonimato y en los procesos de recolección, procesamiento y análisis de los datos se manejaron con respeto y de manera confidencial.

Resultados

Una vez recogida la información, esta se analizó y emergieron cuatro temáticas, descritas en forma de acciones jugadas que posibilitan comprender los sentidos otorgados por la comunidad a estas prácticas.

Actividad de hombres a punta de golpes: el “zarambico”

Cuentan los mayores, mayores, sabedores y sabedoras de la comunidad que cuando el *nu-Misak* —se refiere al bebe niño o niña recién nacido, o también un muñeco o muñeca de trapo hecho con recortes de tela que representa a los niños Misak que permite el autorreconocimiento— llega (nace), comienza a aprender con su familia alrededor del fogón de leña. En estos procesos educativos son las mujeres las que se encargan de proyectar la educación a las niñas y los hombres a los niños, quienes después de cumplir los tres (3) años de vivenciar lo que su taita o mayor hace él quiere repetir las mismas costumbres, como la de hacer bailar el Zarambico, como lo hace su papá o los mayores.

Pero ¿qué es el Zarambico? Dicen los taitas que es un juego que realizan solo los hombres, con el objetivo de que el niño tenga contacto con la tierra y su relación con el cosmos y su parte natural; este tiene su forma de línea vertical, que en la simbología Misak pertenece a los hombres. Es hecho de madera fina y solo debe ser cosechado en la noche entre las nueve y las horas de la madrugada del día siguiente, porque esas son las horas en que el espíritu se conecta fuertemente con el árbol y así la madera es mucho más fina y no se daña tan rápido.

El niño juega con el primer zarambico, que es elaborado por el papá quien prepara la madera que debe estar seca. El zarambico debe tener dos piezas; una es el trozo de madera hecha en forma cónica con la ayuda de un machete o peinilla, “parecido a un trompo, pero sin cabeza” (I: jp/Dc:03/R:21), dice el taita. El otro segmento está compuesto por un “palito” delgado del largo según la estatura de la persona que lo va a jugar, sin importar el tipo de madera. Lleva amarrado en su punta un pedazo de cabuya trenzada, del largo que garantice poder golpear el madero al momento de hacerlo bailar sin tener que agacharse demasiado. A este segmento se le denomina *Zurriago*.

La simbología del juego se desenvuelve con la representación del inicio y el final de los tiempos en la cosmovisión Misak. Inicialmente, se desarrolla envolviendo la cabuya del zurriago en la parte superior del zarambico; después de esto se coloca en el suelo envuelto, lo cual da inicio a la segunda etapa, que consiste en lanzar o halar el zurriago hacia adelante o al frente de manera tal que, al hacerlo, el zarambico se mueva, baile o gire en su punta, con los golpes que se dan con el zurriago para que no deje de girar y suene lo suficiente. Este sonido representa los sonidos de la madre tierra y el contacto

del zarambico, desde el momento de su contacto con el zurriago, tiene la simbología del fin. El principio y el fin están representados por las dos espirales, “porque cuando se envuelve es hacia un lado y cuando se gira es al otro lado” (I:ac/Dc:03/R:18). Todo esto tiene relación con el lenguaje natural, ya que está directamente relacionado con la tierra y los ciclos de la vida.

Como todo proceso educativo, el niño aprende a jugar con el zarambico con el paso de los años, en la compañía del mayor o taita, quien le indica cómo ubicar, envolver, lanzar, y “cuetear” —acción de pegarle con el zurriago— el madero. Así, ellos aprenden la posición básica para jugar: con los pies separados al ancho de los hombros, uno más adelante que el otro, dependiendo de la mano con la que se coge el zurriago; las rodillas deben estar semiflexionadas para garantizar un buen golpe del zurriago al madero al momento de golpear el zarambico; el tronco debe estar flexionado adelante con el objetivo de tener un acercamiento frontal al madero; los brazos se ubican abiertos. El que maneja el zurriago hace un movimiento lateral para utilizarlo como látigo para golpear y el otro cumple dos tareas, la primera es de balance del cuerpo y la segunda, la de poder sostener el “ruana” “bufanda” para que no se complique cuando se juega. Cuando el niño sabe jugar, ya está en la edad de más o menos 10 años, cuando ya puede manipular las herramientas sin el riesgo de hacerse daño para la elaboración de su zarambico.

El *canyico* para un mandado: se cuelga el encargo en el timón

El carrito es un implemento que está elaborado con una vara de madera larga, simulando una carretilla de un solo brazo. Se compone de tres partes: ruedas, chasis y timón. La primera es muy importante para el implemento, porque el juguete no tendría la función de desplazamiento de forma divertida. Este rodillo es elaborado (con cuchillo o machete) en un trozo de madero muy redondo, para garantizar que gire al momento de empujarlo. Se le tala una muesca en el centro, a su alrededor, donde encaja el segundo componente, la vara larga, que en uno de sus extremos finaliza con una “horqueta” (horquilla) con la cual se ensambla con el rodillo de madera. El tercer componente es un segmento de vara que hace las veces de timón y que se ubica en la porción distal de la vara. La distancia donde se coloca este timo depende de la estatura del niño, pues, según este aspecto, da mayor comodidad para maniobrar el carrito. Este timón se sujeta a la vara central mediante el empleo de un clavo o a través de un amarre.

Consiste en que el niño o la niña coge el timón con las dos manos apoyando el chasis o vara en uno de sus hombros y garantiza que la “horquilla” quede bien ubicada en la muesca del rodillo. Cuando esto sucede, el niño puede empujar el juguete de tal manera que este rueda desplazando el carrito por el espacio moviendo el timón a la derecha o izquierda según la necesidad para esquivar los obstáculos. Cuando es requerido para un mandado, el niño cuelga el encargo en el timón o sobre un clavo adicional que se ubica más debajo de este.

Mediante la elaboración de este artefacto de la vida cotidiana, los mayores o mayores, o *casukos* —jóvenes Misak con autoridad sobre el niño— le enseñan las “diferentes virtudes y propiedades del árbol con el cual elabora el instrumento para que él aprenda a trabajar en el mandado” (I:md/Et:01/R:27). Por otra parte, se les enseña “las formas de elaboración y el uso adecuado de las herramientas de trabajo” (I:md/Et:01/R:22). Con el empleo del carrito también se pueden manejar los conceptos de espacialidad, así como los de tiempo y cantidad.

El niño, mediante el empleo del carrito, fortalece su proceso relacional, inicialmente con su padre como también con los vecinos y con sus amigos de la vereda o la escuela.

El juego del aro Nanrri: entre golpear y mover la cintura

Este implemento es elaborado con un “bejuco” especial, llamado por la comunidad Misak como *chiyax* (I:md/Et:03/R:15). Este es enrollado dos o tres veces de forma entrelazada para darle forma al aro. Adicionalmente, se elabora con un trozo de madera un pequeño bastón para direccionar el aro. El juego consiste en hacer rodar el aro por el piso, dándole impulso mediante el uso del bastón. Para esto, se golpea consecutivamente al aro, de modo que este pueda rodar más durante su desplazamiento sobre el piso, siendo este su objetivo final del juego. El niño debe mantenerlo durante el mayor tiempo posible sin que se pierda el control del aro.

Cuando el aro es utilizado por las niñas el objetivo del juego es diferente, pues ellas lo que buscan es hacerlo girar alrededor de su cintura o de sus brazos, mediante movimientos cadenciosos de estos segmentos corporales.

Dos espíritus importantes para la comunidad: entre el viento y el aguacero

Para este juego se emplea como herramienta didáctica “el caballo”, un juguete elaborado en dos partes: un trozo de madera (vara), el cual constituye el cuerpo del animal, y la cabeza del caballo, elaborada en diferentes materiales; por ejemplo, cuero de animales, trozos de madera o retazos de tela con la que se elabora parte del cuerpo del equino. En algunas ocasiones, a este juguete le adicionan un par de correas para simular la rienda con la cual se le da manejo al implemento.

El juego consiste en que la mayora, montada en su caballo y seguida por los niños y sus madres, simulan ser la lluvia (mamá Dominga) mientras atrás, el mayor asumiendo el rol de viento (taita Ciro) los persigue haciendo ruidos alrededor de la casa, que en este juego es la representación de la montaña. Además, la casa para los Misak es el sitio donde la comunidad puede entrar para protegerse de la lluvia o del viento. Para el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el viento, como un elemento esencial en la vida en los Misak, la mayora explica sobre el origen, dirección, efectos y causas del viento, “por eso es importante para esta comunidad la ubicación de la casa sobre el terreno donde se construye” (I:ac/Dc:01/R:8). Le dan importancia al lugar sobre el cual se colocara la puerta de esta, para así evitar algunos efectos del viento; expresan además la importancia de la cocina como factor importante para proteger la casa contra la acción del viento. Por otra parte, se hace referencia a algunos hechos simbólicos del viento, por ejemplo: “Como este se roba los sombreros, levanta los anacos entre otras prendas de vestir, además trae la lluvia y en ocasiones se llevaba las nubes para impedir que esta llegue” (I:ac/Dc:03/R:11). También reflexionan sobre los tiempos de convivencia entre el viento y el aguacero, dentro del cual la lluvia llega a irrigar sus tierras.

Para los Misak, el viento es femenino y, por eso, ellos lo denominan *mama Dominga*; el aguacero es considerado masculino y, por esta razón, lo llaman *taita Ciro*, y representan dos espíritus importantes para la comunidad. Esta actividad representa las relaciones interpersonales entre niños y niñas, padres y madres, *casukos* y tías, ya que no hay separación por géneros, como suele suceder en otros juegos. Aquí los niños y las niñas comparten de forma directa la actividad de socialización de la historia y el juego del viento.

Discusión

La comprensión de las actividades jugadas no desde una postura lúdica, sino desde las tensiones que enmarcan el concepto de juego como posibilidad de aprendizaje y su influencia en los procesos culturales representados en la precepción del mundo que envuelve la comunidad Misak, permitió desde las acciones jugadas, el Zarambico, el Canyico, el Nanrri y el Nu-Misak, representar las evidencias de su oralidad tradicional, para lograr perpetuar su tradición cultural, social y de cosmovisión, de una generación a otra. Con respecto a este tema, Le Breton (2007) plantea que la percepción del mundo se posibilita a través de los cinco sentidos, y es el resultado de una educación culturalmente codificada y de una experiencia personal única. Una sociedad define maneras particulares para establecer selecciones planteando entre ella y el mundo el tamizado de los significados de los valores y procura de cada uno de ellos las orientaciones para existir en el mundo y comunicarse con el entorno.

Con lo anterior, cada pueblo indígena posee una identidad cultural, estrechamente asociada a ciertas tradiciones y a su dialecto, que es lo que se destaca en este informe; sin embargo los sentidos que le otorgan los mayores y mayoras a las acciones jugadas rompe con la tradiciones de otros pueblos del juego por el juego y lo ubican en las acciones jugadas para sembrar en sus niños la cultura. Esta tradición se ubica en lo que Orduna (2003) denomina a dicho conjunto de rasgos y elementos que distinguen a cada comunidad como identidad cultural, por la cual la comunidad es juzgada, valorada, apreciada, definida o rechazada por otros y por la misma comunidad.

Conclusiones

Los sentidos que la comunidad otorgó al juego permitieron comprender que estos se ubican en el desarrollo de su cosmovisión, el aprendizaje por el trabajo y respeto por la naturaleza, categorías conceptuales desarrolladas en los hallazgos.

Para los Misak el jugar laborioso es una acción vivida que permite comprender la relación niño, cultura, naturaleza y familia, a través de juguetes que permiten el acercamiento de los infantes con su comunidad. Esta trasciende el juego por el aprendizaje colaborativo, comunal y cultural en

pos del sostenimiento de su cosmovisión, en tanto el juego no se juega como una actividad infantil cotidiana, sino que se manifiesta en la relación de la enseñanza con las labores de las mingas culturales y sociales de la familia, lo que garantiza la preservación de sus tradiciones. De esta manera, estos garantizan, también, en los niños el desarrollo del proceso cognitivo, físico y desarrollo socioafectivo.

Las acciones laboriosas jugadas cumplen con varios procesos de enseñanza-aprendizaje entre los niños, niñas y la comunidad, que son: 1) perpetuar todas sus raíces culturales; 2) todos los juguetes dentro del juego tienen la función de proceso didáctico, para poder hacer la enseñanza cultural de una forma más fácil para las niñas y los niños; 3) que los niños aprehendan todo lo concerniente a las labores cotidianas de la comunidad; 4) los juegos están encaminados como objetivo fundamental al desarrollo, fortalecimiento o afianzamiento de las capacidades condicionales (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad) y perceptivo-motrices (corporalidad, espacialidad, temporalidad, coordinación y equilibrio); 5) en cuanto a lo social, el juego para los Misak enseña la importancia del papel del hombre y el de la mujer dentro de su comunidad. Por esto, en la gran mayoría de las acciones jugadas se establece la separación de género en el proceso de enseñanza aprendizaje, según el contexto en el que se desenvuelve la comunidad.

Referencias

- Alonqueo, P., Loncón, M., Vásquez, F., Gutiérrez, J. y Parada, L. (2017). Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural. *Revista de Psicología*, 26(2), 1-15. DOI: <http://dx.doi.org/10.5354/0719-0581.2017.47957>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2012). *Creatividad y aprendizaje*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Borda, E. y Páez, E. (2011). *Ayudas educativas. Creatividad y aprendizaje*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Brailovsky, D. (2011). *El juego y la clase: ensayos críticos sobre la enseñanza post-tradicional*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didácticos S.R.L.
- Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres*. Bogotá: FCE.

- Cifuentes, R. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Consejo Regional Indígena del Cauca. (2019, 23 de octubre). *El Consejo Regional Indígena del Cauca. Descripción contexto y características propias de la cultura Misak*. Recuperado de: <https://www.cric-colombia.org/portal/>
- Echeita, G. (2007). *Educación para la inclusión o educación sin exclusiones*. Bogotá: Narcea.
- Foucault, M. (2010). *La arqueología del saber* (A. Garzón del Camino, trad.). (2.ª ed.). México: Siglo XXI.
- Garlero, J. (2018). *Recreación y Dictadura. Un caso en América Latina*. México: Colectivo Editorial Casa de las Preguntas.
- Holzchuher, C. (2012). *Cómo organizar aulas inclusivas. Propuestas y estrategias para acoger las diferencias* (P. Manzano, trad.). Madrid: Narcea Ediciones.
- Huizinga, J. (1968). *Homo luden*. Buenos Aires: Emercé.
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica: emociones, inteligencia y habilidades secretas*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Le Breton, D. (2007). *El sabor del mundo. Una Antropología de los sentidos*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Meneses, R. y Torres, L. (2010). *Los sentidos de la formación práctica en los estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad del Cauca* [tesis de maestría]. Universidad de Manizales. Manizales, Colombia.
- Molina, V., Hurtado, A., Tabares, F. y Franco, S. (2019). *Metodologías otras para el estudio del ocio y la recreación en América Latina*. México: Editorial Casa de las Preguntas.
- Montes, M. y Castro, M. (2015). *Juego para niños con necesidades educativas especiales*. México: Pax México.
- Murcia, N. y Jaramillo, L. (2000). *La complementariedad etnográfica. Investigación Cualitativa. Una guía posible abordar estudios sociales*. Armenia: Kinesis.
- Orduna, G. (2003). Desarrollo local, educación e identidad cultural. *Estudios sobre Educación*, 4, 67-83. Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/8408/1/Estudios%20Ee.pdf>
- Ortiz, C. y Gutiérrez, J. (2016). *Los juegos tradicionales de la comunidad afrodescendiente de San Antonio y El Llanito del Salado, Municipio de Páez, Departamento del Cauca* [tesis de pregrado no publicada]. Universidad del Cauca.

- Osorio, E. (2019). *Asuntos presentes en el campo de la recreación*. México: Colectivo Editorial Casa de las Preguntas.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.
- Parra, J. (2012). *Inspiración. Asuntos íntimos sobre creación y creadores*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Piaget, J. (1986). *Psicología y pedagogía del juego*. Barcelona: Agostini.
- Sarlé, P. (2012). *Juegos y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Materiales Didácticos.
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada* (1.ª ed.). Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Toro, S. (2006). Juego y Motricidad. *Motricidad y Persona*, 1.
- Toro, S. y Valenzuela, P. (2012). Desde la acción a la enacción. Más allá del movimiento y de la Educación Física. *Estudios Pedagógicos*, 38(1), 211-230. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v38nespecial/art12.pdf>
- Velásquez, J. (2014). *El desarrollo de competencias con juegos: ambientes lúdicos de aprendizaje diseño y operación*. México: Trillas.
- Waichman, P. (2005). Modelos económicos, modelos... En J. F. Tabares, A. F. Ossa y V. A. Molina, (coords.), *El ocio, el tiempo libre y la recreación en América Latina: problematizaciones y desafíos* (pp. 47-64). Medellín: Editorial Civitas.
- Vygotski, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Zabalza, M. (2012). *Didáctica de la educación infantil*. Bogotá: Ediciones de la U.



Juego, desmadre y organización social: el caso de una barra de fútbol en México*

Ricardo Duarte Bajaña**

Recibido: 3 de octubre de 2019 • Aceptado: 3 de diciembre de 2019

Resumen

El objetivo de este trabajo es explicar las relaciones entre desmadre, juego y organización social en una agrupación de aficionados al fútbol, en contraste con la distancia que convencionalmente se ha señalado que tienen estas categorías. Los datos que sostienen este capítulo fueron obtenidos durante una investigación basada en un diseño etnográfico. Se estudió una agrupación denominada la Banda del Rojo, una de las barras de fútbol de la ciudad de Toluca, en el estado de México. El trabajo de campo fue realizado desde agosto del 2013 hasta abril de 2015. A partir de tres casos etnográficos se evidencia el desmadre-juego como parte de la organización social que los integrantes del grupo han construido en busca de una manera diferente de vivir a la impuesta en el hogar, en la escuela y en su contexto sociocultural. En este caso, el orden y el desorden dejan de ser polos opuestos y, en su lugar, formulan una manera de relacionarse que combina juego y jerarquía, turbulencia y organización social. En el análisis se confirma que el juego y el desmadre realizados por los

* Artículo de investigación. Proyecto financiado por una beca del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México y por una beca otorgada por la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México. "Game, 'desmadre' and social organization: the case of a soccer fans group in Mexico".

Citar como: Duarte, R. (2019). Juego, desmadre y organización social: el caso de una barra de fútbol en México. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 69-88. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5962>

** Doctor en Antropología Social. Profesor, Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca, México. Correo electrónico institucional: rduarteb085@profesor.uaemex.mx - ridubaco@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5436-7439>

integrantes de una agrupación mexicana de aficionados al fútbol se acercan a la anarquía, la libertad, la algarabía, la turbulencia y la diversión, y se articulan con una organización social rigurosa y jerárquica que ellos han construido.

Palabras clave: antropología del deporte, jóvenes, libertad, organización social, barras de fútbol.

Game, chaos and social organization. The case of a soccer supporters' group in Mexico

Abstract

The purpose of this paper is to explain the relationships between “chaos” (“desmadre”), game and social organization in a soccer fans group, in contrast to the distance that conventionally has been indicated these categories have. The data that support this chapter were obtained during a research based on an ethnographic design. A group called la Banda del Rojo (The Red Gang), one of the soccer supporters' group of the city of Toluca, in the state of Mexico, was studied. The field work was carried out from August 2013 to April 2015. From three ethnographic cases, the chaos-game is observed as part of the social organization that the group members have built in search of living life in a different way from that imposed at home, at school and in their socio-cultural context. It will be noted that, in this case, order and chaos cease to be opposites and instead formulate a way of relating that combines game and hierarchy, uproar and social organization. In this article it is argued that the game and the chaos (“desmadre”) carried out by the members of a Mexican soccer supporters' group, are close to anarchy, freedom, racket, uproar and fun, and it articulates with a rigorous and hierarchical social organization that they have built.

Keywords: anthropology of sport, youth, freedom, hierarchy, social organization, soccer supporters' groups.

Introducción

El desmadre ha sido objeto del interés investigativo de la antropología (Bartra, 2002; Magazine, 2008) y de la filosofía mexicana (Portilla, 1986). El desmadre ha estado asociado con la fiesta desenfrenada, el desparpajo, el consumo de alcohol en exceso y el albur¹, entre otras características, y vincula el chiste y la ironía (Rosaldo, 1989), comportamientos que trasgreden la autoridad moral, el respeto y el control que la figura materna representa (Magazine, 2008). Sus raíces posiblemente se encuentren en la figura de “el pelado” (Franco, 1989; Bartra, 2002; Ramos, 2002), campesino urbano, despechado, resentido, quien frecuentemente es asociado a contextos de pobreza (Adler-Lomnitz, 1989; Lewis, 2013; 2014), que opera desde el “importamadrismo” (Bartra, 2002) y utiliza cotidianamente un lenguaje sin sentido para que solo “los de acá”, es decir, las personas de su mismo grupo y clase social lo entiendan.

Para Bartra (2002), “el pelado” es una construcción que surge del vínculo entre el despotismo del Estado mexicano y la corrupción del pueblo. “El pelado” se constituye en una especie de comportamiento defensivo para vivir en un complejo y problemático contexto mexicano atravesado por la lucha de clases sociales evidenciada en las relaciones clientelares (Adler-Lomnitz, 1994; Adler-Lomnitz, Salazar, Adler, 2004). Para Bartra (2002), Cantinflas sería el “simulacro lastimero” de aquel contexto en donde viven dominantes y dominados, y en donde aquellos mexicanos doblegados por ciertas formas de poder utilizan el desmadre para relacionarse desde comportamientos transgresores.

El grupo de personas estudiadas durante esta investigación, quienes residen en la ciudad de Toluca, capital del estado de México, y quienes pertenecen a una agrupación organizada de aficionados al fútbol, realizan una serie de prácticas sociales que ellos mismos definen como “desmadrosas”. Dentro de estas prácticas se encuentra la interpretación de canciones de manera desafortada y la ejecución del *slam*² dentro de un ambiente festivo acompañado por el ritmo musical de la orquesta de la agrupación. Algunas de estas prácticas

1 Juego de palabras donde los participantes conversan utilizando ideas en doble sentido, frecuentemente con contenido sexual.

2 Es un baile asociado a ciertos géneros musicales (ska y rock en sus diversas vertientes), que consiste en saltar al ritmo de la música mientras se desplaza en el espacio empujando de manera descontrolada a los demás participantes. Sus protagonistas manifiestan que este baile representa diversión extrema y libertad. En el marco del argumento que se sostiene en este artículo,

desmadrosas, realizadas por los integrantes de esta agrupación, pueden ser entendidas como juego por las siguientes razones: 1) se trata de acciones que tienen fines en sí mismas (Huizinga, 1998); 2) la emocionalidad es central durante su desarrollo; 3) durante su ejecución es muy importante el desprendimiento del esquema lógico de la vida cotidiana (Rivero, 2016; Caillois, 1986; Huizinga, 1998); 4) se caracterizan por la diversión, turbulencia, libre improvisación y despreocupada alegría (Caillois, 1986); 5) están acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría (Huizinga, 1998).

El juego se ha entendido histórica y conceptualmente desde diferentes perspectivas (Enriz, 2011). Sin embargo, el juego y el “desmadre” usualmente han sido concebidos como la antípoda de la verticalidad, la rigidez, la jerarquía y la organización. Caillois (1986), por ejemplo, establece una distancia entre *paidia* y *ludus*, esto es, entre las manifestaciones espontaneas, libres, exuberantes, desordenadas y las formas de juego organizadas, disciplinadas, con virtudes civilizadoras. Desde esta perspectiva, el “desmadre” y el juego son la antítesis absoluta de la conciencia y de las formas de organización social. Esta interpretación conduce a extrapolar los comportamientos racionales, por un lado, y los irracionales y salvajes, por el otro.

El propósito de este artículo es explicar que, para la agrupación estudiada, esta división entre “desmadre-juego” y organización social no es tan clara y evidente, como lo han señalado algunos estudios clásicos acerca del juego (Duvignaud, 1980; Callois, 1986). Para los integrantes de esta barra de fútbol, aquellas actividades “desmadrosas”, que tienen algunas características propias del juego, se enmarcan en una organización social que los integrantes de esta barra de fútbol han construido y la cual facilita el desarrollo de todas sus acciones colectivas (Duarte, 2019). Concretamente, lo que estos actores sociales denominan como “desmadre” puede ser analizado desde al menos tres interpretaciones: la primera es el “desmadre-juego” en sí mismo, aislado del contexto sociocultural y con unas dimensiones internas que lo constituyen. La segunda interpretación está asociada a la organización social del grupo que permite que ese “desmadre-juego” se lleve a cabo en un espacio y con unos participantes determinados. En este sentido, el “desmadre-juego”

los observadores externos ven en este baile caos, turbulencia y violencia. Sin embargo, sus actores señalan que no es violento y que las reglas son propias de la actividad. Es decir, la intensidad de los saltos y la fuerza de los empujones son dictadas por cada slam.

ocurre gracias a un contexto sociocultural específico que conduce a lo que puede denominarse “organización del desmadre”. Esta categoría conceptual implica que los comportamientos “desmadrosos” y lúdicos pueden tener fines y límites signados por la organización social del grupo. La tercera interpretación es la visión externa, esto es, la percepción de quienes no hacen parte de la agrupación y, por tanto, no están vinculados ni al “desmadre-juego” ni a la organización social del grupo. Ellos no están interesados en comprender las dinámicas de los participantes ni su organización social. Para la mayoría de estos últimos observadores el “desmadre-juego” es, justamente, un espectáculo salvaje, irracional, grotesco y violento que debe ser regulado y controlado por instancias gubernamentales. La atención de este artículo está dedicada, exclusivamente, a la segunda de estas interpretaciones.

Teniendo en cuenta esta segunda interpretación, resulta interesante la utilización de un concepto muy similar al de “organización del desmadre” en la investigación que Susana Rostas (2012) realiza con los *concheros*³ en la Ciudad de México. Ella utiliza la idea de *anarquía ordenada* a partir de los planteamientos de Evans-Prichard (1940). Justamente, este último autor caracteriza el sistema político de los Nuer⁴, en Sudán, como una anarquía ordenada; si bien esta sociedad africana no tiene gobierno, ni organización política, ni liderazgo, su organización social se basa en su sistema de parentesco (Evans-Pritchard, 1940). Por su parte, Rostas (2012) señala que la anarquía ordenada de los concheros en México implica la conformación de grupos que no tienen una organización política o un liderazgo fijo y estable, sino que cambian y evolucionan constantemente.

Si bien la barra de fútbol investigada no tiene un gobierno o una organización política sistemática, sí mantiene un sistema estable de liderazgos. No obstante, lo que se quiere resaltar acá aludiendo al término *anarquía ordenada* (Evans-Prichard, 1940; Rostas, 2012) es la articulación entre la idea de anarquía y de organización que, aparentemente, poseen contenidos irreconciliables; de manera muy similar a como puede verse la “organización del desmadre”. El grupo de aficionados al fútbol de quienes se trata este texto

3 Grupos de personas que realizan una danza ritual en México que vincula tradiciones prehispánicas y cristianas. Los danzantes llevan el torso desnudo y utilizan tocados de plumas, ayoyotes en los tobillos que funcionan como sonajeros y la piel adornada con pintura de diversos colores.

4 Los Nuer son una sociedad africana ubicada principalmente en lo que hoy se conoce como Sudán del Sur. Su forma de vida se desarrolla en torno a la ganadería.

realiza acciones que pueden ser entendidas como *juego* desde la conjugación entre organización y desmadre, esto es, no desde la anarquía total, pero tampoco desde una organización estructural absoluta. Vale la pena señalar que este argumento ya ha sido explorado en trabajos previos (Monsiváis, 1986; Magazine, 2004; Rivero, 2016). Específicamente, el juego y el desmadre realizado por los integrantes de esta agrupación se acercan a la anarquía, la libertad, la algarabía, la turbulencia y la diversión, aun cuando su organización social tenga componentes rigurosos y jerárquicos. Se trata entonces de una especie de orden desordenado.

Metodología

Los datos que sostienen este capítulo fueron obtenidos durante una investigación basada en un diseño etnográfico (McLeod y Thomson, 2009; Hernández, Fernández y Baptista, 2010) que permitió describir, analizar y comprender ideas, significados y prácticas de los integrantes de la Banda del Rojo, una de las barras de fútbol de la ciudad de Toluca (Duarte, 2017) que apoya al equipo de fútbol denominado los Diablos Rojos del Club Deportivo Toluca. El trabajo de campo fue realizado desde agosto del 2013 hasta abril de 2015.

Esta investigación se sostiene en el método comparativo (Radcliffe-Brown, 1975; Palerm, 1987; Sartori y Morlino, 1994), a partir del cual se establecieron diferencias y semejanzas acerca de la organización social y del sentido que tienen las relaciones sociales en dos agrupaciones de aficionados al fútbol localizadas en un mismo contexto: la ciudad de Toluca.

Los datos históricos de esta agrupación y de su contexto sociocultural fueron obtenidos con base en información testimonial de diferentes informantes. Los datos etnográficos se obtuvieron mediante observación participativa dentro de las actividades que se organizan al interior de la barra, así como a través de entrevistas no estructuradas y a profundidad aplicadas a algunos integrantes de la agrupación. Estos datos etnográficos fueron recabados en un diario de campo. El análisis de los datos se realizó siguiendo la “no directividad”, planteada por Rosana Guber (2008); es decir, se siguió las secuencias lógicas que los informantes señalaban para explicar su propia realidad. En este mismo sentido, se buscó el significado local de los conceptos construidos históricamente por la población estudiada.

La información que acá se presenta no corresponde necesariamente a una traducción lingüística de lo que dicen y hacen los informantes, sino que, siguiendo a Bloch (1998), se trata de la expresión de unos postulados que orientan parte de sus vidas y que ellos valoran como fundamentales a partir de sus prácticas y diálogos, y que, a lo largo del trabajo de campo, el investigador aprendió a reconocer.

Resultados

Organización social en la Banda del Rojo

La agrupación de aficionados llamada la Banda del Rojo se conformó el 21 de febrero de 2004. Los creadores de este grupo intentaban oponerse a la manera autoritaria y vertical como se tomaban decisiones en la barra oficial denominada La Perra Brava. Esta última barra se conforma por personas adultas con fuertes relaciones con los directivos del Club Deportivo Toluca y con políticos mexicanos. Hoy en día, este tipo de relaciones prevalecen. Los jóvenes iniciadores de la Banda del Rojo también se oponían a este tipo de relaciones por considerar que conducían a “venderse” a estructuras de poder. Uno de los argumentos que permanentemente señalaban los informantes durante las entrevistas y conversaciones realizadas en el marco de esta investigación consistía en que los líderes de La Perra Brava actuaban solamente movidos por el beneficio económico que pudieran obtener. Se trata de un contexto problemático atravesado por relaciones clientelares (Duarte, 2017).

Mientras tanto, los jóvenes de la Banda del Rojo sostenían que, más allá del dinero, es la emoción la que debe guiar los actos dentro de la agrupación. Cabe precisar que algunos líderes e integrantes de esta barra se lucran con la reventa de boletos; sin embargo, estas prácticas son puntuales, la inmensa mayoría de sus miembros hacen parte de este grupo por razones diferentes al beneficio económico. En realidad, uno de los motivos fundamentales para que se vinculen y se mantengan en la Banda del Rojo es el “desmadre”, que es visto como una salida para fugarse de las relaciones sociales centradas en las normas y la consecución de dinero para poder vivir. Se trata de una práctica social cercana a la propuesta por Bartra (2002), según la cual grupos sociales doblegados por determinadas formas de poder ven en el aquel una manera de relacionarse desde comportamientos transgresores. Estos jóvenes asocian este

tipo de relaciones clientelares a la forma de interacción adulta, representada en los padres, jefes y profesores.

A partir de estos argumentos, decidieron conformar una nueva agrupación y empezaron a promover una actitud que ellos definían como “loca y rebelde” que contrastaba con los comportamientos más recatados de la agrupación hegemónica. Hoy en día, la Banda del Rojo cuenta con más de 1000 integrantes, en su mayoría menores de 25 años. La diferencia más destacada entre estas dos agrupaciones es la permisividad frente al desmadre. Mientras que en La Perra Brava se regula e incluso se prohíben los comportamientos desenfrenados, por ejemplo, el consumo de alcohol, el uso constante de groserías y las peleas, en la Banda del Rojo estos comportamientos son aceptados y valorados, siempre y cuando se cumplan las acciones programadas (asistir a reuniones, ir a los estadios en donde juega el equipo, participar en caravanas, firmas de autógrafos por parte de los jugadores, etc.), y no se pongan en riesgo los objetos valorados por el grupo (banderas, *trapos*⁵, instrumentos, entre otros).

La Banda del Rojo se organiza en grupos denominados *sectores* o grupos de personas cuya residencia se ubica en barrios de la ciudad de Toluca o municipios aledaños. En términos concretos, la Banda del Rojo está conformada por la unión de múltiples *sectores*. El *sector*, como estrategia organizativa, fue desarrollándose paulatinamente, es decir, no surgió de una planeación racionalmente analizada y consensuada para después ponerla en ejecución y evaluación. En cambio, fue progresando con base en la necesidad que tenían los líderes de la Banda del Rojo de convocar adeptos que se convirtieran en parte de la agrupación.

Esta barra tiene tres líderes principales y cada *sector* tiene su líder particular. Los integrantes de cada *sector* eligen a su líder, así como los líderes de los *sectores* y los aficionados sostienen a los líderes de la agrupación. Esta elección y sostenimiento dependen de la capacidad que demuestren “moviendo” el *sector* y la barra. El concepto *mover* tiene que ver con la autoridad “desmadrosa” para convocar a sus integrantes a reuniones y actividades, con la facultad para promover el amor y la emoción por la agrupación, y con la capacidad de gestión administrativa y logística evidenciada en la consecución

5 Avisos de tela en donde se exhibe el nombre de la agrupación de aficionados y en donde se resaltan frases e imágenes de apoyo al equipo de fútbol que se sigue. En algunas ocasiones, se incluye la imagen de alguno de los jugadores importantes que ha tenido el equipo.

de boletos, transporte y dinero en casos extremos, por ejemplo, para pagar fianzas para sacar de prisión a algunos de sus compañeros. Respecto a este último punto, cabe anotar que la policía detiene a algunos de estos jóvenes, comúnmente, por “echar desmadre” en el estadio.

Uno de los medios de comunicación que más frecuentemente se utiliza para “mover” u organizar las actividades en la Banda del Rojo es WhatsApp. Sin embargo, también tienen grupos de Facebook en el que suben fotografías después de cada partido en el que juega el equipo de fútbol de Toluca. Estos grupos son cerrados. Una parte importante de los datos etnográficos obtenidos a lo largo del trabajo de campo fueron conseguidos gracias a la vinculación del investigador a algunos grupos en estas redes virtuales.

Uno de estos “sectores” en donde se realizó el trabajo de campo durante esta investigación se ubica en el municipio de Oztolotepec, específicamente en la población de Villa Cuauhtémoc, ubicada a 35 kilómetros del estadio Nemesio Díez, de la ciudad de Toluca. Debido a que el lugar de residencia de la mayoría de sus integrantes es Villa Cuauhtémoc, los miembros de este “sector” decidieron denominarse la Banda del Rojo Villa o Los de Villa. Durante la investigación, esta pequeña agrupación se conformaba por 15 jóvenes. Sus edades oscilaban entre los 14 y 25 años. Este *sector* de la Banda del Rojo es relativamente joven, pues se constituyeron como tal en 2013. Mientras se realizó el trabajo de campo, su líder era Alan⁶. Llama la atención que ocho de sus integrantes se encontraban estudiando en universidades del estado de México. Dentro de las carreras que cursaban estaba Enfermería y Derecho. Incluso, algunos de ellos ejercían la profesión que estudiaban.

Desmadre y juego

En este marco de organización social, los integrantes de la Banda del Rojo valoran las acciones desmadrosas que son reprimidas en otros ámbitos de la vida social. Karla, una de las integrantes de Los de Villa, mencionó una idea que ya habían expresado otros jóvenes de la Banda del Rojo durante diferentes entrevistas y conversaciones, y que tenía que ver con las razones que les hace mantenerse dentro de esta agrupación: “En la barra puedo sacar lo que traigo

⁶ Con la intención de proteger su identidad, los nombres de los informantes fueron cambiados.

de toda la semana“ (Karla, 19 años, comunicación personal, enero de 2015). Tratando de explicar esta justificación, Karla me dijo que algunos jóvenes “se quieren desahogar“, buscan grupos adonde “nadie los juzgue” por alentar a un equipo, por cantar y bailar. Una vez inician su participación en la Banda del Rojo empiezan a sentir “gusto” por hacer cosas y tener sensaciones que en su vida escolar y familiar no experimentan, por ejemplo, cantar, gritar desahoradamente “hasta llegar a sentirse libres” (Karla, comunicación personal, enero de 2015), saltar, tomar licor, enfrentarse con grupos de aficionados que le van a otros equipos de fútbol o desafiar y huir de la policía.

El tipo de experiencias y sensaciones que pueden buscar los jóvenes que se vinculan a la Banda del Rojo pueden explicarse a partir de lo que Karla observó en una de sus amigas de la Banda del Rojo Villa:

Ese domingo jugaba el Toluca, mi amiga llegó al quiosco [lugar de encuentro], venía muy confundida, lloraba y no podía hablarme, yo no podía entender lo que me decía, estaba temblando. Yo le pregunté qué le había pasado, pensé que la habían robado. Ella me dijo que acababa de tener una gran discusión con sus papás porque ellos no querían dejarla ir ese día al estadio porque tendrían visitas y tenía que ayudar a limpiar la casa. Le dio mucho coraje y se escapó de su casa. Cuando se calmó me dijo que estaba harta de las reglas que le querían chingar en la escuela y en su casa. Ese día fue con nosotros al estadio y fue emocionante ver que gritó y saltó como loca hasta que volvimos. (Karla, comunicación personal, enero de 2015)

Karla recordaba, conmovida y al borde de las lágrimas, aquel incidente. Me dijo que, hasta ese momento, pensaba que nadie sentía lo que ella sintió cuando empezó a acompañar a la gente de la Banda del Rojo en el estadio. Me explicó que ella, en muchas oportunidades, tembló y se enfermó por no poder reunirse con su grupo para ir al estadio porque sus papás se lo prohibían.

Esta explicación permite comprender que la vinculación a una agrupación organizada de aficionados es una estrategia para realizar acciones atravesadas por la emoción que buscan distanciarse del esquema lógico del hogar y de la escuela en donde se imponen reglas inapelables.

A continuación, se exponen tres casos etnográficos en donde se evidencia el desmadre-juego dentro de la agrupación en un contexto de organización social que ellos han construido a lo largo del tiempo y de la experiencia buscando vivir la vida de manera diferente a la impuesta en el hogar y en la escuela.

Vale la pena llamar la atención hacia la articulación y desplazamientos que el juego y el orden tienen en cada caso.

Carnaval sobre ruedas

Durante la semana previa a los partidos que el equipo de los Diablos Rojos juega en la ciudad de Toluca, los integrantes de cada sector, incluyendo a los de Villa, tienen un intenso cruce de información tanto presencialmente como a través de redes sociales. El objetivo de estas conversaciones consiste en organizar asuntos logísticos; uno de los más importantes consiste en reunir dinero —que todos los miembros aportan— para pagar un autobús que debe ser contratado para que los transporte hasta el estadio.

El día del encuentro deportivo, una vez surtidos los rigurosos trámites correspondientes y ya dentro del automotor, justamente cuando el sector ingresa a Toluca, es posible presenciar una especie de ritual que recurrentemente realizan los de Villa. Sin que mediara palabra, los muchachos dentro del autobús se desplazan de adelante hacia atrás y viceversa buscando trapos, extendiendo banderas e instalando tambores sobre los espaldares de los asientos. Mientras tanto, otros jóvenes se apresuran a abrir las dos escotillas que se encuentran en el techo del automotor. Una vez lograda esta tarea, tres personas salen por cada una de las escotillas, se sientan sobre el techo dejando sus piernas colgando hacia el interior del vehículo. Se puede ver a algunos muchachos transitando por el pasillo intentando encontrar un espacio para subir y sentarse en la parte exterior. Seguidamente, algunas personas le pasan banderas a quienes se encuentran sentados en la parte exterior. Al mismo tiempo, otros jóvenes abren las ventanas de los dos lados del vehículo y sacan más banderas y trapos por las ventanas. Los tambores empiezan a sonar desafortunadamente acompañando los cánticos que practicaron durante la semana anterior y que incrementan su volumen mientras el autobús avanza por las calles de Toluca, guiado por el conductor que mira de soslayo por el retrovisor con una sonrisa cómplice. Al cuestionar a un joven, a quien le dicen Toques y quien se encontraba de pie sobre uno de los asientos acerca de la razón de aquel repentino aumento en el ánimo, explicó que lo hacían porque ya habían entrado a Toluca, y era necesario *hacer notar a Villa*. Efectivamente, la mayoría de los transeúntes volteaba a mirar aquel carnaval sobre ruedas.

Sin embargo, a medida que aumentaba la euforia ya no era posible hablar con nadie. Todos cantaban y agitaban banderas y trapos con mucha fuerza. Los encargados de los tambores decidían cambiar de ritmo cada cierto tiempo, lo que generaba que todos cambiaran rápidamente de canción incrementando el desmadre. Se trata de una especie de juego que combina la mimesis y el vértigo. Es casi un trance colectivo que disminuye paulatinamente su potencia cuando llegan al lugar de destino, unas cuadras antes del estadio.

Durante el trabajo de campo, algunos integrantes de los de Villa señalaron en varias ocasiones que a ellos les gustaba formar parte de la Banda del Rojo porque dentro de la agrupación “nadie nos juzga”. Interpretando sus comentarios recabados durante entrevistas no estructuradas, acciones como salir del autobús por las escotillas mientras cantan con mucha fuerza y agitan banderas también puede entenderse como una manifestación frente a las lógicas de la vida cotidiana y frente a una forma toluqueña recatada y conservadora de vivir la vida apuntalada en el cumplimiento de reglas y en la importancia que tiene el dinero.

Además, estos jóvenes critican ciertas prácticas propias de los adultos que están centradas en la posibilidad de hacer negocios y obtener beneficios económicos a través del fútbol. Sin embargo, desconocen las necesidades y construcciones sociales que realizan los jóvenes aficionados que apoyan al equipo del Club Deportivo Toluca y para quienes las prácticas colectivas, emocionales y “desmadrosas” son fundamentales.

Una nueva canción

Domingo, una hora antes de ingresar al estadio Nemesio Diez de la ciudad de Toluca para presenciar un importante partido cuyo protagonista es el equipo de los Diablos Rojos se reúnen todos los sectores que conforman la Banda del Rojo en el parque Vicente Guerrero, ubicado a unas cuadras del estadio. Después de saludos efusivos entre amigos de diferentes sectores la orquesta de la barra, denominada Ridíkulos 26, empezó a tocar con mucha fuerza los tambores y las trompetas. Cuatro jóvenes caminaban rápidamente entre la multitud juvenil repartiendo pequeños papeles con letras verdes impresas en donde se leían cuatro estrofas: “Dale, dale, dale. Diablos Rojos / suden la camiseta / queremos otra vuelta dar. / Esta banda ya aguantó 10 años / los malos resultados / y acá estamos de fiesta. / Siempre alentamos / vayas donde vayas ahí estamos.

/ ¡Oooh! Deportivo / eres lo más grande rojo querido” (extracto del diario de campo, 20 de julio de 2014). Se trataba del nuevo cántico de la agrupación que algunos de sus integrantes habían estado componiendo durante las semanas previas. Los minutos siguientes se dedicarían a un ensayo colectivo en el que participarían los aproximadamente quinientos jóvenes que allí se encontraban.

La orquesta repetía una y otra vez la misma melodía mientras que los asistentes miraban el pequeño papel y repetían las estrofas. Esta actividad era liderada por varios jóvenes de la agrupación quienes, ordenada y sistemáticamente, caminaban mirando a los presentes y cantando la canción y vocalizando más. Al mismo tiempo movían uno de sus brazos incitando a que se cantara con ánimo. Diez minutos después se matizó la actividad, cantando otros temas reconocidos dentro de la barra. Sin embargo, periódicamente se volvía a interpretar la nueva canción. Ya nadie leía el papel que contenía las estrofas y los jóvenes entonaban aquellas nuevas líneas con una emocionalidad creciente. Pasaron aproximadamente diez minutos más, sin dejar de tocar, y los miembros de la orquesta empezaron a caminar hacia la avenida Morelos, vialidad que conduce al estadio, en medio del camino que empezaron a despejar los participantes. El recorrido hacia el escenario deportivo se convirtió en una especie de carnaval atravesado por bombas de humo multicolor, banderas ondeantes, mientras la orquesta toca estridentemente y los integrantes de la agrupación cantan con el alma puesta en cada estrofa.

Una vez la orquesta arribó a la esquina de la avenida Morelos con la calle Aurelio Venegas, justo al pie del estadio, un tumulto de jóvenes la rodearon y empezaron a corear la canción que minutos antes habían aprendido. El volumen de la interpretación lindaba con el estruendo, con la turbulencia. Aquellos cantores saltaban al ritmo de la interpretación apoyando sus manos sobre los hombros de sus vecinos. Sus saltos eran enormes, cantaban con fuerza, casi con rabia, frunciendo todos los músculos de su cara y con los ojos cerrados. Daba la sensación de que la vida misma fluía en cada estrofa. Este trance colectivo disminuyó su intensidad cuando la orquesta empezó a dirigirse lentamente hacia la entrada del estadio para los controles y requisas de rigor.

A lo largo del aprendizaje de esta canción hasta su puesta en escena en la esquina del estadio, la organización fue disminuyendo su control y dio paso al desmadre, que se convirtió en una especie de juego en donde la conciencia ya no existía. Aquellos cantores saltadores solo existían en la canción, en el desmadre absoluto.

Durante una entrevista realizada a Alan, manifestó que con este tipo de acciones los *chavos* que forman parte del sector que él lidera quieren liberarse de la presión que experimentan en su familia y en la escuela; contextos donde prima el cumplimiento de deberes y se inculcan unos modelos de comportamiento signados por la seriedad y el recato. Según él, la Banda del Rojo les da la posibilidad de librarse de estas responsabilidades. Sin embargo, Alan enfatiza que los integrantes de esta agrupación también tienen que cumplir con ciertas tareas dentro del *sector*. Uno de los problemas que enfrenta en su papel de líder consiste, justamente, en que algunas personas quieren *echar desmadre* todo el tiempo, hecho que se evidencia al llegar tarde a las reuniones, afirmar que asistirán al estadio y retractarse sin avisar, creer que formar parte del *sector* significa *andar de fiesta* y no participar en los ensayos, en la preparación de trapos y banderas, etc.

Frente a estas actitudes “desmadrosas” que dificultan las tareas del *sector*, Alan asume comportamientos mucho más serios. Incluso, ha llegado a reprender enérgica y públicamente a quienes no equilibran sus acciones entre el desmadre y su organización.

Mimicry en el autobús

Frecuentemente, cuando algunos jóvenes de la agrupación se reúnen, realizan juegos de simulación. Asumen el papel de cantantes, imitan artistas o a aficionados de otros *sectores*. Un ejemplo de estas prácticas ocurrió después de concluir un partido dentro de un autobús de regreso de uno de los estadios de fútbol de Ciudad de México. Sara, una de las integrantes de los de Villa, empezó a hacer comentarios con contenido sexual y todos dentro del vehículo reían estrepitosamente. La siguió otra joven que se encontraba sentada en la mitad del autobús; hacía referencia a que alguien le había “lastimado el clítoris”, todos reían nuevamente. Después de algunos comentarios de este tipo, Rogelio, el novio de Sara caminó desde la parte de atrás hasta adelante, adonde se encontraba su novia y empezaron a besarse apasionadamente mientras las personas cercanas se burlaban desafortadamente. Esta algarabía incrementaba la pasión de los besos de los novios.

Después, esta pareja caminó hasta la parte trasera del automotor, diciendo que iban a tener relaciones sexuales y todos continuaban abucheando a la pareja. En el último asiento el joven se sentó y la mujer también sobre él

moviéndose seductoramente; simulaban tener una relación sexual, todos reían e intentaban observar cada detalle de aquel espectáculo.

Al cabo de un rato, la joven se puso de pie y caminó hacia adelante del bus, hasta donde se encontraban sus amigas; mientras caminaba simulaba secarse el sudor de la frente y decía que la actividad había estado agotadora pero que no había sido suficiente y que su novio debería mejorar su rendimiento. Todos volvían a reír, pero en esta ocasión se burlaban del joven que se había quedado en la parte de atrás del autobús haciendo gestos con los que simulaba estar exhausto.

En ese momento, Juan, uno de los jóvenes, empezó a gritar que Sara aguantaba y que en realidad se había cansado muy rápido. Luego le preguntó a Sara que si Paola, una de las aficionadas que se encontraba sentada en la parte de la mitad del automotor, tendría que esperar mucho. Todos se reían estrepitosamente, aplaudían y empezaron a gritar “¡Beso!, ¡beso!”. En aquel punto Sara se levantó de su asiento y regresó caminando seductoramente por el pasillo central hacia donde se encontraba Paola. Esta última se levantó en medio de la algarabía de los presentes. Cuando se acercaron lo suficiente, se dieron un apasionado beso en los labios. El éxtasis colectivo era incontrolable, los observadores reían, aplaudían y saltaban. Cuando Sara y Paola terminaron de besarse, Sara le gritó a Juan que quién seguía porque todavía no estaba cansada. Todos continuaban riendo desaforadamente. Sara regresó a su asiento, junto a sus amigas y lentamente los ánimos se calmaron en medio de chistes y conversaciones respecto a lo que acababa de ocurrir.

A lo largo de toda esta representación, cuyas reglas se iban construyendo colectivamente, lo que ocurría en la calle no existía para estos jóvenes. Toda la atención estaba puesta en aquel espectáculo que despertaba la euforia de los presentes. Otro aspecto significativo es el realismo y la vitalidad de los actores; en realidad, parecía como si estuvieran representando una comedia de la que todos hacían parte.

Durante la semana siguiente, en una entrevista a profundidad que se le realizó a Paola, se le indagó acerca del apasionado beso que había protagonizado con Sara en el autobús. Según ella, esos comportamientos son vistos de manera negativa solamente por los padres de familia o por los profesores. Sus respuestas coincidieron con algunos comentarios que habían realizado durante la investigación otros jóvenes residentes en Villa Cuauhtémoc. Ellos consideran a su municipio como un “pueblo rascucho”, es decir, un pueblo

feo y atrasado. Ven en la Banda del Rojo una posibilidad para vivir de una manera diferente, con más libertad, sin tanta presión ejercida por la familia y por creencias católicas.

Discusión

En el campo de las investigaciones de las barras de fútbol, algunos investigadores han evidenciado la preocupación por definir como emoción las prácticas de estos grupos (Archietti, 2003). El problema, según ellos, consiste en que este camino conduce a tratar como puramente salvajes e irracionales a sus participantes, lo que construye e intensifica una escisión entre razón y emoción. Este tipo de distanciamientos se puede observar, por ejemplo, en el trabajo de Duvignaud (1980): “La conmemoración es a la fiesta lo que la regla es al juego: una tentativa de establecimiento social para absorber, digerir o apropiarse debilitándolo, aquello que lo uno y lo otro tienen de inaceptable para el orden establecido” (Duvignaud, 1980, pp. 139-140).

Sin embargo, agrupaciones de aficionados al fútbol como la Banda del Rojo intentan mostrar permanentemente que hay otra forma de ver las cosas. Sus prácticas, si bien son profundamente lúdicas, también tienen un componente racional y estrictamente organizativo. El problema, entonces, consiste en pretender distanciar la razón de la emoción, asignando a estos conceptos valoraciones morales divergentes.

Teniendo en cuenta las enseñanzas de la Banda del Rojo y siguiendo los planteamientos de Bartra (2002), se puede aseverar que el desmadre —y también el juego, en este caso— es una especie de pequeña revolución privada que, al fin de cuentas, no amenaza el orden impuesto por el Estado. Sin embargo, la agrupación de aficionados estudiada va más allá, y muestra lo que acá se ha denominado la “organización del desmadre”, donde el orden y el desorden dejan de ser polos opuestos y, en su lugar, formulan una manera de relacionarse que combina juego y jerarquía, turbulencia y organización social. Para la gente de la Banda del Rojo esta aparente contradicción no existe. Para ellos, organización y desmadre pueden ir juntos, lo que lleva su práctica a un nivel diferente al que plantean los análisis tradicionales.

Si bien la estructura social, en principio, acapara toda la atención de los integrantes de esta agrupación, su poder se va difuminando —sin

desaparecer— para dar paso a la turbulencia, el desmadre y el descontrol propios del juego. La enseñanza de los jóvenes de la Banda del Rojo entra en sintonía con lo planteado por Ivana Rivero y que consiste en la necesidad de “enseñar a disfrutar de la incertidumbre, de crear un orden desordenado a los ojos de la rigidez adulta” (Rivero, 2016, p. 61).

Conclusiones

El “desmadre” es una manera de relación social (Bartra, 2002) que permite que los jóvenes se vinculen y se mantengan en la Banda del Rojo como una salida para fugarse de relaciones sociales centradas en las normas, la consecución de dinero para poder vivir y el clientelismo que ellos asocian con el mundo adulto representado en los padres, jefes y profesores.

Sin embargo, esta agrupación se basa en una organización social con fuertes redes de comunicación jerárquica entre diferentes líderes y aficionados. Esta organización permite el diseño, asignación y cumplimiento de tareas que se evidencian masivamente cuando juega el equipo de fútbol de Toluca.

Lo que hacen permanentemente los integrantes de la Banda del Rojo es articular lo racionalmente organizativo con el juego y el desmadre. Concretamente, sus acciones como barra son una forma de organizar el desmadre, o de “anarquía ordenada”, si se trata de utilizar los términos empleados por Evans-Prichard (1940) y Susana Rostas (2012). Esto es, con un rumbo en mente deciden perderse en la algarabía, la turbulencia y el colorido. Teniendo un fin, un propósito, sus acciones lúdicas se rebelan a los objetivos eminentemente productivos de la vida, al control de los padres y profesores. Se trata de una forma de vivir dentro del ocio, que articula permanentemente lo que en apariencia se escinde en la literatura del juego: la *paidía* y el *ludus* (Caillois, 1986).

Si se los analiza desde afuera y en sí mismos, esto es, desconectados del contexto, los juegos que realizan los integrantes de la Banda del Rojo son “desmadrosos”, emocionales y turbulentos; son una fiesta, en términos de Duvignaud (1980). Sin embargo, lo que proponen los integrantes de esta agrupación es la necesidad de comprender la fortaleza de un contexto organizativo muy particular que enmarca y permite que estos juegos desmadrosos se desarrollen.

Referencias

- Adler-Lomnitz, L. (1989). *Cómo sobreviven los marginados*. México: Siglo XXI.
- Adler-Lomnitz, L. (1994). *Redes sociales, cultura y poder: ensayos de antropología latinoamericana*. México: Flacso.
- Adler-Lomnitz, L., Salazar, R. y Adler, I. (2004). *Simbolismo y ritual en la política mexicana*. México: Editorial Siglo XXI Editores.
- Archietti, E. (2003). *Masculinidades. Fútbol, tango y polo en la Argentina*. Buenos Aires: Antropofagia.
- Bartra, R. (2002). *La jaula de la melancolía*. México: Conaculta.
- Bloch, M. (1998). *How we think they think. Anthropological approaches to cognition, memory and literacy*. Nueva York: Routledge.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Duarte, R. (2019). Organización social, desmadre y libertad: críticas al neoliberalismo y propuestas juveniles en una barra de futbol mexicana. En J. Pedraza, K. Brito, E. Cortés, *Juventudes latinoamericanas: perspectivas desde la interdisciplinariedad* (pp. 171-192). Manizales: Cinde.
- Duarte, R. (2017). “Mover el sector” y “desmadre organizado”: *clientelismo y corporativismo contemporáneo visto desde las agrupaciones de aficionados al fútbol en Toluca, Estado de México* [tesis no publicada de doctorado]. Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.
- Duvignaud, J. (1980). *El juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, (34), 93-114. DOI: <https://doi.org/10.34096/cas.i34.1382>
- Evans-Pritchard, E. (1940). *The Nuer: a description of the modes of livelihood and political institutions of a Nilotic people*. Oxford: Oxford University Press.
- Franco, J. (1989). *Plotting women: gender and representation in Mexico*. Nueva York: Columbia University Press.
- Guber, R. (2008). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Lewis, O. (2013). *Antropología de la pobreza*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Lewis, O. (2014). *Los hijos de Sánchez*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Magazine, R. (2004). ¡Es puro desmadre! Desorden y violencia entre jóvenes de un club de futbol en la ciudad de México. *JOVENes, Revista de Estudios sobre Juventud*, 8(21), 40-53.
- Magazine, R. (2008). *Azul y oro como mi corazón: masculinidad, juventud y poder en una porra de los Pumas de la UNAM*. México: Universidad Iberoamericana.
- McLeod, J. y Thomson, R. (2009). *Researching social change*. Nueva York: SAGE Publications.
- Monsiváis, C. (1986). ¡¡¡Gooool!!! Somos el desmadre. *Cuadernos Políticos*, (47), 57-73. Recuperado de <http://www.cuadernospoliticos.unam.mx/cuadernos/contenido/CP.47/CP47.6.CarlosMonsivais.pdf>
- Portilla, J. (1986). *Fenomenología del relajó*. México: Fondo de Cultura Económica. (Original publicado en 1966).
- Radcliffe-Brown, A. R. (1975). *El método de la antropología social*. Madrid: Anagrama.
- Ramos, S. (2002). *El perfil del hombre y la cultura en México*. México: Espasa.
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>
- Rosaldo, R. (1989). *Culture and Truth: The Remaking of Social Analysis*. Boston: Beacon Press.
- Rostas, S. (2012). *Carrying the world: The concheros dance in México*. Denver: University Press of Colorado.



Artes performativas como presença compartilhada: a potência de afeto na imprevisibilidade do encontro entre corpos*

Milene Lopes Duenha**

Recibido: noviembre 15 de 2019 • Aceptado: 17 de febrero de 2020

Resumo

Este artigo aborda a presença do artista como relação, problematizando a ideia de previsibilidade da recepção na experiência artística presencial. Pesquisas sobre o corpo e seus modos de percepção se apoiam na noção de *embodiment* (mente incorporada), e de corpo poroso, diante de estudos advindos da arte, da filosofia e das neurociências que permitem um percurso cartográfico acerca do tema. Noções de partilha e afeto são apresentadas com referência em escritos de Jacques Rancière e Benedictus de Spinoza respectivamente. O relato de uma das experiências do coletivo brasileiro ‘Mapas e Hipertextos’ exemplifica, na prática, via metodologia hipotético-dedutiva, a ideia de imprevisibilidade dos efeitos no encontro entre os corpos, e a possibilidade de uma produção

* Este artigo de resultado de investigação e reflexão foi desenvolvido durante a pesquisa de doutorado em Teatro no Programa de Pós-Graduação em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil com financiamento pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) entre os anos de 2014 e 2018. A pesquisa também foi contemplada pelo Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior na Universidade de Lisboa, Portugal em 2017.

Citar como: Duenha, M. L. (2019). Artes performativas como presença compartilhada: a potência de afeto na imprevisibilidade do encontro entre corpos. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 89-109. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5963>

** Doutora em Teatro pelo Programa de Pós-Graduação em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil. Dançarina, atriz e performer, atuante nos coletivos Mapas e Hipertextos e projeto Corpo, Tempo e Movimento. É Professora Colaboradora no Curso de Licenciatura e Bacharelado em Dança da Universidade Estadual do Paraná, Curitiba, Brasil. E-mail: miduenha@yahoo.com.br. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-2316-0408>

artística cuja potência de afeto emerge entre os corpos presentes que compõem no ambiente.

Palavras-chave: presença cênica, práticas performativas, espectador, expectativa, corpo em relação

Las artes escénicas como presencia compartida: el poder del afecto en la imprevisibilidad del encuentro entre cuerpos

Este artículo aborda la presencia del artista como relación, a partir de la problematización de la idea de previsibilidad de la recepción en la experiencia artística. Las investigaciones sobre el cuerpo y sus modos de percepción se apoyan en el concepto de *embodiment* ('encarnación' o 'mente encarnada') y de cuerpo poroso, frente a estudios provenientes del arte, la filosofía y las neurociencias que permiten un recorrido cartográfico del tema. Los conceptos de compartir y afecto se encuentran como referencias a los escritos de Jacques Rancière y Benedictus de Spinoza, respectivamente. El relato de una de las experiencias del colectivo brasileño Mapas e Hipertextos ejemplifica, en la práctica, a través del método hipotético-deductivo, la idea de imprevisibilidad de los efectos en el encuentro entre los cuerpos, y la posibilidad de una producción artística cuyo poder de afecto emerge entre los cuerpos presentes en el ambiente.

Palabras clave: presencia escénica, prácticas performativas, espectador, expectativa, cuerpo en relación.

Performing arts as shared presence: the power of affection in the unpredictability of the encounter between bodies

Abstract

This article analyzes the artist's presence as relation, based on the problematization of the idea of predictability of the reception in the artistic experience. The research on the body and its modes of perception are based on the concept of *embodiment*, and the porous body, with regards to studies derived from art, philosophy and neuroscience that allow a cartographic journey on the topic. The concepts of sharing and affection are found as references to the writings of Jacques Rancière and Benedictus de Spinoza, respectively. An experience of 'Mapas e Hipertextos', a Brazilian Group, is an example, in practice, through the hypothetical-deductive methodology, of the idea of unpredictability of the effects in the encounter between bodies, and the possibility of an artistic production whose power of affection arises between the bodies present in the environment.

Keywords: scenic presence, performing practices, spectator, expectation, body in relation.

Introdução e metodologia: presença como relação

Muitas são as abordagens acerca da noção de presença nas artes performativas. Alguns estudos a trazem como potencial de encantamento do público, outros como moção de energia e dilatação do corpo do artista e outros como qualidade performativa que se faz em consideração ao entorno. Tais abordagens oferecem uma perspectiva que mantém a figura do artista com certa centralidade, responsável por prender a atenção do público por meio de suas técnicas e modos de fazer. A discussão aqui evocada questiona a ideia de centralidade da figura do artista ao considerar os afetos que incorrem no encontro entre corpos e sugere a consideração de uma noção de presença compartilhada nesse fazer.

A noção de afeto trazida para essa discussão tem referência na teoria desenvolvida pelo filósofo holandês Benedictus de Spinoza (2009 [1677]). O convite à ampliação da percepção desse termo filosófico para as práticas performativas é lançado como possibilidade de atualização de uma concepção de presença cênica que imprime certa distância ente artista performer e espectador. A compreensão do termo compartilhar – partilhar com – denota níveis de envolvimento de ambos os partícipes da relação e se desenha nesse artigo a partir da discussão levantada pelo filósofo francês Jacques Rancière (2005) sobre partilha do sensível.

Esse trabalho de caráter qualitativo traz uma abordagem hipotético-dedutiva que se faz via processo cartográfico de revisão bibliográfica e exposição de investigação criativa. Tal proposição se desenha em um trajeto de pesquisa teórico-prática em arte que perpassa acepções de corpo e seus modos de percepção, de partilha e afeto, e que tem ressonância nos trabalhos artísticos do coletivo ‘Mapas e Hipertextos’¹, permitindo, dentre outras coisas,

1 O coletivo ‘Mapas e Hipertextos’, existente desde 2012 nas cidades de Florianópolis, Santa Catarina e Curitiba, Paraná, Brasil, trata-se da reunião de um grupo de artistas pesquisadoras e pesquisadores da Universidade do Estado de Santa Catarina com o intuito de realizar práticas investigativas em artes presenciais por meio de ações de mapeamento físico e virtual das relações em sociedade. Esse grupo se destina também à experimentação de questões levantadas nas pesquisas acadêmicas e artísticas de cada integrante abordando conceitos como: presença/ausência, fracasso/sucesso, ética, composição em dança e performance, relação entre espaço virtual e estrutura social, *site specific*, política no corpo e percepção inventiva, dentre outros. No ano de 2014, momento em que ocorreu a referida investigação, o coletivo era composto por Cecília Lauritzen, Diana Gilardenghi, Diana Piazza, Mayara Marengo, Michele Louise Schiocchet, Milene Lopes Duenha, Paloma Bianchi e Raquel Purper. Outras informações sobre o coletivo podem ser encontradas em: <https://mapasehipertextos.wordpress.com/>

a constatação de que não é possível prever os afetos nos encontros ou os efeitos de nossa presença em relação aos outros corpos na proposição artística.

A exposição de um dos processos compositivos do coletivo ‘Mapas e Hipertextos’, e sua posta em relação, é trazida por meio de relato de experiência que acontece em primeira pessoa, uma vez que também integro esse coletivo de pesquisa e criação em artes presenciais. O relato, além de trazer as questões levantadas inicialmente nesse texto, oferece parâmetros de discussão acerca de processos de construção cênica que se voltam a ideia de participação do público. Por se tratar de uma pesquisa em arte, as fronteiras entre prática e teoria, metodologia de escrita acadêmica e metodologia de investigação criativa se borram em favor de uma aproximação mais estreita entre os campos da criação em arte e da pesquisa científica.

Breve cartografia acerca do tema

No livro ‘Embodiment and presence: the ontology of presence reconsidered’ a professora de Filosofia e Ciências Humanas Suzanne Jaeger (2006) aponta para a presença do artista como uma configuração e reconfiguração de uma força em resposta ao ambiente, o que exige um completo engajamento do corpo no aqui-agora, considerando a singularidade do momento presente. Diante desse engajamento, o espectador seria capaz de perceber esse desencadeamento de afetações, o que conferiria a ele aquilo que se conhece por presença de palco.

O encenador italiano Eugenio Barba tem vasta pesquisa prática direcionada à questão da presença cênica a partir da segunda metade do século xx. Sua perspectiva desse tema aponta para a ampliação do potencial expressivo do corpo, o que permitiria que o artista envolvesse o espectador em suas ações. No livro ‘A arte secreta do ator: dicionário de antropologia teatral’ (1995) uma parte desse estudo é dedicada a princípios capazes de conferir presença ao artista, dentre esses princípios se encontra a ideia de dilatação do corpo, que pode, segundo o autor, ser visível até na aparente imobilidade, devido à moção de energias que se evidencia nessa prática.

Por sua vez, a pesquisadora alemã Erika Fischer-Lichte, no livro ‘Estética de lo performativo’ (2011) discute uma noção de presença como qualidade performativa, e não expressiva, que ocorre por meio de processos específicos de corporalização, engendrados no corpo fenomênico do artista,

o que o conduziria à dominação do espaço e conquista da atenção daqueles que assistem.

Tais discussões têm relevo no fazer das artes performativas ao desenvolver conceitos e procedimentos capazes de colocar essa prática como processo de pesquisa constante. Diante dessa mobilidade, alguns questionamentos tornam-se pertinentes aos processos de feitura e posta em relação das obras como: a abordagem do público e os modos de se estabelecer relação entre audiência e artista; e a centralidade da figura do artista na relação presencial. Se considerarmos que a recepção do público não é passível de previsão e controle, a ideia de dilatação do corpo, de encantamento, aparece muito mais como convite ao engajamento do espectador na ação, do que meio de garantir a potência da experiência presencial. A potência da obra não depende somente do artista propositor ou daquilo que é apresentado, mas também do que ocorre entre os corpos como trânsito de afetos no momento desse encontro na arte.

A noção de afeto é abordada na filosofia de Spinoza (2009 [1677]) como fator capaz de aumentar ou diminuir nossa potência de agir. Em seu livro 'Ética' Spinoza (2009 [1677]) traz a afirmação de que os efeitos dos encontros não são previsíveis, porque os afetos ocorrem independentemente de nossa vontade. Porém, ao identificar as afecções, perceber como os afetos marcam o corpo, nós poderíamos, segundo o filósofo, refrear as paixões tristes, que diminuam nossa potência de agir. A acepção espinosiana de afeto é trazida para essa discussão do universo das artes presenciais como possibilidade de se elasticizar esse conceito e utilizarmos uma percepção das afecções como parâmetro de operação na arte, como levantamento de dados a serem considerados durante o desenvolvimento prévio de ações a serem levadas ao público e também como termômetro das relações estabelecidas no aqui-agora diante da realização dessas ações (Duenha, 2014).

Ao considerarmos tais conexões nos processos compositivos em artes presenciais, torna-se perceptível que não se trata somente de um treinamento para se conquistar uma qualidade diferenciada de presença, mas talvez, de uma prática que convide à reflexão sobre questões como: Que presenças poderíamos ser diante de uma configuração relacional de trânsito de afetos? Que recursos emergem diante da possibilidade de sermos surpreendidas e surpreendidos pela recepção do público? E ainda, como permitir que o que articulamos previamente em nosso trabalho seja contaminado pelas emergências dessa configuração de relações que se desenha no aqui-agora?

Algumas teorias e práticas artísticas nos oferecem bases para uma circunscrição da noção de presença em relação, essa que considera o espectador como participante ativo, assim como afirma Jacques Rancière (2010), e a artista/o artista-performer como quem convida à experiência baseando-se em suas percepções e afetos emergentes no aqui-agora do encontro entre as presenças do ambiente. Assim, alguns elementos são aqui apresentados como possibilidade de se transferir a potência do acontecimento presencial para o espaço “entre” os corpos presentes, e não no que se configura previamente como “obra de arte” detentora de uma aura que marca a distância entre aquele que propõe e aquela/aquele que a contempla.

Quando no teatro há o rompimento de uma suposta quarta parede (que mantinha o público como uma espécie de espectador televisivo, que apenas assistia passivamente aquilo que ocorria no palco do teatro, sem possibilidade de interferência nas ações ali apresentadas) e se passa a direcionar as falas, o olhar, as ações físicas em geral, para o público, tornando-o cúmplice daquilo que vê, outro entendimento do fazer artístico presencial se inaugura. O encenador alemão Bertolt Brecht é um dos atuantes, no início do século xx, que desenvolve outros modos de fazer teatro em consideração à ativação do espectador.

Além das pesquisas desenvolvidas no campo da arte, estudos advindos da filosofia, da antropologia, da biologia e das ciências cognitivas, permitem a ampliação das noções de recepção da arte por meio de pesquisas sobre o corpo e seus modos de percepção. Alguns exemplos podem ser citados aqui, como: o desenvolvimento da noção de *embodiment* (mente incorporada) que se baseia na ideia de que não há qualquer indício de uma mente fora do corpo (físico), e que percebe o corpo como processo dinâmico de auto-organização/regulação²; o mapeamento de níveis de reação dos espectadores, por meio da investigação de suas ativações neurológicas e atividades psicológicas diante do fenômeno teatral, desenvolvido pelo pesquisador francês Yannick Bressan (2014) e sua equipe multidisciplinar, afirmando que seria possível manipular

2 O entendimento de corpo que é proposto neste escrito parte da consideração de que corpo e mente não são duas coisas separadas, mas uma só e mesma coisa que se manifesta de modos distintos (Spinoza, 2009 [1677]), permitindo-nos entender que o sujeito é o corpo, e não possui um corpo comandado por uma força exterior a ele (Nunes, 2009), e que se trata de um “ente-em-vida” em constante estado de instabilidade e auto-organização, um organismo que agencia a experiência vivida (Bernard, 2001).

a percepção do espectador³; e um último exemplo, a descoberta dos neurônios espelho pelos neurocientistas italianos Giacomo Rizzolatti, Vittorio Gallese e Leonardo Fogassi, que identificam a possibilidade de, ao sermos expostas/os a determinadas ações, as regiões do cérebro vinculadas ao movimento são ativadas, fazendo-nos simular a ação observada como se a realizássemos (Blakeslee, 2006)⁴.

Tais pesquisas contribuem com o desenvolvimento de técnicas no contexto das artes presenciais contemporâneas permitindo que a produção prévia, a composição dos trabalhos a serem levados à relação com o público, tenha elementos referentes aos aspectos biológicos-culturais do corpo a serem articulados na proposição artística. Porém, por se tratar de relações entre subjetividades, de construções e conexões singulares e em movimento constante, não se pode garantir a assertividade acerca da recepção. Se Spinoza (2009 [1677]) afirma que os afetos que incorrem nos encontros não são passíveis de previsão, ao tomarmos essa afirmação como princípio na ação artística, a ideia de que se pode prever, controlar a recepção do público e dominar o espaço perde força.

Apesar da possibilidade de se desenvolver uma proposição baseando-se em estudos estatísticos de comportamento e/ou nos próprios afetos diante de determinados encontros, acreditando na possibilidade de afetar o outro por adesão, empatia, ou pela ação dos neurônios espelho, por exemplo, ainda assim, não se tem a garantias de que a experiência venha a ser igual para todas

3 Em busca da descoberta do que conferiria eficácia à representação teatral, Bressan e uma equipe multidisciplinar (ligada às neurociências, estética, estudos teatrais e psicologia cognitiva) descobrem o ‘Princípio da adesão emergentista’ (PAEM), compreendido como um fenômeno psicocognitivo que leva um sujeito a “construir uma realidade para a qual ele vai dar, mais ou menos conscientemente, uma força de existência a tal ponto que essa realidade emergente se tornará a realidade do sujeito aderente” (Bressan, 2014, p. 252). Em outra publicação, Bressan e sua equipe interrogam o que as mudanças fisiológicas e cerebrais dizem sobre e adesão a uma representação, identificando qual padrão de resposta do cérebro diante da representação e também qual a variabilidade dinâmica da frequência cardíaca do sujeito. As descobertas levam à hipótese de que mudanças sutis no estado de consciência dos sujeitos ocorrem diante da exposição e adesão ao que assistem, explicando que o fenômeno da adesão à ficção dramática acontece diante do modo como decorrem as articulações prévias da encenação que pretendem o engajamento do espectador em seu universo ficcional (Metz-Lutz, Bressan, Heider, Otzenberger, 2010).

4 Ao fazerem uma experiência sobre a atividade neural de um macaco na Universidade de Parma em 1996, os pesquisadores Giacomo Rizzolatti, Vittorio Gallese e Leonardo Fogassi, identificaram que os neurônios pré-motores do animal eram ativados diante da sua exposição à ação de um dos cientistas, que era a de pegar um alimento, descobrindo com isso os neurônios espelho (Blakeslee, 2006).

as pessoas envolvidas. Por esse motivo, a defesa da centralidade da figura do artista, com uma presença ensimesmada, cheia de aura, já não teria fundamento em um contexto de conexões emergentes, de relações que necessitam de uma constante atualização diante da percepção do nível de engajamento dos corpos na ação proposta.

Descartar uma presença cheia de aura para, ao invés disso, considerar as presenças do ambiente na tentativa de descobrir potência de afeto nas emergências desse encontro no aqui-agora, aparece como um posicionamento mais condizente com uma recepção ativa. Um corpo poroso, capaz de escutar/perceber o que ocorre no ambiente, se mostra como possibilidade na configuração de uma presença-convite (Duenha, 2014), essa que pode produzir engajamentos, mas que também é engajada, que propõe, mas que também identifica a sutileza das *re(l)ações*, construindo *co-moções*. Uma ideia de presença partilhada estaria na responsividade, no ato de tomar parte, ao modo de Rancière (2005, p. 15) “a maneira comum que se presta a participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha”. A partilha de algo que se estabeleça no encontro, como potência de um acontecimento delineado na emergência das relações entre as presenças no aqui-agora, e não necessariamente dependente de uma presença previamente estruturada, que talvez possa ser foco de admiração, mantendo-se, porém, impermeável.

Se a arte se destina à criação de fissuras perceptivas, um modo de fazer “em relação” deveria considerar o para/com quem se faz, ou seja, os corpos presentes no ambiente, corpos esses que não se conformam, pois como nos traz a psicanalista brasileira Suely Rolnik (1996), somos, como indivíduos, habitados permanentemente por fluxos de todo o planeta. Para ela, a figura do/da artista como aquele/aquela que propõe é também um corpo vibrátil em favor de novas composições, que oferece condições para o público receptor, mas que também se permite a desconstrução de formas (Rolnik, 1996).

Diante de tais afirmações, a manutenção de uma divisão entre aquele que é dotado de talento, de luz, de presença cênica e aquela audiência passiva, como Rancière (2010) problematiza, parece reforçar as relações de poder, de hierarquias. Às artes da presença e seus modos de fazer, não parece mais admissível uma manutenção do lugar de certezas, de domínio e segurança acerca dos modos de recepção das pessoas participantes. Por outro lado, esse modo de fazer em relação (que inclui noções de treinamento, desenvolvimento de técnicas e formas de se colocar com a/o outra/o) também não implica

em displicência, no esquecimento de um rigor no fazer prévio, implica em refinamento da atenção, em afinação perceptiva, para tornar o corpo e as proposições por ele desenvolvidas uma estrutura porosa, aberta aos afetos do encontro e capaz de atualizar-se em ato.

Uma experiência do Coletivo Mapas e Hipertextos

Que alterações nos modos de fazer arte contemplariam uma noção de presença compartilhada, de modo que se descubra possibilidades relacionais metaestáveis nessas ondas imprevisíveis que emergem entre proposição e recepção? Algumas experimentações no processo criativo do coletivo ‘Mapas e Hipertextos’, se direcionam a tal investimento, das quais se extraem tanto efeitos mais assertivos e previsíveis, quanto inesperados, alimentando uma produção que se dá em constante movimento.

O coletivo ‘Mapas e Hipertextos’ é um espaço para pesquisa e desdobramento de conceitos em artes presenciais a partir de articulações de questões que tocam a dimensão do político. Seu nome diz também de seu modo de operação. Parte sempre de mapeamentos de espaços virtuais e físicos na intenção de desdobrar temáticas relacionadas à vida em sociedade e modos de inserção compositiva nos espaços. Os possíveis vetores de criação diante dessa prática somam-se a referências de imagens, discussões de conceitos e desenvolvimento de fragmentos compositivos que são combinados e recombinados na execução de ações performáticas realizadas presencialmente e/ou veiculadas em distintos suportes, como vídeo e fotografia. Como coletivo, se mantém em busca de um modo de funcionamento menos hierárquico seguindo um sistema de divisão de tarefas e lideranças temporárias, mantendo um revezamento de posições. Cada nova decisão é discutida no grupo e leva em conta todos os pontos de vista até que se chegue a uma opção de consistência a partir de todas as considerações.

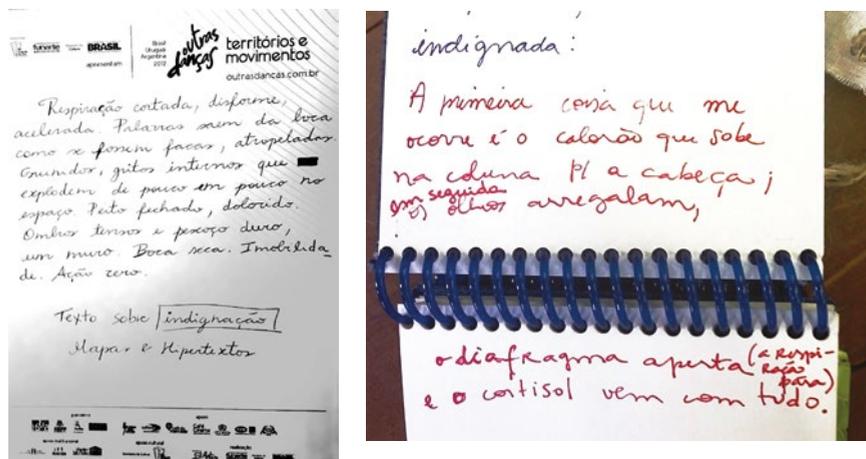
Por que parece importante a exposição do modo de funcionamento do coletivo ‘Mapas e Hipertextos’? Porque, na intenção de fazer com que conceitos direcionem práticas e práticas permitam a emergência de conceitos e modos de fazer nas artes da presença há, primeiramente, o investimento na alteração das relações internas, experimentando possibilidades de se criar procedimentos em arte que possam contaminar também nossas relações em

sociedade e vice-versa. Assim, uma pequena parte desse processo é aqui exposta, na intenção partilhar investidas, colocar em questão algumas possibilidades relativas à produção e recepção em artes presenciais e de trazer uma perspectiva mais encarnada da discussão evocada aqui. Como modo de assumir as implicações, como corpo que compôs esse processo, manterei a narração com o emprego de pronomes em primeira pessoa no singular e no plural.

O processo de criação

Partimos de nossos afetos. Na tentativa de mapear uma questão a ser desdobrada no processo coletivo no início do ano de 2014, chegamos à seguinte pergunta: o que nos provocava o sentimento de indignação? Passamos, então, a observar situações cotidianas que nos ofereciam a ideia de violação, que provocavam certa paralisia. Começamos a experimentar algumas possibilidades compositivas. Observamos inicialmente nossas sensações diante de acontecimentos desse teor, mapeamos estados do corpo e desenvolvemos alguns textos descritivos desses estados.

Figura 1. Registro do processo de experimentação compositiva acerca do tema ‘indignação’ desenvolvido no dia 25/05/2014



Fonte: Acervo do grupo

Inventamos uma estrutura na qual uma pessoa narrava sequencialmente esses estados, e as outras pessoas, dispostas em linha reta, transformavam as palavras em movimentos. Surgiram muitos movimentos e imagens e muitas delas tinham um caráter risível. Um procedimento investigativo do grupo é a tentativa de permanência no exercício até seu esgotamento/transformação. A permanência nesse procedimento nos fazia passar pelo óbvio, pelo clichê, pelo ilustrativo, mas também nos fazia intensificar as ações até a emergência de outras imagens inusitadas contaminadas por uma diferenciação no próprio estado emocional vivenciado no momento. Em mim, riso e choro se misturavam na tentativa de desdobrar a narração com a articulação/manifestação do que acontecia ao corpo naquele aqui-agora. Via a indignação experimentada sendo ridicularizada. O modo como as outras integrantes do coletivo se empenhavam para evidenciar, com pequenas ações, a narração de minhas sensações de violação provocava-me sobremaneira. Essas percepções eram partilhadas pelas demais integrantes do coletivo. Tínhamos ali uma pista para produzir certo vínculo entre quem expõe suas reações de indignação e quem as desdobra.

Desenvolvemos uma ação modular que iniciava com fragmentos compositivos elaborados a partir do recorte de cada uma de suas indignações e incluímos, ao final, o procedimento de narração das sensações diante de situações de violação e manifestação em movimento do que era narrado. Uma de nós narrava as sensações do corpo enquanto todas as outras corporificavam essas sensações, vestidas até a cintura com sacos de lixo. Imagens de vídeo de outras ações desenvolvidas previamente pelo coletivo eram também projetadas sobre nossos corpos nesse momento.

Para concluir essa ação, um último fragmento compositivo foi desenvolvido: decidimos ampliar o conjunto de descrições escolhendo incluir as sensações do público por meio de uma coleta/entrevista anterior à realização da ação. Algumas pessoas presentes eram questionadas sobre a percepção de suas reações corporais diante do sentimento de indignação. Algumas integrantes do grupo perguntavam: como seu corpo reage diante de uma situação que te deixa indignada/indignado, quais são as sensações e como se manifestam? As respostas criaram uma lista extensa e inusitada de descrições às quais não tínhamos acesso prévio, pois, após coletadas separadamente, elas eram reunidas de modo aleatório e lançadas durante a ação com o público. Essa proposta fez percebermos que a narração também poderia partir do público

ao disponibilizarmos um microfone e convidá-los a ocupar nosso lugar em algum momento da ação. Tal situação nos desafiava a improvisar também a partir das palavras das pessoas participantes e da imprevisibilidade de suas ações ao aceitar trocar de posição conosco.

Essa investida em incluir na composição a proposição-convite ao público aparecia como a oportunidade de criarmos algo em comum, evidenciando uma participação mais ativa do público, acionando uma noção de responsividade. Eu estava particularmente interessada em observar o andamento da proposta com um engajamento mais manifesto de quem se mantinha no lugar de espectador/a e por isso me ocupava em mapear com o olhar como o público reagia, partindo da percepção dos modos de adesão e de mobilidade dos corpos na experiência proposta. A ideia era a de que partilhássemos tanto o ato de impulsionar quanto o de experimentar os movimentos que acontecem no corpo como reações à indignação. Em dado momento, convidávamos o público a ocupar nossos lugares de narração e corporificação das sensações narradas e, além disso, a decidirem até quando o jogo seria mantido, uma vez que resolvemos que o final da performance deveria ser determinado pelas pessoas que ocupassem nossos lugares.

Descrição da estrutura de ações/proposições que antecedem um final-imprevisto

Os fragmentos compositivos desenvolvidos a partir de questões pessoais a respeito do tema 'indignação' surgiram, após alguns dias de observação de acontecimentos no cotidiano que nos causavam sensações de violação, paralisia, dentre outras. Cada performer ficou responsável por apresentar sua pesquisa às demais integrantes do grupo. As propostas giravam em torno de questões como sujeição a determinadas formas de poder, silenciamento e anulação da capacidade de ação, e desejo de violência. Um dos fragmentos tratava da ideia de fracasso perante algumas exigências da vida em sociedade: uma das artistas, Cecília Lauritzen, expunha ao público seus dilemas, suas falhas como atriz durante o processo criativo fazendo-o em um discurso inflamado, acessando um estado de descontrole. Outro, com Paloma Bianchi, abordava a questão da culpabilidade da mulher em situações de assédio e/ou estupro: ela passava um áudio (em aparelhos de MP4 *player*) com a gravação de diversos

comentários machistas de homens e mulheres coletados em redes sociais acerca do comportamento feminino, sobre o tipo de roupa que as mulheres usam, e que, teoricamente, provocaria o estuprador. Enquanto isso, a artista vestia uma grande quantidade de roupas sobrepostas até perder a mobilidade. Outro fragmento, com ações realizadas por mim, tratava do constrangimento e da paralisia diante de uma situação de humilhação: eu relatava o dilema da tentativa de resolução de uma cobrança indevida de cartão crédito, a qual o banco se negava a assumir. Fazia isso me equilibrando em superfícies instáveis de madeira com outras integrantes do grupo tentando me calar ao por objetos e roupas em minha boca. Enquanto isso, uma imagem de santo com o nome de ‘Santo Ander’ passava pelo público em uma cesta de recolha de dinheiro. A última ação modular que compunha a performance era a de narração e corporificação das sensações vinculadas à indignação, como relatado anteriormente. O trabalho ganhou o título ‘Sobre (im) posição nos Anais Vol.7’, e foi levado ao público no dia 25 de junho de 2014 no pátio interno do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), como parte da programação da ‘Semana Performática da UDESC’⁵.

Apesar de termos planejado uma sequência de ações compondo a performance que duraria cerca de 30 minutos, o que ocorreu na relação com o público nos surpreendeu grandemente. Em vários momentos nós/as convidávamos a um engajamento sensorial nas ações, e em outros/as convidávamos também a interferir naquilo que fazíamos. A relação espacial entre nós e o público era próxima, em formato semicircular, olhávamos diretamente para as pessoas, as convidávamos a sugerir por onde poderíamos passar durante a performance. Além disso, elas tinham a tarefa de passar umas para as outras os aparelhos de MP4 *player* com os áudios, a cesta que trazia o ‘Santo Ander’ e ainda podiam escolher entre colocar ou não colocar dinheiro para o santo. Ao final, no momento de trazer as descrições do público acerca de suas sensações na indignação... Surpresa!

Nada do que havíamos previsto para esse momento aconteceu, a adesão foi muito pequena e o tempo da ação se dilatou. Em vez de ser marcado pela desistência do público participante, o final foi se prolongando na

5 Esse evento foi uma iniciativa da Prof^ª. Dr^ª. Daiane Dordete, responsável pelo ‘Laboratório Permanente de Performance’ do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, na cidade de Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

permanência e no aparente incomodo daqueles que continuavam a realizar as ações de narração e corporificação das sensações. Tivemos aí uma oportunidade de entender o quanto não podemos prever a recepção daqueles que dividem a experiência presencial conosco. Percebemos também, com isso, a necessidade de nos fazermos presença-convite sem dependermos de uma implicação do público muito manifesta fisicamente. O público aparentemente se envolveu nas ações anteriores, movendo-se, agindo como interlocutores ativos, mas nessa ação que em nosso olhar continha mais potência, o efeito foi bem diferente do esperado. O que nos tinha arrancado gargalhadas, e nos provocado diferentes sensações, se quer conquistava sorrisos. Havia apenas olhares de estranhamento, um aparente prazer e alguns relatos posteriores de empatia diante das situações apresentadas. A eficácia já não parecia garantida. Ao ser realizada em outro contexto, diferente daquele que a sala de ensaio nos oferecia, a ação ganhava outros efeitos, que não os previstos. Alguns espectadores participantes (amigos nossos) aceitaram ocupar nossos lugares de narração e de transformação da sensação em movimento diante de nosso convite. Não por um explícito envolvimento no que fazíamos, mas por uma aparente compaixão. Nós deduzimos a resposta do público e por mais que nos sentíssemos abertas e preparadas para suas reações, nos surpreendemos.

O que nos traria a segurança acerca do nível de engajamento do público ao ponto de esperarmos sua interferência nas ações? A participação acontecia, aparentemente, como envolvimento, como direcionamento da atenção, mas não parecia suficiente para impulsioná-los a performar conosco. Nós tratávamos de uma questão comum, do sentimento de indignação, questionando como percebiam-se quando indignados com algo. Os relatos de algumas pessoas do público estavam ali contemplados, porém, não poderíamos esperar muito mais do que o nível de envolvimento que aconteceu nesse encontro.

Depois de vivenciarmos essa experiência com o público na ‘Semana Performativa’, nós começamos a investir em outras formas de acesso à questão da violação que nos ficou mais evidente. Uma das ações que emergiram foi derivada desse procedimento anterior que contemplava as descrições das sensações do público. Passamos a coletar as percepções das reações de indignação das pessoas presentes antes de cada momento de realização da performance. Vários procedimentos se alteraram na continuidade do processo, inclusive a ação desenvolvida a partir disso: o modo de abordagem do público passou

a ser muito mais informal e afetuoso. Conversávamos em pequenos grupos, permanecíamos um tempo juntos, como em uma recepção de festa, e pedíamos seus relatos acerca das sensações de indignação ao final da conversa. Após esse momento de recepção, Cecília Lauritzen reunia todos os relatos, os organizava e tentava memorizá-los. Em dado momento, ela passava a narrar e corporalizar as frases coletadas convertendo-as para pronomes de primeira pessoa do singular, como se tudo acontecesse com ela. Ao final do trabalho, algumas pessoas vinham nos dizer sobre a expectativa de que ela falasse sua reação, ou da curiosidade sobre quem teria dito tal frase. O efeito era outro, nesse caso, o público mostrava muito mais adesão ao que acontecia. Havia uma alteração da postura corporal de algumas pessoas, que inclinavam-se na direção da performer, outras riam de muitas frases e pareciam contempladas com o que acontecia ali. A implicação dos corpos na ação se tornava mais evidente e sua participação mais manifesta, porém, sem imposição e exposição demasiada das pessoas presentes.

E-feitos

Se nas duas realizações da ação modular desenvolvida pelo coletivo ‘Mapas e Hipertextos’ a estrutura de frases e captação de relatos era a mesma, o que teria provocado o maior engajamento do público na segunda ocasião? A meu ver, pequenas alterações de atitude de nossa parte provocou uma diferença estrutural nas relações: assumimos o que era de nossa responsabilidade como artistas propositores, nos desarmamos do excesso de expectativas sobre a manifestação do público e tentamos substituir uma presença mais impositiva, que demandava uma atividade corporal do público a partir de nossas propostas, por uma presença que considerava as alterações de todos os corpos envolvidos na relação, cada qual com sua medida de manifestação.

Outro conjunto de fatores também teve ressonância nessa segunda ocasião. A ação de ir ao encontro das pessoas tornando o ambiente um espaço de encontro, e não um local de apresentação, era uma tentativa de desmanchar uma antiga fronteira criada entre espectador e artista, entre aquele que propõe e aquela que assiste. Quando saíamos para conversar com o público, nós nos expúnhamos como pessoas desarmadas de “presença cênica”, buscando uma aproximação, uma relação mais íntima e individualizada. Quando a pessoa via

seu relato compondo nossa dramaturgia, ela já estava, de certo modo, ciente de que era parte daquilo, e que o que fazíamos era apenas dividir aquilo que nos era comum: as sensações vinculadas à indignação. A performer, Cecília Lauritzen, também tinha uma postura de direcionar o olhar para cada pessoa, como se dividisse um segredo, em uma relação bastante íntima. Vale ressaltar, que o número de pessoas a cada ação não era grande, entre cinquenta e setenta pessoas, o que facilitava um contato mais direto. Já havíamos optado por não utilizar a relação espacial de palco italiano, que tem o público à frente e abaixo do artista, mas manter uma relação próxima e de igualdade de níveis, mantendo também todo o espaço iluminado, sem utilização de uma luz diferenciada para quem realizava as performances.

Com algumas alterações na abordagem do público, e no modo de apresentação da proposta, outros caminhos se abriam para nós em direção a um fazer que já não parece caber no lugar do poder e do saber. Não se tratava de acertar o que iria acontecer em relação à recepção, mas o fato de termos assumido a imprevisibilidade e deixado a relação acontecer de modo mais sutil, menos expositiva e menos exigente no sentido de participação manifesta, outras recepções de diferentes níveis de engajamento passaram a ser possíveis para nós. Uma presença partilhada apareceu como efeito de um olhar para si, de uma transformação do fazer na relação, como efeito de uma porosidade, e não como efeito de uma criação genial capaz de deixar todas as pessoas boquiabertas diante do espetáculo. Foi possível perceber que espetáculo não era uma palavra que definiria nosso fazer.

Ao nos posicionarmos como artistas de modo mais aberto à relação já na recepção das pessoas que vinham ao nosso encontro, entendendo-as como aquelas que são convidadas a um estar junto, as convidávamos também a compor o ambiente e, aparentemente as deixávamos mais suscetíveis à adesão às proposições e à percepção dos afetos do encontro. Isso se desenhava por um modo menos armado de presença de ambos os lados. A propósito, não havia mais lados, uma linha divisória entre público e artista, mas uma mistura de corpos porosos que fazia único cada encontro. Tal situação aparecia como confirmação da arte da presença como aquilo que não se repete, uma vez que cada novo encontro é determinado pelas presenças que ali o fazem.

Considerações

A experiência do coletivo ‘Mapas e Hipertextos’ não se revela como exemplo de assertividade, de resposta às questões sobre presença levantadas inicialmente nesse texto, mas como um possível desdobramento das perguntas, ora caindo em armadilhas de previsão acerca dos afetos do encontro, ora distanciando o público com os efeitos de nossa presença cênica dilatada, ora produzindo aproximações, manifestações, mas à medida do teor do encontro, na composição entre as presenças do ambiente. Outras práticas foram desenvolvidas posteriormente nesse coletivo considerando modos menos impositivos de presença. As noções de presença-convite (Duenha, 2014) e de responsividade seguiram em articulação nas criações posteriores, mas sempre em questionamento e refeitura. A partir da percepção de que o ambiente é composto pelos corpos, mas também os compõem, permite-nos perguntar sobre nossa forma de ser/estar presentes como arte em uma relação sempre a retomar.

A possibilidade de mobilizar, na prática artística presencial, questões tão caras a esse fazer, como as que envolvem as noções de presença, aparece como desafio a artistas que se disponibilizam, uma vez que se trata de um convite à habitação de um terreno incerto que implode perspectivas baseadas em noções de certo e errado, sucesso e fracasso. Desafiar saberes prévios da arte em relações menos dicotômicas e hierarquizadas também se revela como uma forma de evocar diferentes modos de participação e compartilhamento, e isso ocorre em um diálogo estreito com as dinâmicas inerentes ao convívio em sociedade.

A emancipação evocada por Rancière (2010) tem vazão na percepção das formas de posicionamento do indivíduo perante o coletivo, no ato de tomar parte naquilo que se desvenda como comum situado, evidenciando o modo como isso acontece na esfera da política de relações. As *co-moções* que os atos de compartilhar demandam não permitem que os envolvidos na experiência se mantenham da mesma forma, afinal, como nos traz Spinoza (2009 [1677]), somos afetadas/os pelos corpos independentemente de nossa vontade.

Os elementos de sondagem que emergem de pesquisas voltadas à recepção, a exemplo do ‘Princípio de Adesão Emergentista’ de Bressan (2014) e sua equipe, as pesquisas voltadas à preparação do/da performer como se vê em Barba (1995), ou mesmo a abordagem do corpo fenomênico e da presença, como fazem Fischer-Lichte (2011) e Jaeger (2006) respectivamente,

são extremamente relevantes no que concerne à articulação compositiva que se antecede à posta em relação nas artes da presença, além de oferecerem, cada qual a seu modo, estratégias de convite e abertura necessárias ao jogo em tempo real.

Mapear os meios pelos quais as relações podem se dar no encontro na arte é mais um modo de ampliar a percepção para as afecções que marcam o corpo nesse acontecimento irrepitível que ocorre na arte ao vivo. Porém, fazer arte sem levar em consideração medidas de sujeição e emancipação que algumas abordagens incitam, sem considerar uma demanda de flexibilidade nas negociações entre as presenças daqueles que partilham a experiência no aqui-agora, nos expõe ao risco de sustentar operações que reiteram sistemas enrijecidos e ameaçadores do convívio democrático.

Referências

- Barba, E. (1995). *A arte secreta do ator: Dicionário de Antropologia Teatral* (P. Furtado de Mendonça, Trad.). São Paulo: Hucitec Unicamp.
- Bernard, M. (2001). La corporeité comme 'anticorps'. Em *De la création chorégraphique* (pp. 17-25). Paris: Centre National de la danse.
- Blakeslee, S. (2006). Os neurônios que podem ler mentes: Células cerebrais chamadas de espelho são capazes de analisar cenas e interpretar as intenções dos outros. *Jornal da Ciência*, 30. Recuperado de <http://www.jornaldaciencia.org.br/Detalhe.jsp?id=34918>
- Bressan, Y. (2014). O Teatro e o Princípio de Adesão Emergentista, *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 4(2), 249-262. DOI: <https://doi.org/10.1590/2237-266043411>
- Metz-Lutz, M-N., Bressan, Y., Heider, N. e Otzenberger, H. (2010). What physiological changes and cerebral traces tell us about adhesion to fiction during theater-watching? *Front. Hum. Neurosci*, 4, 59. DOI: 10.3389/fnhum.2010.00059
- Duenha, M. L. (2014) *Presença e (em) relação: A potência de afeto no entre corpos*. Programa de Pós-Graduação em Teatro – Universidade do Estado de Santa Catarina - Florianópolis, Dissertação (Mestrado em Teatro) Recuperado de <http://tede.udesc.br/handle/tede/1183>
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo* (D. González Martín e David Martínez Peruch, Trans.). Madrid: Abada.

- Jaeger, S. (2006). Embodiment and Presence. The Ontology of Presence Reconsidered. Em D. Krasner, e D. Saltz, Orgs.), *Staging Philosophy. Intersections of Theater, Performance and Philosophy* (pp. 122-141). Michigan: The University of Michigan Press.
- Nunes, S. M. (2009). *As metáforas do corpo em cena*. Florianópolis: AnnaBlume/ UDESC.
- Spinoza, B. (2009 [1677]). Ética (Parte II: Da natureza e da origem da alma, e Parte III: Da origem e da natureza das afecções; T. Tadeu, Trad.). Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Rancière, J. (2010). O espectador emancipado. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, 1(15), 107-122. DOI: <https://doi.org/10.5965/1414573102152010107>
- Rancière, J. (2005). Rancière, Jacques. *A partilha do sensível: Estética e política* (M. Costa Netto, Trad.). São Paulo: 34.
- Rolnik, S. (1996). Lygia Clark e o híbrido arte/clínica. *Percursos – Revista de Psicanálise*, VIII(16), 43-48. Recuperado de <http://caosmose.net/suelyrolnik/pdf/Artecli.pdf>



Danzoneros, recreación y sociabilidad en adultos mayores a través del baile en Ciudad de México*

María Cristina Tamariz Estrada**

Recibido: 22 de enero de 2020 • Aceptado: 20 de febrero de 2020

Resumen

El artículo presenta los hallazgos de entrevistas a profundidad realizadas en contexto etnográfico, en Ciudad de México, sobre el danzón como actividad artística recreativa, así como su influencia en la conformación de redes sociales de personas mayores. La hipótesis principal sostiene que el danzón, como práctica recreativa, está redefiniendo las posibilidades de contacto social y de redes de apoyo entre los sujetos practicantes (hombres y mujeres pertenecientes a sectores medios de Ciudad de México cuyo rango etario oscila entre los 55 y los 75 años). El danzón impacta de forma positiva en la identidad de los participantes, en sus relaciones entre pares, la posibilidad de disfrute, la capacidad de autonomía, el sentido de seguridad y, sobre todo, el sentido de pertenencia. El estudio contribuye a definir la importancia de actividades físicas de tipo recreativo y su influencia en la calidad de las relaciones afectivas durante la vejez, un campo poco explorado y abierto a la investigación interdisciplinaria.

Palabras clave: cultura del envejecimiento, baile, recreación, envejecimiento, danzón.

* Artículo de investigación. Financiamiento instancia pública, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt). Vinculado al Seminario Universitario Interdisciplinario sobre Envejecimiento y Vejez (SUIEV), UNAM. Ciudad de México.

Citar como: Tamariz-Estrada, M. (2020). Danzoneros, recreación y sociabilidad en adultos mayores a través del baile en Ciudad de México. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 111-131. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5964>

** Doctora en Ciencias Sociales con mención en Sociología por el Colegio de México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI), investigadora independiente en estudios culturales, especialista en metodologías cualitativas. Líneas de investigación en identidades, estudios sobre la ciudad y sociabilidad urbana. Ciudad de México, México. Correo electrónico: xtina.tamariz@gmail.com. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7014-1998>

Danzoneros, recreation and sociability in elderly persons through dance in Mexico City

Abstract

The article presents the findings of in-depth interviews conducted in ethnographic context in Mexico City, about the danzón as a recreational artistic activity and its influence on the formation of social networks of elderly persons. The main hypothesis argues that danzón, as a recreational practice, is redefining the possibilities of social contact and support networks among practicing individuals (men and women belonging to middle sectors of Mexico City, whose age range from 55 to 75 years). Danzón positively impacts the identity of the participants, their relationships between peers, the possibility of enjoyment, the capacity for autonomy, the sense of security and especially the sense of belonging. The study helps to define the importance of recreational physical activities and their influence on the quality of affective relationships during old age, a field little explored and open to interdisciplinary research.

Keywords: aging culture, dance, recreation, aging, danzón.

Introducción

En las primeras décadas del siglo XXI, el incremento demográfico en la población de adultos mayores contribuye a replantear temas vinculados a las implicaciones de tipo social, político y cultural que se deriva de ello. En México la población total es de aproximadamente 112 millones de personas, de las cuales 10 millones pertenecen al grupo de adultos mayores de 60 años. La distribución demográfica de este grupo etario no es homogénea en todo el país; no obstante, es Ciudad de México la que ocupa el primer lugar en proporción con los adultos mayores por un 11,3 %, poco más de un millón. Los registros demográficos dan cuenta además de un proceso de envejecimiento progresivo de la población; se aumenta la esperanza de vida que, al año 2010, era de 73 años para hombres y 78 para mujeres (Inapam, 2015, p. 65). A partir de la evidencia en el incremento de esta población surgen preguntas y desafíos para la investigación social en temas relacionados a la vejez y al envejecimiento. Las prácticas recreativas proporcionan uno de los referentes a explorar como se verá a continuación.

El presente estudio retoma una práctica recreativa que en las primeras décadas del siglo XXI dio visibilidad a los adultos mayores en Ciudad de México: se trata de un baile cubano de origen, el danzón, recreado y adaptado como práctica que disputa los significados sociales de la vejez en la ciudad. A partir de una investigación de carácter etnográfico, la hipótesis principal sostiene que ciertas prácticas recreativas, como el danzón, generan un espacio social conflictivo desde el cuál se transforman y negocian identidades etarias. El danzón como espacio social permite consolidar una identidad de grupo que al exterior ofrece protección para sus integrantes y al interior expresa la tensión ante el surgimiento de nuevos valores que resignifican la vejez en un contexto urbano (Davis, 2006).

Partiendo de la vejez como una edad social, la generación de los practicantes de danzón cuestiona los límites temporales y simbólicos reconocidos (Manheim, 1993). Si bien “las sociedades con categorías etarias [...] demandan un comportamiento diferente del individuo en diversos momentos de su vida y las personas de una misma categoría de edad se agrupan en una sociedad cuyas actividades están orientadas hacia el comportamiento deseado para su edad” (Benedict, 2008, p. 42), desde la práctica del danzón se desestabiliza ese mandato, lo que permite renegociar los límites simbólicos de la vejez para

ajustarlos a las necesidades y expectativas que definen a los adultos mayores en la actualidad. La edad como tema de investigación sociológica aborda la determinación del tiempo en su forma individual con un determinante social, cuyo propósito es la organización de las actividades sociales. Al problematizar el envejecimiento desde este enfoque podemos caracterizarlo como un fenómeno cambiante en el tiempo y variado de una sociedad con pautas de cambio susceptibles de ser explicadas (Elias, 1989, p. 88).

Desde la perspectiva de la investigación social, el envejecimiento ha sido abordado desde distintos enfoques. Hasta mediados de los años ochenta del siglo xx, las teorías que precedieron al paradigma de la tercera edad propuesto por Laslett (1989) enfatizaban en el carácter dependiente y vulnerable en la vejez (Cumming, 1961; Walker, 1981; Townsend, 1981). Este abordaje, en cambio, consideró el incremento demográfico de dicha población y determinó que a partir del retiro laboral había una oportunidad para el desarrollo personal y nuevas formas de convivencia; por eso, el abordaje de la tercera edad sigue presente en el diseño de políticas públicas dirigidas a este grupo social.

Hacia los años noventa el abordaje del curso vital supuso nuevas premisas para el estudio del envejecimiento. Esta perspectiva sostenía que al retomar el curso vital en las trayectorias individuales se elaboraba un marco de análisis para ubicar las experiencias de distintos grupos sociales, a lo largo de sus etapas vitales (Arber y Ginn, 1996). A diferencia de los supuestos deterministas, el curso vital se presentaba como un abordaje dinámico en el cual las etapas en la vida de los individuos no tenían un carácter fijo ni previsible debido a las restricciones que imponían el acceso a recursos materiales y culturales. Desde la antropología, la perspectiva del curso vital aportó elementos novedosos para conceptualizar los significados sociales de la edad y la experiencia de los individuos al reconocerse como parte de los distintos grupos etarios (Featherstone y Hepworth, 1991). A diferencia de las corrientes macrosociales expuestas con anterioridad, el curso vital abría el camino del acercamiento cualitativo a las experiencias de los sujetos desde sus propias prácticas y discursos (Kepworth, 2000; Hockey y James, 2003). La presente investigación retoma la lógica y premisas de este enfoque para explorar, desde las experiencias de los sujetos, cómo una práctica recreativa deviene en un espacio social propicio para nuevas formas de envejecer y en ese sentido las prácticas culturales son un referente.

Si bien la literatura que trabaja la relación entre baile y vejez no es abundante, los estudios sobre el tema coinciden en su carácter interdisciplinario.

El efecto de la caminata en el tango entre adultos de 62 a 91 sugirió para McKinley *et al.* (2008) un mejoramiento sustantivo en habilidades de equilibrio y velocidad. Un ejercicio en esos términos de rendimiento físico, pero con el danzón como referente fue el realizado por Guzmán y Johannsen (2011) con un pequeño grupo de adultos mayores en Estados Unidos, quienes mostraron mejoras en su equilibrio luego de iniciarse en clases de danzón para principiantes. Nadases (2008), por otra parte, retomó sesiones de baile en línea por parte de mujeres mayores de 60 años para sugerir que dicha actividad ampliaba su repertorio social. Finalmente, el estudio de Thomas y Cooper (2003) recurrió al enfoque etnográfico y narrativo para explorar el significado de algunas formas de baile como el tap, bailes de salón y de cuadrillas para los adultos mayores en Londres y Essex. La investigación recupera, entre los factores valorados por los participantes, el sentido de comunidad fomentado por los bailes sociales; asimismo, el espacio de convivencia en las clases que en términos de identidad proporciona reconocimiento social y distinción al “caracterizarse” con los vestuarios propios de cada baile. Como se advierte después de este breve repaso por las investigaciones sobre baile y vejez, existen coincidencias con respecto a las expectativas que los adultos mayores reconocen como motivos para integrarse a este tipo de prácticas. El baile y su potencial para crear sentido de pertenencia y comunidad evoca los estudios sobre subculturas juveniles.

En lo que respecta al danzón como práctica recreativa de consumo cultural es importante reseñar su evolución en el tiempo, en tanto se trata de un género musicalailable que surgió en Cuba a finales del siglo XIX, llegó a México a los pocos años y entre 1920 y 1960 las clases populares y el surgimiento de las diversiones nocturnas vinculó el género musical del danzón a lo popular (Jiménez, 1998; Flores y Escalante, 1994; Sevilla, 2003). En la década de los noventa, el danzón como práctica recreativa experimentó un *revival* definido en términos conceptuales por Livingston (1999) como formas de recuperación musical en riesgo de desaparecer que suponen la restauración de un sistema cultural (Malcomson, 2012; Tamariz, 2016). Se trata de prácticas relegadas al pasado con la adaptación a los intereses y lecturas de la sociedad contemporánea. En ese sentido, el *revival* del danzón supuso la reapropiación de la práctica por parte de los adultos mayores.

El eje común de los *revivals* supone la recreación de un sistema musical del pasado que comparte un repertorio de instrumentación y un complejo

performativo, limitados histórica y culturalmente en términos de alguna cualidad identitaria por parte de sus practicantes, como sucede con la práctica del danzón. Algunos autores como Reguillo (2010) sostienen que las culturas etarias se pueden entender como ofertas de sentido, por su carácter protector y de autoafirmación, por eso sus integrantes esperan retribuciones materiales y simbólicas a cambio de la pertenencia al grupo. Este intercambio es posible a través de espacios recreativos que propician el consumo de música y objetos que les aportan distinción. Para el caso del danzón en la Ciudad de México, lo caracterizamos como una expresión de las *aging culture*.

A continuación, se describe el diseño metodológico con practicantes de danzón en la Ciudad de México.

Metodología

En una investigación cualitativa de carácter etnográfico, el primer desafío que enfrenta el investigador es la entrada a campo (Cohen, 1993; Guber, 2004; Butters, 2014). En el caso de la presente investigación, el periodo de trabajo de campo se realizó entre septiembre de 2010 y mayo de 2014 con distintos grados de acercamiento en la observación participante. En la etapa de exploración, el objetivo se centró en describir, de manera distanciada con respecto a los sujetos, al danzón como práctica recreativa e identificar espacios y dinámicas de convivencia. En los primeros acercamientos con los danzoneros, los sujetos fueron contundentes al coincidir en que para entender su experiencia en el baile era necesario conocer sus códigos. Por ese motivo, en el año 2012, en la etapa de inmersión total en campo, la investigadora participa como alumna en uno de los grupos de baile con mayor reconocimiento entre la comunidad danzonera.

La asistencia en calidad de alumna al taller de danzón de la Casa de la Cultura Jesús Reyes Heróles de Coyoacán, grupo activo desde 1998, abrió un espacio privilegiado para acceder a las experiencias de los danzoneros con respecto a su condición etaria; también permitió naturalizar la presencia de la investigadora, con 33 años de edad en aquel momento, en un grupo de adultos mayores. La asistencia a las clases durante cuatro meses de manera ininterrumpida aportó claves de interpretación para el análisis de los hallazgos que se describirán a continuación.

Desde la perspectiva de las culturas etarias (Hebdige, 1979; Hodgkinson, 2011), el acercamiento metodológico incluyó diarios de campo con el registro de interacciones en el baile y entrevistas semiestructuradas y a profundidad con los practicantes de danzón académico: 34 en total, 18 a mujeres y 16 a hombres. El rango de edad que concentra el mayor porcentaje de danzoneros está entre los 55 y los 64 años, con el 54 % del total. A medida que envejecen, el porcentaje se reduce, en tanto los practicantes entre 65 y 74 años representan el 32 % del total. A partir del análisis de las entrevistas, se sostiene que el danzón académico como práctica de esparcimiento integra a los danzoneros (entre los 55 y los 75 años) en una comunidad musical (Tamariz, 2014).

A continuación, se presentan los hallazgos provenientes de cuestionarios y entrevistas a practicantes de danzón sobre sus motivaciones, sentido de pertenencia y formas de sociabilidad presentes en la práctica de baile, elementos que definen a las *aging cultures*.

Hallazgos de la investigación

El vínculo entre el danzón y el envejecimiento radica en los espacios dedicados a la práctica, en su mayoría centros culturales o espacios públicos como plazas. Los elementos coreográficos que le caracterizan integran el código del danzón académico, porque su aprendizaje tiene lugar en grupos de baile para personas de la tercera edad. ¿Qué es el “danzón” para los practicantes? La experiencia y el ejercicio del baile por parte de los sujetos se explora desde los elementos que surgen en el análisis de sus propias definiciones. Ritmo, disciplina, erotismo y elegancia son las palabras más repetidas por los danzoneros.

El baile, como práctica corporal, tiene referencias al erotismo; lo relacionado con el disfrute está presente, de una forma contenida, como parte de una experiencia estética según se advierte en las siguientes respuestas por parte del grupo de estudio: “Es un baile de movimientos suaves y cadencioso que permite expresar en una forma pudorosa la sexualidad y el erotismo”, “es un baile de salón elegante y preciso, el momento de enlazar a tu pareja es catártico”, “es una posibilidad de reencuentro, profundización y postura en esta nueva etapa de la vida con un toque de erotismo”, “es un baile que tiene un ritmo que me traslada a otro mundo. Hace que mis células y hormonas trabajen con un solo objetivo encontrar placer y emociones”, “es una

experiencia inolvidable, te estremece, te hace sentir la música”. La presencia de un erotismo sublimado por la suavidad de los movimientos y por la sincronía de la música son algunos de los aspectos más valorados por los practicantes, una experiencia de disfrute discreta y pudorosa, ideal para acompañar esta etapa de su vida.

En el danzón académico están presentes dos formas de sociabilidad que influyen en el sentido de distinción y pertenencia por parte de los practicantes. La primera es la *sociabilidad erótica*, la cual se vincula a la relación que se propicia durante el ejercicio del baile en sí, por las habilidades corporales, la disciplina y el disfrute de los bailarines. La segunda, *sociabilidad afectiva*, se refiere a las formas de convivencia entre pares que se fomentan en el grupo de baile y que culminan con la formación de subgrupos, vinculados por relaciones amistosas o afinidades de personalidad.

El punto de partida en las trayectorias de los danzoneros académicos es el acercamiento a la práctica. En esta etapa hay diversas posibilidades que hacen del danzón más que una oferta recreativa de consumo cultural, un proyecto de transformación personal. En algunos casos, se trata de una resignificación del baile ante la pertenencia a un grupo que goza de reconocimiento social; en otros, fue un encuentro casi incidental con una alternativa para el desarrollo físico ante algún tipo de padecimiento o enfermedad. Por lo anterior, entre los danzoneros es común una lectura del baile como terapia que les permite hacer frente a crisis emocionales y a problemas de salud física. En ese sentido, resulta comprensible el acercamiento de hombres y mujeres que se ven en la necesidad de realizar una actividad física que no resulte altamente demandante para su condición física.

Durante la etapa de acercamiento surgen aspectos comunes en las historias de los danzoneros. La necesidad de formar parte de un grupo donde se propicie una convivencia entre pares, la realización de actividades postergadas desde la juventud, el desarrollo de habilidades sociales que pueden o no incluir una pareja son algunas de las motivaciones expresadas por los practicantes.

Figura 1. Danzoneros durante una presentación. Veracruz, México, 2013



Fuente: toma propia.

La salud se identifica como motivación para incorporarse a un grupo de baile. En un testimonio, el danzón fue la primera opción para hacer frente a una crisis de salud, como indica Antonieta, una profesora de matemáticas jubilada, quien es además una de las practicantes que desde hace ocho años se mantiene de forma ininterrumpida en el taller de danzón de Coyoacán.

En la tabla 1 se enumeran las motivaciones presentes durante el primer contacto con el danzón. A medida que se explora el impacto del danzón en las trayectorias, resulta interesante observar cómo los elementos tales como los vínculos afectivos, la convivencia social y la salud influyen poco en la valoración de la práctica. Esta tendencia se revierte a medida que los sujetos se integran a los grupos de baile.

Tabla 1. Motivaciones para el acercamiento al danzón

Categoría	%
Bailar en pareja	64
Gusto musical	11
Vínculos afectivos	8
Aspectos culturales	8
Convivencia social	6
Salud	4
	100

Fuente: elaboración propia a partir de entrevistas a los practicantes.

Los alumnos de los grupos de baile en general, y en particular del que se hace referencia en este estudio, dedican buena parte de sus discursos al aprendizaje del código. Lo explican como parte de un proceso personal de desarrollo de capacidades físicas y sociales. En este momento, tiene lugar la internalización de diversos códigos (visuales, verbales, corporales). En función del dominio y la adquisición de habilidades, les permitirá a los alumnos participar directamente en el complejo performativo del danzón; con ello tienen garantizado el reconocimiento y la pertenencia al grupo.

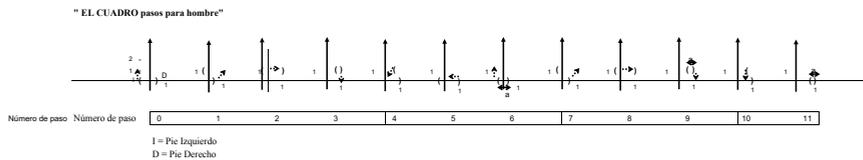
Por tratarse de un baile de pareja, el código coreográfico del danzón exige a los practicantes un nivel adecuado de coordinación y un acercamiento menos próximo que en el tango, donde el abrazo de pareja es prácticamente cuerpo a cuerpo. En el danzón los puntos de contacto son principalmente las manos, sin llegar a rozar otras partes del cuerpo y a una distancia considerable entre el hombre y la mujer. Esta condición de baile de pareja influye en que un número considerable de matrimonios se incorporen a los grupos, sobre todo cuando no tienen ningún tipo de experiencia previa en el baile.

Pasos básicos en el danzón académico

Una etapa fundamental para los que se inician en el aprendizaje del danzón es la mecanización de los pasos básicos (Madrid y Moore, 2013; Frith, 1996). El principal desafío al que se enfrentan es el cuadrar cada movimiento con los compases musicales y cerrar con una pausa marcando en tres momentos de la pieza musical. Si bien los nombres son distintos, hay dos pasos básicos

reconocidos por los practicantes, el cuadro y el columpio; de estos se desprenden variaciones de acuerdo con la creatividad de improvisación de los danzoneros. Para realizar un cuadro es necesario marcar dos triángulos con los pies, con sus respectivos cierres y pausas. Como vemos en el esquema correspondiente a este paso, los desplazamientos para hacer un cuadro son sencillos, pasos hacia adelante y en diagonal con cierres en los tiempos 3, 6, 9 y 11, según el esquema del paso. La figura 2 es la primera lección para los iniciados, quienes ofrecen variaciones como giros en 45 y 90 grados para cambio de dirección.

Figura 2. Esquema de los movimientos para ejecutar el cuadro, pasó básico



Fuente: elaboración propia.

El columpio, otro paso básico del danzón, se puede resumir en un ir y venir con pasos cortos. Para entenderlo, se camina dos pasos hacia delante juntando los pies al centro y cerrando con dos más hacia atrás, con la misma lógica del caminar. El columpio permite variaciones con desplazamientos verticales hacia adelante y hacia atrás en 11 pisadas o tiempos, lo mismo que el cuadro. Los iniciados pasan algunas semanas con la práctica de pequeñas secuencias en el grupo de baile, con los pasos básicos y sus variaciones. Algunos ponen a prueba sus conocimientos en otros espacios abiertos para el danzón como plazas públicas o privados, como los salones de baile.

Figura 3. Esquema de los movimientos para ejecutar el columpio, pasó básico



Fuente: elaboración propia.

Estos dos pasos básicos son ejecutados en la primera y segunda melodía sobre todo, que son los momentos musicales más lentos donde la pareja está frente a frente. El danzón, como se baila ahora, reconoce un momento más rítmico llamado montuno, en el cual los bailarines se separan para florear. Esto significa que la pareja abre y el hombre queda como eje para que la mujer lo rodee con paseos medio circulares.

La estructura del danzón y el acompañamientoailable del código en las melodías y el montuno suponen dos formas de acercamiento. En la primera y segunda melodía las parejas se ubican en posición de enlace, frente a frente. Estas partes de la estructura musical del danzón suelen ser muy lentas, lo que permite llevarlas con los pasos básicos que hemos descrito. Al cierre de los danzones viene la parte más rítmica y veloz. En el montuno el hombre permanece como eje de los *floreos* mientras la mujer lo rodea caminando. Para quienes observan el baile, el montuno suele ser reconocida como la parte visualmente más atractiva. Los bailarines afirman que en las primeras melodías el disfrute tiene un sentido más íntimo, porque se dedican completamente a mirar y estar atentos a la pareja. El montuno rompe esta cercanía, pero permite otro tipo de expresividad y lucimiento animado por el ritmo de la pieza musical.

Figura 4. Pareja de danzoneros en paseo de danzón. México, 2013



Fuente: toma propia.

Figura 5. Pareja de campeones nacionales de danzón. Oaxaca, México, 2013



Fuente: Toma propia.

La tensión entre las complicaciones del aprendizaje del código y la satisfacción experimentada ante las primeras muestras del dominio se expresa en testimonios sobre la experiencia de aprender a bailar:

Empezar a bailar fue maravilloso, mi primer maestra me tomó de su mano y me devolvió la seguridad en mí misma, con mucha paciencia me fue mostrando paso a paso cómo tenía que moverme. Fue como enseñarme a caminar, en todo momento me daba la certeza de que yo podía hacerlo. (Teresa, 62 años, casada, jubilada, 22 años en el danzón; comunicación personal)

Para los alumnos, el dominio de la técnica de baile es experimentado como una recuperación de sí mismos, con un sentido de seguridad y valor propio. En este punto, el baile como experiencia de disfrute corporal transforma la autopercepción de los alumnos, y marca en muchos casos una ruptura entre el antes y el después del danzón.

La codificación estricta en el danzón académico se interpreta por autores como Madrid y Moore (2013) como la tensión por regular el baile y el disfrute de los danzoneros. El placer de la práctica pasa por tener la certeza de ese dominio, pero también de saberse parte del grupo, de la colectividad de los danzoneros académicos, para quienes “bailar danzón es acerca del deseo disciplinado y el reforzamiento de los privilegios tradicionales de género, pero también es acerca de la negociación del derecho de cada uno al placer” (Madrid y Moore, 2013, p. 192). Aprender a bailar incluye la adopción paulatina de un estilo de baile en lo inmediato que transforma las subjetividades. El espacio del taller de baile deviene en un entramado social con sus propias reglas de reconocimiento, convivencia y aceptación, pero también con sus propios conflictos y disputas.

Es importante reconocer al danzón académico como un estilo cultural con adscripciones de clase y de edad que trasciende el dominio del baile como disciplina corporal para incluir otro tipo de interacciones que problematizan y replantean identidades de género, de consolidación de un colectivo y los deseos de pertenencia, en un espacio social que cuestiona los imperativos de la vejez vigentes que ya no se ajustan a sus realidades y expectativas. Estos aspectos, menos relacionados con el baile en sí, y más con las relaciones entre los danzoneros, son conceptualizados con el término de *sociabilidad afectiva* para entender el impacto del danzón académico en las relaciones de los practicantes y en su propia subjetividad.

De acuerdo con el tipo de convivencia, la *sociabilidad erótica* tiene mayor o menor relevancia según el promedio de edad del grupo. En colectivos más jóvenes, la necesidad de contacto, de cortejo y de mantener relaciones de pareja se impone frente a las expectativas de acompañamiento. Este tipo de sociabilidad se vincula más al disfrute corporal. El cambio de prioridades entre lo afectivo y lo erótico a medida que el grupo envejece puede señalarse como uno de los rasgos distintivos de las *aging cultures* (Thornton, 1995).

En la tabla 2 se enlistan los elementos valorados por los danzoneros como más importantes de la práctica. La posibilidad de desarrollar vínculos sociales es la categoría que ocupa el primer lugar, mientras que la salud es la que tiene la segunda mención. En las entrevistas hay una relación directa entre la pertenencia a un colectivo que aporta una red de apoyo e inclusión afectiva con el grado de bienestar experimentado por los practicantes. Esto no quiere decir que los danzoneros no enfrenten problemas de salud o de deterioro físico; por el contrario, este tipo de experiencias se comparten en el grupo y quienes ya pasaron por algo similar aportan un apoyo emocional de primer orden.

Tabla 2. Elementos valorados como más importantes
en la práctica del danzón

Categoría	%
Socialización	35
Salud	30
Afectividad	22
Otros	13
Total	100

Fuente: elaboración propia.

Para los danzoneros, el baile facilita la transición a la tercera edad como se advierte en el siguiente testimonio: “El danzón es una manera de gozar al llegar a la tercera edad, la convivencia con los compañeros es muy importante y con mi pareja” (Erick, 63 años, casado, empresario, 6 años en el danzón; comunicación personal). En algunas parejas el grupo de danzón es el referente principal de su círculo social. Como actividad generadora de un espacio para convivencia y sentido de pertenencia, este se expresa en el siguiente testimonio:

“De la clase disfruto la música, los pasos y el ambiente que se crea gracias a Fredy y a los compañeros. Además, hemos fomentado un grupo de amigos que nos consideramos hermanos” (Antonieta, 71 años, viuda, maestra jubilada, 8 años en el danzón; comunicación personal).

En las actividades recreativas de consumo cultural focalizadas en grupos etarios como el danzón, el baile tiene como objetivo común la generación de vínculos sociales afectivos (Holstein, 2010):

¿Por qué para mucha gente no es importante el baile?, ¿por qué se da sobre todo entre gente joven o de edad avanzada? La razón es porque los adultos jóvenes están preocupados por su trabajo y su familia. En cambio, estos vínculos que se generan en el baile son muy importantes para los jóvenes y para los viejos. (José, 58 años, soltero, ingeniero, 12 años en práctica de danzón; comunicación personal)

Lo interesante de esta reflexión y de lo que se puede concluir de las etapas que preceden a la formación de la identidad como practicante de danzón es que, en términos generales, integrarse a las actividades propias de los grupos de edad se puede explicar por esa ruptura de vínculos sociales que tiene lugar en la etapa de envejecimiento. Sin embargo, restringir las implicaciones de la práctica a esta condición de aislamiento social dejaría fuera las dinámicas de cambio y transformación de las subjetividades en los practicantes a medida que se asumen como parte de la comunidad de danzoneros. En otras palabras, la ruptura de vínculos sociales es uno de los elementos que influyen en las personas que se integran a este tipo de prácticas, pero no es el único. Como veremos en los siguientes testimonios, los bailadores experimentan un cambio radical antes y después del danzón, pero esto depende también de las condiciones sociales, afectivas y emocionales que hacen particular cada trayectoria individual.

Cuando los practicantes cuentan un soporte adicional de vínculos sociales fuera del grupo de baile, la actividad se considera complementaria, como lo narra Aurora:

Del danzón disfruto mucho el baile y la música, el poder compartirlo con mi esposo enriquece nuestra relación... Me gusta mucho, pero no dependo de él. Si tengo que hacer otras cosas, como ver a otros amigos, salir de viaje o estar con la familia puedo prescindir del baile. (Aurora, 65 años, casada, jubilada, 9 años en el danzón; comunicación personal)

Sin duda, en este caso, contar con una pareja y con un círculo de amigos externo al grupo de baile coadyuva a que su participación tenga un carácter complementario, pero a la vez relevante; de lo contrario, no se explicaría su trayectoria de nueve años en el ambiente del danzón.

Por otra parte, además de la importancia social del baile aparece la preocupación de los practicantes por mantener la salud física y emocional: “El danzón ha sido el complemento ideal en esta etapa de mi vida, me ayuda a conservar la salud física y mental y amplía mi número de amistades” (Gonzalo, 74 años, unión libre, pensionado, 10 años en el danzón; comunicación personal). Esta cualidad distinguiría claramente a las culturas juveniles de las culturas del envejecimiento en el énfasis en la prevención de la enfermedad y la preocupación constante por el deterioro de las capacidades motrices y de memoria. En consecuencia, podemos entender el efecto de la práctica en el sentido de bienestar que experimentan los danzoneros en aspectos relacionados a la salud, la convivencia social y la afectividad. Las maneras de “vivir la vejez”, podemos concluir, dependen de las particularidades de los sujetos y del contexto en el cual se desarrollan, por ello, “cuanto mayores somos los seres humanos más diferentes vamos resultando, de manera que, en el transcurso vital, la heterogeneidad es más cierta que la homogeneidad” (Freixas, Luque y Giménez, 2010, p. 39).

Conclusiones

A partir de la última década del siglo xx y las primeras del siglo xxi, en la Ciudad de México, el danzón experimentó un *revival* entre adultos mayores de clase media cuyo rango etario que va de los 55 a los 75 años. Esta práctica reestructuró la edad social de sus participantes en un fenómeno definido como *aging cultures* o culturas del envejecimiento.

Para los danzoneros el retiro laboral y la edad de jubilación coincide también con otros cambios en los arreglos familiares, las separaciones, los divorcios y la independencia económica de los hijos determinan este cambio de posición social. En este proceso, el danzón se asume como una, oferta de sentido que incluye, además de acondicionamiento físico, la posibilidad de afianzar y mantener vínculos sociales.

La etapa de aprendizaje del código de baile es cuando se generan formas particulares de convivencia. Según los hallazgos de la presente investigación, estos tipos de sociabilidad que articulan el sentido de pertenencia entre los practicantes son la *sociabilidad afectiva* y la *sociabilidad erótica*. En la *sociabilidad erótica* el cuerpo es el recurso principal para las interacciones que tienen lugar al momento del baile. En ella lo que importa es la comunicación que se pueda establecer a partir de la pareja de baile y el sentido último al que responde este intercambio es el disfrute. En la dimensión de la *sociabilidad erótica*, se detectó que para los danzoneros integrarse a este colectivo se acompaña de una valoración del propio cuerpo en función de las posibilidades de disfrute que se activan durante el baile.

La *sociabilidad afectiva* permite a los danzoneros expresar la necesidad de formar parte de un colectivo, el sentido de pertenencia que opera más allá del momento en el que se baila. Esta forma de relación es la más importante para los danzoneros académicos.

Otro de los hallazgos de la investigación fue que, a medida que la edad de los practicantes avanza, la importancia de los aspectos relacionados a la *sociabilidad afectiva* también se incrementa en tanto que el aislamiento social y la dependencia son señalados por los danzoneros como las peores amenazas que visualizan a futuro.

Desde las trayectorias de los danzoneros seleccionados hay una lectura crítica del pasado, lejos de la complacencia, en la que se advierten los episodios que impactaron su vida como adultos. Al final hay una coincidencia en relación con la importancia que le otorgan al momento presente. El acercamiento a las narrativas de los danzoneros permitió mostrar la diversidad de motivaciones y expectativas que los animaron a formar parte de la comunidad. El hallazgo más sobresaliente e inesperado proviene de las evocaciones mínimas a su pasado y en la centralidad del presente.

Para referirnos al futuro del danzón, se pueden adelantar algunas proyecciones a partir de los hallazgos de la investigación. Entre las personas mayores, el público del danzón continuará en ascenso en otras localidades y provincias, en parte porque ya es reconocido como la expresión de una *aging culture* y esa cualidad influye en el reclutamiento de nuevos practicantes.

La condición de clase continúa impactando la trayectoria de las culturas etarias y los consumos culturales, sobre todo en el sentido de ofrecer determinadas oportunidades de inclusión. En el danzón académico la presencia de

sectores medios ya fue caracterizada, pero queda pendiente resolver si en los próximos años y frente al envejecimiento poblacional se integrarán también practicantes de otros sectores sociales. Marcar esta distinción en los consumos con respecto a las posibilidades que ofrece la clase social es indispensable para no caer en generalizaciones.

Hasta el momento, la presencia del danzón en espacios públicos ayuda a integrar a los practicantes que comparten la condición etaria pero no de clase social. ¿Podrá el danzón convocar a practicantes de distintos estratos sociales y mantener su carácter etario desde el estilo del danzón académico? Otra pregunta pertinente sobre el futuro de la práctica es si el danzón, como expresión de una *aging culture*, estaría en condiciones de ser adoptada como práctica social en un entorno distinto al de Ciudad de México.

Referencias

- Arber, S y J. Ginn. (coords.). (1996). *Relación entre género y envejecimiento*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Benedict, R. (2008). Continuidades y discontinuidades en el condicionamiento cultural. En J. A. Pérez, M. Valdez y M. H. Suárez, (coords.). *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*. México: UNAM.
- Butters, S. (2014). Lógica de investigación de la investigación participante. En S. Hall y T. Jefferson. (eds.), *Rituales de resistencia. Subculturas juveniles en la Gran Bretaña de la postguerra* (pp. 367-393). Madrid: Traficantes de Sueños. DOI: <https://doi.org/10.4000/belphegor.798>
- Cohen, S. (1993). Ethnography and popular music studies. *Popular Music*, 12(2), 123-138.
- Cumming, E. y Henry, W. (1961). *Growing old: the process of disengagement*. New York: Basic Books.
- Davis, J. (2006). Growing up punk: negotiating aging identity in a local music scene. *Symbolic Interaction*, 29(1), 63-69. DOI: 10.1525/si.2006.29.1.63
- Elias, N. (1989). *La soledad de los moribundos*. México: FCE.
- Featherstone, M. y Hepworth, M. (1991). *The body: social process and cultural theory*. Londres: Sage.
- Flores y Escalante, J. (1994). *Imágenes del danzón. Iconografía del danzón en México*. México: Dirección General de Culturas Populares.

- Freixas, A., B. Luquey A. R. Giménez (2010). Secretos y silencios en torno a la sexualidad de las mujeres mayores. *Debate Feminista*, 21(42), 35-51. Recuperado de http://www.debatefeminista.cieg.unam.mx/wp-content/uploads/2016/03/articulos/042_05.pdf
- Frith, S. (1996). *Performing rites. On the value of popular music*. Cambridge: Harvard University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/s0261143002222084>
- Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós Estudios de Comunicación.
- Guzmán, A. y Johansen, L. (2011). Dance exercise for older adults: a pilot study. *American Journal of Dance Therapy*, 33, 148-156. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10465-011-9114-6>
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: the meaning of style*. London: Routledge.
- Hockey, J. y James, A. (2003). *Social identities across the life course*. Palgrave: Macmillan.
- Hodkinson, P. (2011). Ageing in a spectacular 'youth culture': continuity, change and community amongst older goths. *The British Journal of Sociology*, 62(2), 262-282. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1468-4446.2011.01364.x>
- Holstein, M. (2010). Sobre cómo envejecemos las mujeres. *Debate Feminista*, 21(42), 56-78.
- Jiménez, A. (1998). *Sitios de rompe y rasga en la Ciudad de México. Salones de baile, cabarets, billares y teatros*. México: Océano.
- Laslett, P. (1989). *A fresh map of life: the emergence of the third age*. Londres: Weidenfeld & Nicolson. Recuperado de http://www.debatefeminista.cieg.unam.mx/wp-content/uploads/2016/03/articulos/042_06.pdf
- Inapam (2015). *Perfil demográfico, epidemiológico y social de la población adulta mayor en el país. Una propuesta de política pública*. México: Sedesol.
- Kepworth, M. (2000). *Stories of Ageing*. Buckingham: Open University Press.
- Livingston, T. (1999). Music revivals: towards a general theory. *Ethnomusicology*, 43(1). 66-85. DOI: <https://doi.org/10.2307/852694>
- Madrid, A. y Moore, R. (2013). *Danzón. Circum-Caribbean dialogues in music and dance*. USA: Oxford University Press. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199965809.001.0001>
- Malcomson, H. (2012). New generations, older bodies: *danzón*, age and 'cultural rescue' in Port of Veracruz, Mexico. *Popular Music*, 31(2), 217-30. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0261143012000062>

- Mannheim, K. (1993). El problema de las generaciones. *Reis*, 62(93), 193-242. DOI: <https://doi.org/10.2307/40183643>
- McKinley, P., Jacobson, A., Leroux, A., Bednarczyk, V., Rossignol, M. y Fung, J. (2008). Effect of a community-based Argentine tango dance program on functional balance and confidence in older Adults. *Journal of Aging and Physical Activity*, 16(4), 435-453. DOI: 10.1123/japa.16.4.435
- Nadasen, K. N. (2008). "We are too busy being active and enjoying ourselves to feel the aches and pains"; perceived health benefits of line dancing for older women. *Quality in Ageing*, 8(3), 4-14. DOI: 10.1108/14717794200700016
- Reguillo, R. (2010). *Los jóvenes en México*. México: FCE; Conaculta.
- Sevilla, A. (2003). *Los templos del buen bailar*. México: Conaculta.
- Tamariz, M. C. (2014). *Ageing culture, el surgimiento de una edad social. Danzoneros en la Ciudad de México* [tesis inédita de doctorado]. México: El Colegio de México.
- Tamariz, M.C. (2016). El danzón en la Ciudad de México, nostalgia y reapropiación de una práctica musical. En E. Granados y J. Hernández (coords.), *Apreciaciones socioculturales de la música* (pp. 171-196). México: UAM.
- Thomas, H. y Cooper, L. (2003). *Dancing into the third age: social dance as cultural text: a research report*. London: Goldsmiths College.
- Thornton, S. (1995). *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Cambridge: Polity Press.
- Townsend, P. (1981). The structured dependency of the elderly: a creation of social policy in the twentieth century. *Ageing and Society*, 1(1), 5-28. DOI: 10.1017/S0144686X81000020
- Walker, A. (1981). Towards a political economy of old age. *Ageing and Society*, 1(1), 73-94. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0144686X81000056>



Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria*

Néstor Daniel Sánchez Londoño**

Recibido: 8 de octubre de 2019 • Aceptado: 27 de enero de 2020

Resumen

Este es un ejercicio de reflexión que conjuga elementos de revisiones teóricas elaboradas en algunas prácticas de investigación en las que se ha tenido la oportunidad de participar. El documento presenta definiciones sobre conceptos que se emplean como sinónimos e intenta demarcar una línea necesaria entre estos. Posteriormente, trata de dar una mirada crítica sobre el juego, desplazado por los españoles, que fue proscrito para imponer nuevas formas de jugar enfocadas más a los intereses de la cosmogonía que se implantaba. Se identifica también cómo las formas jugadas que nos impone el mundo globalizado también desplazan y menosprecian acciones de juego que se reconocen como tradicionales y cómo las nuevas propuestas resquebrajan aspectos que en el juego se favorecían tales como el desarrollo de la autonomía, la construcción social de los acuerdos y la inserción en la cultura y la sociedad a partir de un anclaje en el territorio como lugar real y simbólico para construir referentes de libertad. Finalmente, el documento propone una mirada crítica al juego, a la recreación y a las formas de entretenimiento que

* Artículo de reflexión, Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (Cinde), Universidad Minuto de Dios.

Citar como: Sánchez, N. (2020). Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 133-153 DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5965>

** Magíster en educación y desarrollo humano. Cinde – Universidad de Manizales. Miembro del grupo de investigación de Desarrollo rural y educaciones rurales. Correo electrónico: ndanielocio@gmail.com; nsanchez@cinde.org.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9536-7424>

se imponen, y concluye que la diversión en la cotidianidad puede favorecer un proceso recreativo que nos construya como pueblo.

Palabras clave: lúdica, entretenimiento, tiempo libre, desarrollo humano, ocio.

Recreation, game and decoloniality: an urgent and necessary approach

Abstract

The article presented below is a reflection exercise that combines elements of theoretical revisions elaborated in some research exercises in which we have had the opportunity to participate. The document presents definitions of concepts that are used as synonyms and attempts to delineate a necessary line between them; later it tries to give a critical view about the game, displaced by the Spaniards, that was banned in order to impose new ways of playing that served more to the interests of the cosmogony that was imposed; the document also attempts to identify how the forms played imposed on us by the globalized world also displace and belittle game actions that are recognized as traditional and how the new proposals break down aspects that were favored in the game such as the development of autonomy, social construction of agreements and integration into culture and society from a fastening in the territory as a real and symbolic place to build referents of freedom. Finally, the document proposes a critical look at the game, recreation and forms of entertainment that are imposed, proposing that fun in everyday life can favor a recreational process that builds us as a people.

Keywords: ludic, entertainment, free time, human development, leisure.

Introducción

En este artículo de reflexión trabajaremos un primer acercamiento a los antecedentes del juego en América Latina y las formas como este fenómeno ha sido desplazado en todos los órdenes: práctico, académico y existencial, en tanto los juegos autóctonos y diversas expresiones recreativas han sido reemplazadas por lo que la modernidad/colonialidad nos ha impuesto (léase juegos tradicionales), como el desplazamiento de estos a un lugar cronológico también subalternizado por la ciencia moderna. Finalmente, se abordarán nuevas formas de entretenimiento que desplazan las formas autóctonas y tradicionales con las que los habitantes de esta parte del mundo nos *encontrábamos*.

Se trata de una mirada crítica que no pretende anclarnos a las cavernas desconociendo las posibilidades que nos traen los nuevos tiempos, pero sí de una apuesta por reconocer algunos elementos que subyacen tanto a las formas de entretenimiento como a las posibilidades y limitaciones que de cada una de ellas emanan. Apostamos por una mirada crítica del juego y su campo de estudio, la recreación y sus aportes al desarrollo de las personas, y buscamos develar algunas nuevas formas de entretenimiento que *reviven* aquellas expresiones cortesanas que, en lugar de favorecer los encuentros y las construcciones colectivas, apuestan por la individualidad en lugar de la comunitariedad, por la pasividad en lugar del movimiento, por el silencio en lugar de la conversación y nos alejan del conflicto como lugar de constitución de la subjetividad y de la sociabilidad (Bergua, 1996).

Finalmente, abordaremos el juego en el quehacer recreativo y su importancia en el desarrollo humano y social, articulando esta mirada con revisiones propias de lo que podemos denominar las nuevas formas de entretenimiento.

Antecedentes del juego y el jugar en diversos campos

Para conocer una determinada sociedad en una época concreta es importante conocer sus fiestas, juegos y diversiones

(LÓPEZ C., 1992, p. 311)

En esta reflexión, *juego* y *juguetes* no son palabras sinónimas. Comprendemos el juego como una acción propia del ser humano, sin querer decir que los

animales no juegan, sino que nos centramos en una condición particular y es la del ser humano, y el juguete es un artefacto que se utiliza en el juego (Newson y Newson, 1999). De la misma manera, el juego y el jugar son dos palabras que denotan dos asuntos diferentes: por un lado, el juego se refiere a una categoría que se ha construido a lo largo de diversas reflexiones teóricas ancladas a diferentes corrientes; por otro lado, jugar se refiere exclusivamente a una acción humana que denota movimiento. No es nuestra intención calificar la intensidad de este.

El juego ha sido un fenómeno abordado desde diversas disciplinas y corrientes de pensamiento. Hasta hace algunos años, en el ámbito académico se erigieron algunas expresiones que catalogaban el jugar como un asunto propio de los humanos, basados en teorías especulativas que denotaban juicios más que resultados de procesos investigativos. Entre algunas expresiones de estas recordamos:

- Los niños y las niñas juegan para quemar energías sobrantes.
- Los juegos de los niños se dan como una preparación para ser adultos.

Estas expresiones superadas ya, a nuestro juicio, comportan dos aspectos censurables en este horizonte reflexivo. Por un lado, el juego se ha ubicado en la infancia (Mantilla, 1991) como lugar cronológico de la existencia, pero se ha olvidado que este no es un fenómeno exclusivamente infantil. Por otro lado, se desconocen de plano dos aspectos que subyacen a la práctica de cualquier juego o actividad recreativa, primero, la capacidad del sujeto a decidir sobre lo que desea hacer y, segundo, se concibe la infancia como un lugar de moratoria de la adultez que no logra tener los elementos propios que conllevan ejercicios de autonomía; asimismo, se niega la posibilidad del sujeto infantil de ser, en tanto es catalogado como un adulto en potencia. El mundo se ve y se mide desde la adultez.

Esta mirada desconoce el interés primigenio de los seres humanos por la diversión (Antoñanzas, 2005). Es importante tener en cuenta que la recreación y el juego son categorías más contemporáneas que la diversión misma. El juego es un poco más antiguo como fenómeno y como categoría (Paredes, 2002) que la recreación; esta última emerge como respuesta al tiempo libre dada la conquista de lo que Dumazedier llamó las tres D: descanso, diversión y desarrollo (Miranda, 2006). En *El derecho a la pereza* Paul Lafargue (1980)

nos deja claro por qué fue necesario que los obreros lucharan por sus derechos y con ello reivindicaran el derecho al ocio y al tiempo libre; este último es más una categoría socioeconómica (Zamora y García, 1988).

Han transcurrido muchos años para que lográsemos concretar la categoría “recreación” como el lugar de la vivencia de diversas manifestaciones de carácter autotélico, que son aquellas con su fin en sí mismas. Al respecto, la diferencia que hace Byung-Chul Han entre las actividades que tienen un fin fuera de sí, como lo es el trabajo y las actividades que tienen un fin en sí mismas (2018) como el juego, la lectura, el turismo, entre otras.

El juego¹

El juego y diversas formas de entretenimiento son prácticas con las que todos los seres humanos nos encontramos familiarizados de alguna manera (Fink, 1966; Gerlero, 2018). Estos fenómenos están ligados a la vida humana de formas particulares; todos y todas hemos tenido acercamiento a estas desde experiencias íntimas que están impregnadas en la piel y que se situaron allí en un momento cronológico de nuestra vida, particularmente con el juego como lo plantea Holzapfel (2011).

A diferencia del juego, que es una práctica generalmente anclada a la vida infantil, y de las acciones recreativas, entendidas como “el conjunto de actividades a través de las cuales se puede experimentar y disfrutar el ocio” (Gerlero, 2018, p. 21), las otras manifestaciones recreativas y de entretenimiento se conciben vinculadas estrechamente a la vida de los jóvenes y los adultos. Sin embargo, es menester tener en cuenta que el entretenimiento, el ocio y otras manifestaciones recreativas de disfrute de las poblaciones están identificados en otros momentos históricos fundamentalmente por razones de los análisis socioeconómicos (Han, 2018).

1 Este apartado está tomado de la ponencia: Recreación, juego, ocio, tiempo libre y entretenimiento una mirada desde el desarrollo humano en clave de ruralidad: retos y desafíos para la implementación del nuevo plan nacional de recreación en territorios rurales; presentada en Expo Recreación 2019 por el autor. También tiene como base las tesis de maestría: Expresiones alternativas desde el juego la diversión y la fiesta como acciones de transformaciones sociales con jóvenes en la ciudad de Medellín y la tesis: Juego y Bienestar laboral; en ambas, el autor de este artículo ha sido coautor.

Siguiendo en esta línea de reflexión, el historiador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* (1971) logra develar la relación profunda que existe entre juego y cultura. Si bien algunas afirmaciones del autor hoy las consideramos superadas, muchas discusiones y letras han emergido a partir de su trabajo y ello lo sigue haciendo un texto de obligada consulta. Sus aportes nos han permitido acercarnos a autores como Eugen Fink, que consideran al juego como una condición vital de la existencia (1966).

Algunas perspectivas más de corte psicológico, horizonte donde más se ha abordado este tópico, han ubicado el juego en el momento cronológico de la infancia como un lugar casi exclusivo (Mantilla, 1991), que desconoce de tajo el espíritu lúdico inmerso en la condición humana. En este sentido, de acuerdo con Mantilla, se configura un binomio indisoluble entre niño y juego que niega, seguramente sin pretenderlo, las posibilidades juguetonas de otros protagonistas menos infantiles y más curtidos por el peso de los años, pero no menos humanos.

Ancladas en la industria de la diversión, algunas expresiones siguen siendo usadas en prácticas recreativas que por algunos intereses ubican el juego en el lugar de la infancia cada vez que se arguye la necesidad de “sacar el niño que se tiene al interior” para que los adultos puedan participar activamente de estos eventos. Esta postura olvida que el juego está profundamente ligado a la cultura de acuerdo con lo que nos plantea Huizinga y que ser joven o adulto no ha significado, en ninguna circunstancia, estar al margen de esta y que la misma dimensión lúdica (González, 2010) se encuentra ligada a la existencia desde su nacimiento hasta que esta expira en la condición individual del sujeto.

Los vocablos *jugar*, *juego*, *juguete*, *lúdica*, *entretenimiento*, *tiempo libre*, *ocio* y *recreación* son utilizados vulgarmente para referirse al juego o a la acción misma de jugar y pocas veces nos detenemos a pensar en las implicaciones de cada una de estas palabras y sus acepciones, y las consecuencias de estas tanto en nuestras prácticas como en las reflexiones que se precian de recogerlo teóricamente. En este documento abordaremos unas pocas que consideramos la base de la recreación, el ocio y el entretenimiento, pues parecen ser los únicos conceptos que soportan estas categorías. Al respecto, esa aparente confusión conceptual no es más que otra muestra de la manera marginal y despreocupada con la que se lee el fenómeno, y desconoce en muchas ocasiones algunos aspectos básicos de las construcciones que han realizado otros y otras que nos anteceden.

El jugar se entiende como una práctica humana (Ambrosini, 2007), lejos de las nubes de colores que lo aíslan y lo conectan con lo irreal; esta es una acción concretamente humana que se da en la interacción propia de la cotidianidad. En el caso del jugar humano, usaremos la expresión de Eugen Fink (1966, p. 7): “Jugar no sucede sin más en nuestra vida, es un suceder aclarado significativamente”. En este sentido, consideramos el jugar como una práctica que se vive conscientemente y no como una preparación para el ejercicio de vidas posteriores, en el caso de la infancia, o como escapes sociales que regulan maneras de comportarse adquiriendo aprendizajes que se hacen necesarios para el futuro. El jugar se refiere a la realización de prácticas de juego que varían de acuerdo con la cultura y el mundo social en el que nos encontramos inmersos. Una acción jugada en una latitud o en otra puede tener diferentes expresiones, tanto en sus acciones como en sus locuciones; incluso los significados pueden variar de acuerdo con los valores o creencias que logran construirse en el entramado social y cultural que les acoge (Piaget, 1979).

De acuerdo con Mantilla (1991), el que juega ejercita lo que sabe. Esta afirmación creemos que nos ayuda a superar algunas posturas que ubican el juego única y exclusivamente como un ejercicio de aprendizaje o como preparaciones para el ejercicio de la condición adulta. El jugar no es una práctica sin sentido en la vida humana; este se da en las posibilidades de interrelaciones que construimos y ayuda de manera clara a crear los símbolos que nos permiten reconocernos en el conglomerado al que pertenecemos. El juego, en este caso, es una acción que se caracteriza por la “autonomía del movimiento” (Gadamer, 1991, p. 11) y se ejerce en el presente con conciencia de su realización.

Los juguetes no son más que artefactos “utilizados para llevar a cabo posibilidades de la diversión” (Antoñanzas, 2005, p. 11), anclados a este interés humano del placer impregnado en nuestra existencia desde el principio de la historia de la humanidad. Podríamos decir que “a todo juego le corresponde la utilización de un juguete” (Newson y Newson, 1999, p. 34), que es, sin duda, una propuesta creativa que termina acompañando la acción de jugar de manera decidida por el sujeto que juega. A la manera de Newson y Newson (1999) estos son inverosímiles, pero dependen de la creatividad del jugador.

En palabras de Julia Gerlero (2018, p. 21), la recreación se comprende como “el conjunto de actividades a través de las cuales se puede experimentar y disfrutar el ocio”. Ello concuerda con la tesis de Osorio (2019), quien logra definir la recreación como el lugar de disfrute del ocio, vinculado por

los espacios-tiempo de las personas de acuerdo con el lugar social y cultural en el que se encuentren vinculados.

Finalmente, la lúdica hoy la comprendemos como una dimensión humana (González, 2010) que, digamos de alguna manera, recoge el juego pero que no se agota en el mismo, pues son múltiples las maneras y formas como los seres humanos apuestan por la diversión, el entretenimiento, el goce y el disfrute, limitados, claro está, por las regulaciones que la cultura construye para evitar caer en desmanes e infortunios. Parafraseando a Carlos Bolívar (1998), la lúdica es la dimensión humana que se refiere a la capacidad de goce del ser humano, que nace con él y que desaparece con su existencia. La lúdica no es un elixir extraído de los más recónditos lugares después de condensar el extracto de las más finas hierbas; su presencia está ligada a la existencia humana cuando esta emerge en el milagro de la vida (Molina y Sánchez-Londoño, 2017). De esta manera, las condiciones sociales que acompañan nuestra existencia, nuestras relaciones y los espacios geográficos que circundan nuestras acciones, entre otros, determinan las formas como se expresa nuestra dimensión lúdica y sus escenarios se nos convierten en un suceso que expande nuestro ser y favorece posibilidades para el desarrollo.

En palabras de Vera Barros (2010, p. 102), “el juego nos lanza en la dirección del otro”, y este asunto se reconoce en Fink cuando nos plantea que todo juego tiene un horizonte comunitario (Fink, 1966). La dirección del otro es la posibilidad de su encuentro que construye y propone alternativas para esculpirnos y construir nuestra subjetividad y la de nuestro congénere. Ese encuentro con el otro se torna comunitario cuando es posible que nos construyamos mutuamente. Podríamos decir a la sombra de Barros (2010) y Fink (1966) que la recreación, el ocio y diversas formas de entretenimiento están ligados extraordinariamente a la vida humana y que su conexión es profundamente cultural sin olvidar su condición biológica y existencial. En otras palabras, *recreación, juego, jugar, juguete y lúdica* no se comprenden como sinónimos, sino como palabras con acepciones diferentes cada una, que no pueden tratarse ligeramente en abordajes teóricos que se precien de mínimos necesarios para la discusión.

Siguiendo a Gadamer (1991, p. 31): “El juego es una función elemental de la vida y que no es posible pensar en la cultura humana sin un componente lúdico”. No es otra cosa que afirmar que no es posible vivir sin la diversión, sin el disfrute, el goce y el entretenimiento que puedan generar en cada cultura

o latitud las propuestas que allí se construyen. Entonces, la dimensión lúdica, como aspecto sustancial de la existencia, está ligada a aquella de manera intrínseca y que cada persona en su configuración subjetiva deja expresar su capacidad de goce y placer, anclado, de manera profunda, al devenir que lo ha construido. Por ejemplo, en la historia de los juguetes se han encontrado suficientes indicios para afirmar que es la historia de la humanidad por cuanto estos artefactos se construyen con los materiales y valores que cada época reconoce como tal (Antoñanzas, 2005).

El juego y la recreación han estado inscritos en la vida infantil y pocas miradas apuntan a reconocerles como prácticas existenciales fundamentales, más arraigadas a la vida humana que a una etapa cronológica de ella. El juego en particular tiende a ubicarse, como es usual, en una actividad marginal que se utiliza como escape de la vida cotidiana y no como una posibilidad de construcción y desarrollo de las personas que les permiten, por el contrario, enfrentar la vida y transformarla (Osorio, 2019). Se olvida con facilidad que estos fenómenos hacen parte de nuestra vida y que su práctica, lejos de ser actividades banales, favorecen nuestro desarrollo en la medida que posibilitan nuestros encuentros y la construcción de relaciones que nos constituyen como sujetos.

El juego ha sido abordado desde múltiples disciplinas y corrientes: la psicología, (Mantilla, 1991; Piaget, 1979); la sociología (Caillois, 1997), la antropología (Duvignaud, 1997) y la filosofía (Holzapfel, 2011; Gadamer, 1991), la historia y la filosofía (Huizinga, 1971), solo por mencionar algunos autores.

En la actualidad, al menos en América Latina, desde el campo recreativo se han abordado conceptos muy importantes como el *juego*, el *ocio* y el *entretenimiento* con una mirada más anclada al desarrollo de los seres humanos; al respecto pueden revisarse autores como Byung-Chul Han (2018), Esperanza Osorio (2019) y Julia Gerlero (2018). En otros escenarios se ha considerado el estudio del fenómeno del jugar anclado al desarrollo humano, pero lejos de procesos sociales, culturales, económicos y políticos y, claro está, al margen de la recreación como su campo aglutinador junto a otras expresiones propias del entretenimiento de los seres humanos (Sánchez *et al.*, 2014). Es respetable una postura que decida desvincular el juego de la recreación; sin embargo, esta puede caer en el peligro de totalizar una práctica desde miradas particulares y limitadas o desde las características que este fenómeno conlleva; una de estas es el juego como fin en sí mismo, que no es otra cosa que su carácter autotélico. Definir el juego solamente desde esta característica se traduce en

una mirada parcializada de un fenómeno más amplio; además, es necesario tener en cuenta que es una característica de todas las prácticas recreativas en los tiempos-espacios de ocio y recreación.

A nuestro juicio, huirle a la reflexión del campo de la recreación y aislar el juego de esta es una forma de totalizar el fenómeno y falsear sus lecturas y los posibles resultados que puedan desprenderse de procesos abordados con el fenómeno mencionado. Al respecto de este desarrollo, se han conocido diversos procesos de investigación que contemplan el juego anclado a la vida de los seres humanos y a sus procesos de desarrollo, como Jesús Paredes en *El deporte como juego, un análisis cultural* (2002) en el que dedica un capítulo al juego y su presencia en las diversas culturas, y Fernando Antoñanzas, con la investigación doctoral *Artistas y juguetes* (2005), en la que da cuenta de la importancia de los juguetes y los juegos en los pueblos y así muchos otros autores que hablan del juego y el desarrollo humano y comunitario (Molina y Sánchez-Londoño, 2017).

El juego y el jugar en el concierto latinoamericano²

En América Latina, las formas de jugar están necesariamente marcadas por la modernidad/colonialidad; la invasión española marcó un hito muy importante en este fenómeno y en las formas como este se desplegó en los siguientes años hasta nuestros días (Jiménez, 2007; Araya Espinosa, 1999).

Los juegos son una expresión de la cultura y responden a las formas culturales y de sociabilidad construidas por los diferentes grupos humanos (Paredes, 2002). Nos atrevemos a decir que no es posible que una sociedad construya juegos y expresiones recreativas por fuera de sus marcos simbólicos o de referentes de otros órdenes; los juegos son representaciones microscópicas de las relaciones y de la vida en sociedad. Como dijera López (1992), si estamos interesados en conocer una determinada sociedad, basta con conocer sus fiestas, sus juegos y sus diversiones. La cosmovisión de un determinado grupo social define los juegos de una sociedad y las diferentes expresiones recreativas.

2 Este apartado está tomado y adaptado de la ponencia Recreación, juego, ocio, tiempo libre y entretenimiento una mirada desde el desarrollo humano en clave de ruralidad: retos y desafíos para la implementación del nuevo plan nacional de recreación en territorios rurales; presentada en Expo - Recreación 2019 por el autor.

Las formas de juego autóctonas, practicadas por los indígenas que habitaban estas tierras antes de la invasión española y de las que se cuenta con pocos registros, fueron desplazadas por los foráneos de múltiples maneras; al respecto puede verse la investigación de Orián Jiménez (2007) que da cuenta de las formas diversas de desplazamientos de las costumbres indígenas para que pudiesen disciplinarse cultural y corporalmente a las nuevas relaciones de producción impuesta por los invasores.

Es de anotar que todas las culturas han jugado y desarrollado diferentes expresiones propias para su entretenimiento (Verdú *et al.*, 2003); en el caso de los indígenas, las expresiones festivas fueron prohibidas por el poder colonial en tanto se convertían en espacios de encuentro y conatos de rebelión (Castro, Hidalgo y Briones, 2002).

Para los españoles, las formas de relacionamiento que los indígenas tenían con el trabajo eran bastante sospechosas y por ello debía ser reemplazada por una relación más “civilizada”; ello implicaba una sujeción a jornadas laborales que estaban determinadas por el tiempo de acuerdo con la modernidad/colonialidad (Tabares, 2011). Para la población autóctona, esta paralización era incomprensible y no necesariamente por un asunto de atraso cognitivo, sino porque el mundo fundaba con la invasión, la colonialidad en la que la idea de verdad y de conocimiento ya era eurocéntrica (Mignolo, 2007). Lo anterior hizo que los invasores propusieran nuevas formas de juego y de expresiones recreativas que ayudaran a que los nativos se disciplinaran cultural y corporalmente, como ya se ha manifestado, y pudiesen sujetarse a las formas de relacionamiento laboral y de otros órdenes que se imponían (Jiménez, 2007; Tabares, 2011). Aparecen en la escena colonial y moderna juguetes de mesa para que se lograra el objetivo del disciplinamiento y fuese posible que los aborígenes se vincularan a las nuevas faenas sin mayores dificultades.

La modernidad/colonialidad desplaza las formas autóctonas de relacionamiento y con ellas los juegos y expresiones de entretenimiento más cercanas al rito, a la fiesta (Segalen, 2014) y a las formas como las poblaciones y los diferentes grupos humanos construyen eso que Óscar Vahos (2000) denominó los sistemas lúdicos.

El siguiente apartado abordará una mirada al juego en clave de la modernidad/colonialidad y su papel con relación a los mismos procesos de dominación a los que seguimos asistiendo.

Una mirada a las nuevas formas de entretenimiento³

Las formas de entretenimiento a las que asistimos actualmente están íntimamente ancladas al mundo neoliberal y a su sistema económico, político y social o a lo que nos queda a partir de la implantación de este en el continente y concretamente en Latinoamérica. El neoliberalismo no es exclusivamente una propuesta económica sino una agenda social y cultural que pretende colonizar todas las formas de relaciones (Yeldan, 2007) que pudiésemos imaginar o construir.

Nuestras formas recreativas o, como dijera Óscar Vahos (2000), nuestros sistemas lúdicos han estado al vaivén de las formas de colonización que hemos vivido (Mignolo, 2007). De ello no se alejan ni los juegos ni las diversas formas de recreación, diversión o entretenimiento que se han construido a lo largo de la historia, y con ello nos referimos a juegos, fiestas y diversiones propias de esta tierra, bastante diezmadas por los españoles cuando necesitaron disciplinar cultural y corporalmente a los indígenas (Jiménez, 2007) y a los esclavos traídos de África.

El campo recreativo es considerado como un estudio marginal que poco o nada tiene que ver con el desarrollo de las personas (Tabares, Ossa y Molina, 2005; Osorio, 2019). Las ofertas recreativas y de juego que se hacen en los municipios, los departamentos y en muchos rincones del país desconocen la existencia de una política pública en la materia y, por ende, no se tiene en cuenta el plan nacional de recreación (Coldeportes, 2013) a la hora de ofertar propuestas de juego que deberían impactar en la vida de las personas. A esta marginalidad política se suma la marginalidad académica, el juego, la recreación, el ocio y el tiempo libre, asumidos peyorativamente pues no “sirven para nada”; están al margen de la academia, aunque existen bastantes reflexiones e investigaciones que pueden ayudarnos a comprender la importancia de estos tópicos en la vida de los seres humanos. Este aspecto ya lo hemos mencionado anteriormente. En palabras de Duvignaud, “el positivismo ha logrado eliminar lo que estorbaba a su visión plana del universo” (1997, p. 5).

Esta marginalidad también tiene que ver con el menosprecio por un saber que ha buscado comprender aspectos de la vida que no están ligados

3 Este apartado hace parte de la ponencia presentada por el autor en Expo Recreación 2019; se encuentra ampliada y ajustada en clave del propósito de la invitación que se nos hace.

a lo productivo en tanto su sentido se encuentra en sí mismo (Han, 2018), pero también con las formas coloniales que subalternizan un conocimiento propio de otros lugares y otros escenarios (De Sousa, 2001; Tabares, 2011). La recreación, la fiesta, la diversión, el entretenimiento, el juego, si logran ser coptados por el mercado, ingresan a los análisis macroeconómicos (Pujol, 2013) y a la misma academia; términos como la gamificación (Sigala, 2015) y otros vienen cobrando fuerza en el mundo empresarial para aumentar los niveles de productividad y ahora se trasladan a la escuela con pocas reflexiones sobre su sentido teleológico, que obligan a abordar “el juego con sentido” que se reclama tanto por “ciertos pedagogos” como por empresarios que ven en el juego una posibilidad de mayor producción olvidando al ser humano que produce.

El reclamo por un juego con sentido obedece al interés de ludificar la existencia en su totalidad (Han, 2018) para que las personas se autoexploten en su tiempo libre. La globalización ya logró comprender que un sujeto que se expande desde la diversión puede ser más productivo y logra sumergirse en sus intereses sin mucho recato; en palabras de Byung-Chul Han: “El poder que entretiene es más poderoso que el poder que trabaja con la coerción” (2018, p. 40); entra en escena entonces el *management* emocional (Han, 2014).

Es necesario mencionar que, así como en la invasión y posteriormente en la Colonia los juegos autóctonos que existían y que eran parte de la cosmovisión indígena fueron desplazados por las formas de diversión traídas por los recién llegados (Jiménez, 2007), en la actualidad los juegos construidos a partir del mestizaje y la interculturalidad y que ahora consideramos como nuestros, y que denominamos tradicionales, los están desplazando los juguetes que impone la modernización globalizadora. Dicha dinámica impone nuevas formas de jugar y de relacionarse que requieren de un análisis más exhaustivo y riguroso para desentrañar las formas de socialización que de ellas emanan, los horizontes a los que nos quieren acercar y si su interés está centrado en lo humano o en formas de alienación que resquebrajan el tejido social que se construye desde el juego, la diversión, el entretenimiento, desde la recreación y el ocio, dado que nuestros juegos y formas de diversión fueron vetadas, pues en estos se identificaron formas de resistencia y conatos de rebelión:

[...] que se observen con disimulo, como lo he practicado por medio de ministros de cordura, y mas los días de regocijos y festividades que estan muy expuestos á la embriaguez y juntas, pues en las que tubieron por

espacio de dos años en diversos y retirados sitios, alentaron su maquinación y le aumentaron sus cómplices. (Memorias, t. 4, 1856: 98 citado por Castro, Hidalgo y Briones, 2002, p. 77)⁴

Al respecto, en este trasegar investigativo y de prácticas recreativas en diferentes ámbitos, logramos develar que tres aspectos se resquebrajan con las nuevas formas de jugar:

- La relación juego, jugador y juguete
- Las formas de socialidad
- La construcción de arraigo, libertad y autonomía

A continuación veremos de manera breve cómo estas nuevas formas de juego y entretenimiento resquebrajan aspectos importantes en los que el juego y la recreación aportan en el desarrollo de los seres humanos.

La relación juego, jugador y juguete

Esta triada juego, jugador y juguete ha implicado una relación más estrecha de lo que parece. Para intentar entender esto, tendremos que manifestar que comprendemos el juego como el jugar mismo, en tanto acción; el juguete como un artefacto (Molina y Sánchez-Londoño, 2017) con el que se juega y el jugador como el sujeto que juega.

La relación construida en esta triada es una relación simbólica que determina el papel de cada uno de los tres protagonistas identificados; el *jugador* define una forma de *jugar* con un artefacto denominado *juguete*. Ya había mencionado Walter Benjamin (2017) cuán equivocados estamos cuando la supremacía la tiene el juguete y este determina la forma de jugar. En la acción de jugar, el jugador es quien determina la dinámica del juego y el juguete que ha de usarse, además del uso que se le da a este. Esta forma de relacionamiento le da primacía al jugador y este decide qué jugar, cuándo, dónde, cómo, con qué y los usos de los artefactos que se emplean; en este sentido, se da una formación en la construcción de la autonomía del jugador que se da de manera

4 No se hacen corrección de algunas expresiones que pudiésemos identificar como mal escritas, debido a que es un aparte extraído textualmente.

diferente en otras acciones; sucede lo mismo con la capacidad imaginativa del jugador en la medida que crea mundos y determina en este las formas de relacionamiento. No es un asunto menor que esta relación favorezca estas dos dimensiones de la existencia de los seres humanos, la autonomía y la capacidad imaginativa.

Con los juguetes modernos, propios del neoliberalismo y la globalización, la primacía la tiene el juguete, que determina las formas de jugar. Valdría la pena indagar un poco más los pormenores de esta relación y qué sucede con los tópicos mencionados, cuáles serían las características de la construcción de autonomía con un juguete y una forma de jugar que determina las acciones del jugador y qué sucede con la capacidad imaginativa de quienes ya no tienen muchas opciones de crear sino de anclarse a lo dado por parte de un programador.

Las formas de sociabilidad

Las formas de sociabilidad, comprendidas como aquellas posibilidades de encuentro, de construcción de acuerdos y de sentidos para afrontar la existencia de cada uno (Bergua, 1996) se dan en el jugar de una manera natural; los acuerdos para que el juego sea posible están a la orden del día, no es posible jugar sin acuerdos (Molina y Sánchez-Londoño, 2017). La no construcción de acuerdos hace imposible el jugar cualquiera que sea la clasificación que se haga de estos; en los sistemas lúdicos de los que nos habla Óscar Vahos (2000), el juego está anclado a formas rituales de relacionamiento con todo, con los otros, con lo otro y con las formas como los seres humanos construyen sus relaciones para darles un cierto orden (Segalen, 2014); este no se impone por foráneos, sino que es construido en las relaciones sociales jugadas que se presentan a temprana edad y se mantienen en las diversas manifestaciones recreativas a lo largo del curso de vida.

En este sentido, el juego cumple un papel importante en el desarrollo de ciertas formas culturales y sociales, tanto para perpetuar formas de relacionamiento como para transformarlas (Molina y Sánchez-Londoño, 2017). La referencia de lo anterior está vinculada a los juegos autóctonos y tradicionales.

A partir de la globalización seguimos anclados al paradigma de la modernidad/colonialidad, que con nuevas tecnologías da entrada a juguetes mucho

más sofisticados en el que las habilidades visomanuales tienen una cierta preponderancia; sin embargo, no son los únicos juguetes que se elaboran y se despliegan por doquier. En este sentido, los nuevos juguetes proponen formas diferentes de vincularse a los acuerdos que ya no es necesario construir o simplemente son los juguetes los que determinan las acciones del jugador.

En clave de la reflexión que venimos haciendo, las formas de socialización sufren un vuelco importante: por un lado, ya no son los jugadores quienes construyen acuerdos para jugar y enfrentar juntos los asuntos que se avecinan en el juego, por otro lado, son los juguetes los que determinan la manera como el jugador entra en el juego. El cambio es significativo en tanto le suprime protagonismo al jugador y lo obliga a jugar bajo sus reglas. Antaño eran los jugadores los que definían la forma y acuerdos para el juego.

Solo nos queda preguntarnos por el desarrollo de una socialidad guiada por ordenadores y programadores a una que se encuentra mediada por las relaciones que obligan al otro a definir sus intereses y concertar para que sea posible el juego y las diversas prácticas recreativas.

La construcción de arraigo y libertad

Las formas de jugar están ancladas a un territorio, a una territorialidad y a un entramado de relaciones simbólicas que construyen al sujeto que juega; cada juego es en esencia una partícula de cultura, de sociedad, de relaciones y de ritos. Este, como la recreación, no es un fenómeno aislado de las condiciones sociales económicas, culturales y políticas de los individuos y de las sociedades mismas.

Los anclajes que el juego ayuda a construir a los jugadores, con sus amigos, con el territorio, con las costumbres, con las reglas socialmente establecidas no son más que elementos que le permiten construir las bases para la libertad misma, en palabras de Han, lo que nos hace libres no son las falta de lazos y arraigo sino por el contrario la existencia de estos realmente nos hace libres; “son los vínculos y la integración” (Han, 2018, p. 53).

En este contexto, los juegos actuales carecen de referentes geográficos, para jugar estamos fuera de nuestra órbita, y ello supone un ejercicio engañoso de la libertad. Cabe preguntarnos entonces por las consecuencias de juegos que nos descentran del lugar que nos construye en términos de la subjetividad y de las relaciones que construimos para el ejercicio ciudadano.

A manera de conclusiones

En América Latina hemos asistido a un juego colonial que nos ha descentrado del lugar de nuestro arraigo, desde la invasión española hasta la invasión globalizadora. En suma, seguimos asistiendo al desplazamiento de los juegos que nos han construido como pueblo, a la colonización de las formas de entretenimiento que han enajenado las expresiones ancestrales de encuentro, construcción colectiva y resistencia.

En la actualidad, los intereses que se despliegan en y desde el neoliberalismo y la globalización, centrados en la productividad, hacen que se reclame de manera permanente un juego con sentido y se menosprecia el juego espontáneo y autotélico que se practica en la cotidianidad de diferentes grupos poblacionales. Estas formas de jugar siguen apostando por el juego colonial que enajena y aísla, que cercena las formas de encuentro construidas por siglos y que disciplina a los seres humanos para la producción, y conducen al olvido del encuentro como lugar de desarrollo.

No se trata de menospreciar las formas de sociabilidad que emergen en las nuevas formas de entretenimiento, pero sí de preguntarnos por sus posibilidades y limitaciones para que no se apliquen sin preguntarnos por los horizontes que se nos quieren imponer y el lugar que ocupamos en este nuevo entramado de relaciones que nos imponen. Se trata de ayudar a construir una mirada crítica del juego en América Latina que se sume a un proyecto ético político de resistencia y de construcción en la línea del buen vivir.

Referencias

- Antoñanzas, F. (2005). *Artistas y juguetes* [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Araya, A. (1999). *Ociosos, vagabundos y malentretidos en el Chile colonial*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- Barros, V. (2010). *Brincar com o outro*. Petropolis: Vozes.
- Benjamin, W. (2017). *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación* (J. J. Thomas, trad.). Oaxaca: Casa de las Preguntas.
- Bergua, J. A. (1996). *La socialidad lúdica juvenil. Sobre como los jóvenes erosionan el orden social cuando se divierten*. Madrid. DOI: <https://doi.org/10.2307/40184205>

- Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. V *Congreso Nacional de Recreación*. Conferencia llevada a cabo en Congreso Colombiano de Educación Física y el Congreso Nacional de Recreación, Manizales, Caldas, Colombia.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Castro, N., Hidalgo, J. y Briones, V. (2002). Fiestas Borracheras y Rebeliones. *Revista Estudios Atacameños*, (23), 77-109. Recuperado de <https://revistas.ucn.cl/index.php/estudios-atacamenos/article/view/222/210>
- Coldeportes (2013). *Plan Nacional de recreación 2013-2019*. Bogotá: Ministerio del Deporte.
- De Sousa, B. (2001). *Epistemologías del sur*. Maracaibo: Utopía y Praxis Latinoamericana.
- Duvignaud, J. (1997). *El juego del juego*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Fink, E. (1966). Oasis de la felicidad. *Cuaderno del centro de estudios filosóficos. Universidad Nacional Autónoma de México*, (23), 31.
- Gadamer, H. (1991). *La Actualidad de lo Bello*. Barcelona: Paidós.
- Gerlero, J. (2018). *Recreación y dictadura*. Oaxaca: Colectivo Editorial Casa de las Preguntas.
- González, D. (2010). *Perspectivas del desarrollo humano*. Medellín: Cinde.
- Han, B. C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Han, B. C. (2014). *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder
- Han, B. C. (2018). *Buen entretenimiento*. Bogotá: Herder.
- Han, B. C. (2018). *El aroma del tiempo*. Barcelona: Herder.
- Holzapfel, C. (2011). Fenómenos existenciales fundamentales de Eugen Fink: juego y muerte. *Revista de Filosofía*, (67), 201-214. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-43602011000100013>
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. Barcelona: Paidós.
- Jiménez, O. (2007). *El frenesí del vulgo: fiestas, juego y bailes en la sociedad colonial*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Lafargue, P. (1980). *El derecho a la pereza*. Madrid: Fundamentos.
- López, A. (1992). *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*. Madrid: Mapfre.

- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 4(12), 101-123. DOI: <https://doi.org/10.35537/10915/34770>
- Mignolo, W. (2007). *La idea de América Latina: la herida colonial y la opción decolonial*. Barcelona: Gedisa. DOI: <https://doi.org/10.21057/repam.v3i1.1369>
- Miranda, G. (2006). El tiempo libre y ocio reivindicado por los trabajadores. *Pasos. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 4(3), 301-326. DOI: <https://doi.org/10.25145/j.pasos.2006.04.021>
- Molina, J. y Sánchez-Londoño, N. (2017). *Expresiones alternativas de los y las jóvenes desde el juego, la diversión y la fiesta en la ciudad de Medellín como acciones de transformación social* [tesis de maestría]. Universidad de Manizales, Manizales, Colombia.
- Newson, J. y Newson, E. (1999). *Juguetes y objetos para jugar*. Nueva York: CEAC.
- Osorio, E. (2019). *Asuntos presentes en el campo de la recreación*. Oaxaca: Casa de las preguntas.
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* [tesis doctoral]. Universidad de Alicante, Alicante, España.
- Piaget, J. (1979). *El juego*. México: Fondo de la Cultura Económica.
- Pujol, A. (2013). Ciudad, fiesta y poder en el mundo contemporáneo. *Revista Estudios Sociales y Humanísticos*, 4(2), 36-49. DOI: <https://doi.org/10.29043/liminar.v4i2.209>
- Sánchez, N., Correa, P., Salazar, I., Flórez, A., Bojacá, S., García, D., ... Pernet, L. (2014). *Metodología Naves, su ser y su hacer*. Bogotá: Corporación Día de la Niñez.
- Segalen, M. (2014). *Ritos y rituales contemporáneos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sigala, M. (2015). The application and impact of gamification funware on trip planning and experiences: the case of TripAdvisor's funware. *Electronic Markets*, 25. DOI: 10.1007/s12525-014-0179-1
- Tabares, F. (2011). *El conocimiento del ocio en las sociedades periféricas. Análisis de la producción de científica de ocio, recreación y tiempo libre en Colombia* [tesis doctoral]. Universidad de Deusto, Bilbao, España. DOI: <https://doi.org/10.17227/01214128.20ludica113.118>
- Tabares, F., Ossa, A. y Molina, V. (2005). *El ocio el tiempo libre y la recreación en América Latina. Problematizaciones y desafíos*. Medellín: Corporación Cívitas.
- Vahos, O. (2000). *Juguemos Dos*. Medellín: Realgráficas.

- Verdú, V., Rodríguez, J. L., Martínez, M., García, J. y Uría, J. (2003). *Fiesta, juego y ocio en la historia*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Yeldan, E. (2007). Globalization as the Hegemonic Concept of Neoliberal Ideology. En A. H. Köse, F. Senses y E. Yeldan (eds.), *Neoliberal Globalization As New Imperialism: Case Studies on Reconstruction of the Periphery* (pp. 43-54). Reino Unido: Nova Science.
- Zamora, R., y García, M. (1988). *Sociología del tiempo libre y Consumo de la población*. La Habana: Ciencias Sociales.



El sentido liberador del juego a través del ocio*

Gustavo Adolfo Maldonado Martínez**
Jesús Erbey Mendoza Negrete***

Recibido: 12 de diciembre de 2019 • Aceptado: 7 de marzo de 2020

Resumen

El presente trabajo plantea el sentido liberador del juego a través del ocio y la recreación. Partimos de los conceptos de ocio y tiempo libre como pautas para el juego y la recreación. Se realiza un análisis de la relación entre dichos conceptos, como un ejercicio que despliega el libre juego de las facultades del individuo para que su recreación no solo tenga un propósito de reposición de fuerzas, sino de recreación de sí mismo y descanso en sí mismo, con el fin de destacar sus conceptos como actividades liberadoras ante el imperativo del trabajo. Tal reflexión pone en discusión que el ocio y el juego

* Artículo de reflexión. Derivado del proceso de elaboración de la tesis: *El valor del ocio en la experiencia edificante*, desarrollada por el maestro en Humanidades Gustavo Adolfo Maldonado Martínez, y bajo la dirección del Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete. En cumplimiento de los objetivos del intercambio académico en estancia de investigación en el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto. Con financiación del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, como parte del programa de Doctorado en Educación Artes y Humanidades de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México.

Citar como: Maldonado, G. y Mendoza, J. (2020). El sentido liberador del juego a través del ocio. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 155-172. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5966>

** Maestro en Humanidades y estudiante del cuarto semestre del Doctorado en Educación Artes y Humanidades de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Correo electrónico: gustavo.maldonado4724@gmail.com; p227606@uach.mx. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7345-5514>

*** Doctor en Filosofía de la Cultura. Docente e investigador (nivel candidato del Sistema Nacional de Investigadores) de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Miembro del grupo académico de investigación en humanidades del Doctorado en Educación Artes y Humanidades de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. jmendozan@uach.mx. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2122-4516>

han de complementar el trabajo de manera armoniosa y equilibrada pero no necesariamente en función del trabajo mismo. Finalmente, se propone la comprensión del vínculo entre ocio y juego, posible a través de la recreación, no como un mero medio para descansar del trabajo, sino para el beneficio y realización de los seres humanos en sentido liberador.

Palabras clave: juego, liberación, ocio, recreación, tiempo libre.

The liberating sense of the game through leisure

Abstract

This paper establishes the liberating sense of the game through leisure and recreation, as an exercise that unfolds the free play of an individual's capabilities so that leisure is not only a means to recover strength and energy, but also a recreation in itself and rest in itself. The starting point is an analysis of the relationship between the concepts of leisure and free time as models for the game and recreation, at work, related to the study of leisure. We set up a dialogue with other perspectives which highlight the importance of the game in cultural, educational, and aesthetic dimensions, so as to foreground their concepts as liberating activities before the imperative of work. All this provided that leisure and game are to complement work in a harmonious and balanced way, and not necessarily depending on work itself; in other words, not as a means to rest from work, but as a beneficial exercise for the realization of the human beings in a liberating sense, feasible in free time through game and leisure.

Keywords: game, liberation, leisure, recreation, free time.

*Quiero que la vida sea un juego, pero un juego
en el que haya mucho en juego.*

B. BLACK, *La abolición del trabajo*

Introducción

Distinción entre ocio y tiempo libre, pautas para la orientación del sentido del juego

Para comenzar hemos de poner a dialogar los conceptos clave que se desarrollarán, por lo que distinguiremos primeramente el *ocio* y el *juego*, que, orientados a la realización, son condición de posibilidad en un sentido liberador y recreativo para el ser humano. Por definición, el ocio tiene que ver con la liberación de la ocupación, pero también con el reposo, la calma y el descanso, que eran asociados a la contemplación y opuestos a la actividad. “La raíz de *skhole* significaba, etimológicamente, parar o cesar; de aquí el tener reposo o paz. Más tarde significó tener tiempo desocupado o, específicamente, tiempo para uno mismo” (De Grazia, 1966, p. 2). La liberación de la ocupación muestra el ocio como una experiencia de tiempo con sentido a través de su liberación, más allá de la ocupación y más allá de un mero no estar ocupado, sino de dotar de sentido a esa liberación.

El ocio, sin importar la época, no deja de estar relacionado con el trabajo de forma complementaria. Siempre en el entendido de la ausencia de ocupación, ha de tener que ver con ella incluso hasta en su negación misma. En su raíz griega, *skhole* implica el estar libre de toda ocupación. Aristóteles presenta ya dicha relación en la *Ética*, bajo el ideal de que “trabajamos para tener ocio” (Aristóteles, 1985, p. 396, 1177b). Sobre esta frase, Josep Pieper, en *El ocio y la vida intelectual*, afirma que: “La frase traducida literalmente es la siguiente: estamos no ociosos para tener ocio” (Pieper, 1979, p. 12). La frase hace énfasis en el carácter liberador del ocio y parece mostrar el ocio como un tiempo con sentido a través de su liberación, más allá de la ocupación y más allá de un mero no estar ocupado sino de dotar de sentido a esa liberación. Eso ha tenido relevancia en la concepción actual, que acontece como el resultado de dos condiciones que se interrelacionan y preceden a nuestro siglo. Por un lado, está el avance industrial de la técnica, enfocado hacia la producción, el cual vino a traer más tiempo libre de ocupaciones. Por otro, encontramos

que “el ocio forma parte integrante de la civilización técnica [...] el ocio es en sí una creación de la civilización industrial” (Dumazedier, 1964, p. 49). Ello responde a que la división del trabajo como consecuencia del capitalismo industrial, desde sus inicios hasta nuestros días, no ha cesado en su conquista por el tiempo. Se observa ya en la definición de valor que Marx estipulaba en las mercancías, el cual era basado en el tiempo de trabajo.

Ante tal conquista promovida por lo que habría sido un afán por la producción, que más tarde lo sería por el consumo, tuvo lugar la reivindicación hecha por los trabajadores en el siglo XIX. A través de movimientos sociales, se exigió, como parte de sus derechos, tiempo de no trabajo mediante la reducción de la jornada laboral. Esa primera reivindicación fue alentada por el yerno de Marx, el filósofo cubano-francés Paul Lafargue (2010). En su obra *El derecho a la pereza* arremete contra las condiciones de trabajo de aquel entonces, en vista de una reivindicación del tiempo de trabajo orientada a su reducción con la intención de valorar y defender la importancia del ocio¹. Algunos años más tarde, Bertrand Russel retomaría tal mensaje para darle continuidad y plasmarlo en su *Elogio a la ociosidad*. Ambos contribuyeron a la constitución de las condiciones materiales de la época presente. De modo que

[...] este logro permitió cuestionar el sentido del propio tiempo libre y volver la mirada al ocio clásico, un ocio que ya conocía el potencial de sentido y realización personal que aportan las experiencias desinteresadas y gustosas. El ascenso vertiginoso del tiempo libre vino a confundir tiempo y ocio, hasta tal punto que este cruce conceptual constituye uno de los aspectos característicos de esa época. (Cuenca y Aguilar, 2009, p. 14)

Pese a las reivindicaciones por el uso del tiempo propio, este influye en que el ocio sea comúnmente confundido con el tiempo libre. Frente a la confusión entre ambos términos, conviene aquí recordar la distinción que ofrece Sebastián De Grazia en *Tiempo, trabajo y ocio*:

Todo el mundo puede tener tiempo libre, y no todos pueden tener ocio. El tiempo libre es una idea de la democracia realizable; el ocio no es totalmente realizable, y, por tanto, es un ideal y no sólo una idea. El tiempo

1 “[...] el trabajo solo se convertirá en un condimento de placer de la pereza, un ejercicio benéfico para el organismo humano, una pasión útil para el organismo social en el momento en que sea sabiamente reglamentado y limitado a un máximo de tres horas por día [...]” (Lafargue, 2010, p. 29).

libre refiere a una forma determinada de calcular una determinada clase de tiempo; el ocio es una forma de ser, una condición del hombre, que pocos desean y menos alcanzan. (De Grazia, 1966, p. xix)

Por esto último, respecto al ocio como forma de ser, Aristóteles se refería a él como capacidad, en tanto que es necesario poder estar en la capacidad de tener un ocio decoroso². No obstante, ocio y tiempo libre tienen en común el ejercicio de la libertad; así como el juego, que en ellos surge, son llevados a cabo por la voluntad. Esta capacidad está ligada a la formación del ocio. Aun actualmente, es posible plantearse la pregunta que planteaba Aristóteles: ¿en qué debemos emplear nuestro ocio?

La naturaleza misma procura no solo el trabajo adecuado sino también estar en capacidad de tener un ocio decoroso, el cual es, para decirlo de nuevo, el principio de todas las cosas. Siendo ambos necesarios, el ocio es, con todo, preferible al trabajo y tiene razón de fin, por lo cual hemos de investigar cómo hemos de emplear nuestro ocio. Seguramente que no en jugar, porque entonces el juego sería necesariamente el fin de la vida, lo cual es imposible. Los juegos, en efecto, deben practicarse más bien en conexión con los trabajos (porque el trabajador ha de dar un descanso a su fatiga y el juego es para descansar, mientras que el trabajo va acompañado de fatiga y esfuerzo). Por esto hay que introducir los juegos, pero vigilando la oportunidad de su empleo, como si aplicáramos una medicina, porque la actividad del juego es un relajamiento del alma, y de este placer resulta el descanso. Pero el ocio parece encerrar en sí mismo el placer, la felicidad y la vida bienaventurada”. (Aristóteles, 2000, p. 302. 1337b30 a 35-1338a5)

A este respecto, es evidente la distinción que hace Aristóteles entre el juego y el ocio: sitúa al ocio en una esfera superior y ubica al juego en asociación al descanso, ya sea físico o mental. El juego tiende a ser un descanso para la mente por traer consigo diversión y entretenimiento. Por ejemplo, el juego, en el caso de los deportes, puede implicar algún esfuerzo físico a la vez que una relajación para la mente. Sin embargo, pese a ser necesarios y estar unidos al trabajo, tienen como fin el relajamiento y la reposición de fuerzas tanto físicas

2 “La naturaleza misma procura no solo el trabajo adecuado sino también estar en capacidad de tener un ocio decoroso, el cual es, para decirlo de nuevo, el principio de todas las cosas” (Aristóteles, 2000, p. 302).

como mentales. Por ello, son parte de un medio, al igual que el trabajo y a diferencia del ocio, que es un fin en sí mismo.

Para los antiguos griegos, el ocio llegó a ser una actividad propia de los nobles y solo para los hombres libres. Para Aristóteles, la distinción entre actividades nobles y serviles no era una cuestión de derecho para todos los ciudadanos; el poder llevar una vida de ocio era solo para hombres libres y no para esclavos, y se refirió a hombres también en cuanto a género, pues las mujeres no eran consideradas como seres libres. El optar por dar mayor valor a una actividad que no produce bienes útiles nada tenía entonces que ver con un sistema económico esclavista. La supremacía de la contemplación sobre la actividad no era una cuestión entonces de valor hacia los objetos o lo útil, sino de modos de vida, de cuál era el mejor de los modos de vida, o bien, el más valioso, a partir del tipo de actividad por el que habría de decantarse. De esta manera, el ocio como fin en sí mismo era también valorado así bajo el entendido de que “quien realiza una actividad cuyo fin es su propio ejercicio, se perfecciona a sí mismo. Esta es en última instancia la justificación de la distinción valorativa entre actividades nobles y serviles” (Cuenca 2013, p. 451). El dar más valor a un cierto tipo de actividades que a otras contenía también una inclinación a valorar más las actividades que apostaban por cultivar los modos de ser.

Siglos más tarde fue democratizado y establecido como un derecho³, de manera que pasó a ser una actividad para los trabajadores, puesto que la necesidad de trabajar se extendió a toda la esfera de la sociedad. Así también la del ocio y el tiempo libre: “El papel que la modernidad reserva al ocio no puede ser sino residual [...] solo se considera lícito el ocio en cuanto descanso conducente a la recuperación de la fuerza laboral” (Cuenca, 2013, p. 457).

Actualmente, el ocio es concebido como “tiempo para la realización humana”⁴, pese a continuar en una debate entre un tipo de ocio para la realización y el ocio alienante del consumo, que es por lo común el que se lleva

3 Siguiendo este orden de ideas, puede observarse que el tiempo de trabajo funciona en relación con el tiempo libre, el cual es considerado un derecho humano. Según el artículo 24 de la declaración universal de los derechos humanos: “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas” (Declaración Universal de los derechos humanos, 1948).

4 Joffre Dumazedier define el ocio como “el contenido del tiempo orientado hacia la realización de la persona como fin último”. Ce contenu du temps orienté vers la réalisation de la personne comme fin dernière (1947, p. 93).

a cabo en función del trabajo, como mero goce y divertimento para mitigar el desgaste producido por el trabajo.

Del ocio al juego: una lectura del sentido de liberación

Ante lo ya expuesto en cuanto a la noción y distinción de lo que es el tiempo libre, es menester plantear otros conceptos que se derivan del uso del tiempo libre y se desarrollan en la experiencia de ocio, a saber: juego, descanso, y recreación. Se afirma que estos son derivados del tiempo libre por el hecho de tratarse de actividades que se realizan en el periodo del tiempo libre, es decir, tras encontrarse desprovisto de la obligación del tiempo de trabajo. En este sentido, las tres actividades en mención implican la reposición de las fuerzas de trabajo, tanto en lo físico como en lo mental y lo espiritual. Por tanto, ellas han de contribuir a ser medios para llegar a un fin. Pero lo que nos ha de importar aquí es el sentido de ese fin, que ha de ser pauta del cómo se emplean el juego y la recreación, es decir, hacia qué fin han de orientarse.

Ocio y trabajo han existido de forma complementaria pese a las tergiversaciones más recientes en la relación de ambos términos. La relación del juego con estos corre, por tanto, por los mismos cauces. A lo largo de la historia de la humanidad se ha visto la necesidad imperiosa por el trabajo en concreto, por la actividad. Los filósofos griegos debatieron por años sobre cuál era el mejor de los modos de vida, la vida activa o la vida contemplativa. Si la actividad es inherente al género humano, lo es aún más el detenimiento, la contemplación, una necesidad por la pausa, el descanso y la demora. Es evidente, entonces, que el trabajo, la acción, lo laborioso, son inherentes a la vida misma. Ya el mismo cuerpo, su crecimiento y desarrollo de habilidades físicas y cognitivas es una labor de nuestra propia naturaleza. Cabe destacar la postura de Arendt:

Labor es la actividad correspondiente al proceso biológico del cuerpo humano, cuyo espontáneo crecimiento, metabolismo y decadencia final están ligados a las necesidades vitales producidas y alimentadas por la labor en el proceso de la vida. La condición humana de la labor es la vida misma. (Arendt, 2015, p. 21)

Es entonces posible afirmar que la labor corresponde a un movimiento natural, mientras que el trabajo sigue las exigencias de las necesidades creadas por el hombre en producir y consumir. Hanna Arendt, en su obra *La condición*

humana, se refiere con la expresión “vita activa” para designar tres actividades fundamentales: “labor, trabajo y acción” (Arendt, 2015, p. 21). Esas tres actividades resultan imprescindibles y totalmente necesarias para la vida, pero sin olvidar nunca sus igualmente necesarios complementos: juego, descanso y ocio.

El juego y el descanso son efectuados en el ocio y en el tiempo libre. Asimismo, se dimensionan de manera muy similar en virtud de la evolución de la ciencia y el uso de la técnica, según ha sido en cada época, pues “históricamente el ocio es la *skholé* griega, aunque se puede decir que ha existido siempre y de diversa forma, mientras que la concepción de tiempo libre arranca en el desarrollo industrial” (Cuenca, 2000, p. 20). El ocio sigue siendo en gran medida confundido, relacionado y hasta entendido como tiempo libre.

En la actualidad, los avances tecnológicos nos han dado la posibilidad de tener más tiempo libre, el cual puede ser destinado a la recreación en función de una mayor diversidad en las opciones del juego: la capacidad de poseer mayor tiempo para sí mismo concede mayor posibilidad de desarrollar las capacidades creativas y de relación con el juego (Cuenca, 2009). En concreto, hemos de entender el juego aquí “como una actividad recreativa que proporciona descanso, distracción, diversión y recuperación. Como alivio del trabajo” (McPhail, 1999, p. 86). La posibilidad de poder tener más tiempo libre da mayores condiciones para el ocio y, por ende, también para el juego. Por eso existe una tendencia a concebir la sociedad actual como una sociedad ociosa.

El juego se da en el ocio en conjunto con la recreación, y llega a compartir el sentido de esta. Es decir, el juego también puede tener sentido de recreación. Para ahondar más en ello, es preciso definir qué es la recreación, por lo que haremos referencia aquí a dos conceptos, de los cuales el primero vincula la recreación como ocio. En primera instancia, nos adherimos a la comprensión del concepto en cuestión a la perspectiva de la recreación de Manuel Cuenca (2009) que versa en un sentido más profundo que el de la mera diversión, la alegría o el goce. De ahí también su conexión con el ocio, que, desde la óptica de Kriekemans (1973), también se entiende como una recreación que tiene como fin la recuperación del ejercicio de la voluntad y el valor de vivir. Ante la postura expuesta, es también necesario ofrecer un concepto general de la recreación, esto con la finalidad de enfatizar los aspectos de ella que sean renuentes al análisis que aquí se pretende llevar a cabo:

La recreación es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar, divertirse, desarrollar su participación social voluntaria, su información o formación desinteresada, después de haberse liberado de toda obligación profesional, familiar, social”. (Minello, 1983, p. 12, citado por McPhail, 1999, p. 86)

La importancia actual del juego en la recreación, como actividad de integración del tiempo libre, considerado derecho, es un signo que decreta la necesidad del reposo productivo y el aumento de su calidad en vista del valor del descanso. No obstante, el goce que implica el juego provee de elementos para la realización que lo distinguen como actividad recreativa en una orientación positiva dentro del ocio. De este modo, el juego, pese a ser un medio para el descanso y la recreación, del cual puede disponerse a través del ocio, es también un medio que, orientado hacia el cuidado de sí, puede prescindir de criterios utilitarios en función de generar valor de cambio. Es decir, puede darse como actividad no utilitaria, a pesar del continuo riesgo de ser mercantilizado hacia el lucro y el vicio.

Encausar toda concepción de ocio hacia el consumo viene de la mano con una tendencia reduccionista de limitar la noción de ocio como mero entretenimiento y diversión. Ya que el ocio es condición de posibilidad para el juego, existe cierta tendencia a verlos de manera inseparable, lo cual se deriva del afán por la diversión que es proveedora de evasión, que a su vez suelen obtenerse en el descanso y la recreación. Con esto no queremos decir que el ocio no deba proveernos de diversión por medio del juego, sino que lo que ha de cuidarse es el sentido de este, su orientación, de manera que ella se enfoque a la realización y libre juego de las potencialidades y capacidades del individuo, y no a un mero reducto reparador de fuerzas abnegado a la necesidad y obligación en función del trabajo. Vemos entonces con claridad la desvalorización del ocio cuando se le ubica como contenedor de diversiones alienantes que implican una consecuencia más de la relación entre ocio y consumo⁵.

El concepto de ocio, situado en la actualidad en relación con su común asociación con el juego y, por ende, con el entretenimiento, supone una integración en el sentido de la definición de ocio de Dumazedier: “Ce contenu du temps orienté vers la réalisation de la personne comme fin dernière”

5 “El problema surge cuando la diversión, como única referencia de ocio, se transforma en medio de manipulación y enajenación” (Cuenca, 2014, p. 63).

(1947, p. 93)⁶. La inserción del ocio a la industria del consumo representa una amenaza en su orientación si su sentido ha de ser la realización de la persona. Si el ocio no es bien orientado, las actividades que surjan en él, como el juego y la recreación, también se verán afectadas por una ausencia en la orientación del ocio hacia la realización de la persona. De ahí surge la necesidad de que los momentos del tiempo libre, del consumo, las experiencias de ocio y el juego se ocupen en acciones dirigidas a objetivos edificantes. Mediante el juego puede ejercerse el cuidado de la salud a través de la actividad física; mediante la lectura, puede cultivarse la reflexión. Por ejemplo, en el goce al contemplar una pieza artística, o bien al llevar a cabo su creación, se ponen en libre juego las facultades y potencialidades humanas, lo cual puede considerarse un consumo del tiempo libre, en tanto que experiencia de ocio dirigida hacia la revalorización de lo humano.

Como se ha visto, el ocio ha estado siempre en una constante relación con el juego y el arte. Sin embargo, arte y juego, pese a que suelen ser confundidos, no conllevan los mismos fines. El ser humano es capaz de educar su capacidad de tener ocio, de formarse en las artes, educando su sensibilidad y ampliando su dimensión estética y sensorial que mantiene relación con su interés por el juego. Schiller (1990) dio cuenta de ello en sus *Cartas a la educación estética del hombre*. En ellas pretendió conciliar la unión de la sensualidad y la razón en el arte y el juego como elementos de exaltación de la naturaleza humana: “El hombre no debe hacer con la belleza sino jugar, y debe jugar solo con la belleza [...] el hombre solamente juega cuando, en el sentido completo de la palabra, es hombre y solamente es hombre completo cuando juega” (Schiller, 1990, pp. 92-93)⁷. Con ello, Schiller pretende reivindicar el juego, la belleza⁸ y los sentidos en una exhortación de lo grandes y valiosas que pueden ser

6 “El contenido del tiempo orientado hacia la realización de la persona como fin último”. Traducción del autor.

7 Cuenca (2014) nos comenta sobre el aporte de Schiller respecto a la reflexión en torno a la experiencia de ocio, que pretende resaltar la seriedad del juego estético a fin de concebirlo como algo más allá de una mera diversión banal. Con esto se destaca el valor mediador de la vivencia estética en el juego como agente que contribuye en la realización y desarrollo integral del ser humano.

8 De la belleza dimana un sentido no utilitario, que permite en su apreciación la posibilidad del desarrollo de las capacidades humanas (Cuenca, 2014). De aquí la necesidad de que el arte como expresión de la belleza, y el juego como condición de posibilidad de la belleza tengan en común aporte el tener por esencia un sentido no utilitario y, en cambio, una exaltación por un

las capacidades humanas cuando son desarrolladas a través de la educación estética, como una exaltación de la dignidad y libertad del hombre que puede darse también a través del ocio.

El juego ha sido una experiencia dada en el paso de la civilización. Cada cultura ha tenido sus respectivos juegos. Estos siempre han perseguido la búsqueda de un aporte compensatorio a la vez que el goce de la experiencia que aporta el hecho de efectuar el juego⁹. Los juegos, como en el caso de los deportes, pueden llegar a similitudes con el arte, pues se trata en ambos casos de experiencias sensoriales. Sin embargo, el juego requiere de reglas, mientras que, en el arte, sobre todo en el arte contemporáneo, se ha estado difuminando con respecto al detrimento en la técnica y ensalzamiento de la representación y el discurso. En lo que a ello respecta, no entraremos aquí en debate en cuanto a definiciones y cánones. Así, aunque arte y juego pueden ser un deleite, no lo son de la misma manera. El arte y la experiencia estética, a pesar de no estar bajo el influjo de ciertas reglas o técnicas, no tienen como fin el mero divertimento; en cambio, el juego sí implica necesariamente la diversión. Por ello, sumando a la distinción entre los conceptos, el arte es análogo al juego (Cuenca, 2014, p. 53).

Sin embargo, lo que nos interesa es resaltar esa similitud entre arte y juego, de una experiencia autotélica, lo cual quiere decir que se lleva a cabo sin ninguna pretensión de utilidad ni ganancia, o más allá de lo gratificante de la experiencia misma. Aquí el juego y el arte trastocan una característica del ocio que nos ha interesado recuperar, el valor y elogio de lo improductivo como un rechazo de la utilidad. El no buscar la utilidad en la experiencia es condición esencial del arte, que por sí mismo no tiene utilidad ni tiene por qué tenerla. En el caso del ocio, este es un fin en sí mismo y no persigue la utilidad; su ganancia es percibida en bienes inmateriales que pueden ser relativos a la

tipo de expresión que contribuye a enriquecer el valor de lo que es el ser humano.

9 Teniendo en cuenta que actualmente se sabe que la mayoría de los mamíferos juegan y que no es en sí una actividad propia del ser humano, aquí nos referiremos solo a la relación de la experiencia del juego en el ocio y su relación con la experiencia estética. Huizinga señala al respecto que: “El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hayan presentes en el de los animales” (Huizinga, 2007, p. 11).

contemplación y el ejercicio del pensamiento, así como a la introspección, la espiritualidad, el cultivo de la mente a través del estudio o bien de la ejercitación física o ejecución de una expresión artística. En estos últimos aspectos se liga al juego, que suele ser más un medio de descanso ante el trabajo, tanto para el cuerpo como para la mente.

“El ocio, cualquiera que sea su función, es, en primer término, una liberación y un placer. Luego se separa en tres categorías que, en nuestra opinión corresponden a sus tres funciones primordiales de descanso, diversión y desarrollo” (Dumazedier, 1964, pp. 30-29). Sin embargo, en la actualidad dichas funciones del ocio que pueden converger con el juego han sido embestidas por la mercantilización. La sociedad de consumo vicia el aporte de los juegos hacia la mera producción de valor de cambio. Esto ha afectado mucho al ocio en tanto que lo ha degradado a ser visto como un tiempo residual de mera diversión con una connotación que puede ser peyorativa y nociva.

Los juegos son fuente directa de diversión y la industria se ha aprovechado por medio del negocio de las apuestas, que, si bien han tenido presencia en épocas anteriores, nunca había sido de manera tan global. Los deportes han desvirtuados de su carácter estético y lúdico, más aún por ser despojados de su verdadero sentido de convivencialidad y socialización. Han sido orientados más al negocio que a la libertad y el descanso en vistas de la realización. El juego por medio del deporte ofrece aportaciones éticas para las personas. Implica la promoción de ciertos valores inculcados por las mismas reglas del juego: el juego limpio, la jovialidad de la competencia, y el respeto como promotores de dignidad humana en la actividad del juego. En el caso de los videojuegos, se han arraigado a la industria del ocio a través del consumo de manera nociva sin una prescripción o medida de sus límites en su uso. Es indudable que generan comunidades enteras interconectadas a una interfaz que las une desde cualquier parte del mundo. Asimismo, estos juegos se muestran como una especie de narrativa en sus contenidos, por la complejidad que sus tramas pueden llegar a contener posibles enseñanzas éticas al mismo tiempo que logran ser fuente de experiencias estéticas y alusiones artísticas por sus avanzados gráficos. Sin embargo, existe en todo ello una evidente propensión a degenerarse en vicio.

El juego, al darse durante el ocio, implica libertad, cuya característica hemos señalado ya y que sirve de fundamento para afirmar que el ocio tiene una dimensión lúdica. Ella conjuga con una de las funciones del ocio, la del

descanso¹⁰. En el juego se da la recreación y esta, a su vez, se encuentra inmersa en el ocio, en la medida que regenera y provee del descanso, el cual es uno de los beneficios del juego mismo. A este respecto, Cuenca (2009) señala que el juego es entendido como un agente importante dentro de la dimensión lúdica del ocio, y es indispensable para el obtener una estabilidad física y mental que favorezca el desarrollo de las facultades de cada individuo. Esa alternancia y ejercitación propias de la actividad del juego toman partida en la recreación donde el individuo hace uso de sus libres facultades a fin de recrearse, en función no solo de su descanso ante el esfuerzo del trabajo, sino también de su gratificación y satisfacción.

Ocio, juego y arte pueden coincidir en otorgar un sentido de liberación en relación con el trabajo. En este sentido, es posible afirmar que el ocio y el juego tienen un sentido liberador en función de su relación con el trabajo, como una relación análoga a la realidad. Desde esta idea podemos acudir a Marcuse (1983) el cual trae al diálogo alusiones a Schiller (1990) en que

[...] el hombre es libre solo cuando está libre del constreñimiento, externo e interno, físico y moral —cuando no está constreñido ni por la ley ni por la necesidad. Pero tal constreñimiento es la realidad. La libertad es, así, en un sentido estricto, liberación de la realidad establecida: el hombre es libre cuando la «realidad pierde su seriedad» y cuando su necesidad llega a ser ligera. (Marcuse, 1983, p. 175)

Tanto el ocio como el juego suponen libertad de la necesidad del trabajo, una experiencia que aparta de la tensión de la necesidad. Así, el individuo puede desarrollar libremente la potencialidad de sus capacidades. El juego no solo puede entenderse en términos de vacilación o vagancia, lo cual sugiere un aspecto residual. Nos referimos más bien a la libertad del juego en tanto que, además de voluntario, aporta una gratificación: “Jugar aporta algo al jugador; por eso juega. Pero la recompensa fundamental reside en la experiencia de la propia actividad (sea cual sea)” (Black, 2013, p. 15). Dicha libertad y dichas capacidades pueden desplegarse a su vez en conjunto con el juego, que, como reposición del desgaste y alienación del trabajo, llevan al sujeto a la búsqueda

10 Una de las funciones menos discutidas del ocio es su función regeneradora, consecuencia del descanso (Cuenca, 2009, p. 100).

de su recreación en función del goce, la experiencia y la retribución de lo gratificante de su tiempo de no trabajo:

La realidad que «pierde su seriedad» es la inhumana realidad de la necesidad y el deseo insatisfecho, y pierde su seriedad cuando la necesidad y el deseo pueden ser satisfechos sin trabajo enajenado. Entonces, el hombre es libre para “jugar” con sus facultades y potencialidades y con las de la naturaleza, y sólo “jugando” con ellas es libre. Su mundo entonces es el despliegue y su orden el de la belleza. Porque es la realización de la libertad, el juego es más que la constreñida realidad física y moral. (Marcuse, 1983, p. 175)

El juego dentro del ocio implica, por tanto, la liberación. Si el trabajo impera en forma de actividad incesante por necesidad, el ocio se arraiga en el ámbito de la libertad. En la libertad acontece el juego e invita al desentendimiento de la necesidad para la recreación del individuo, con lo cual puede aportarse a sí mismo, por medio de sus sentidos, su propia potencialidad:

El campo de la libertad se ve yaciendo más allá del de la necesidad: la libertad no está dentro sino fuera de la “lucha por la existencia”. La posesión y el abastecimiento de las necesidades de la vida son el prerrequisito, antes que el contenido, de una sociedad libre. El campo de la necesidad, del trabajo, es un campo de ausencia de libertad porque en él la existencia humana está determinada por objetivos y funciones que no le son propios y no permiten el libre juego de las facultades y los deseos humanos. (Marcuse, 1983, p. 180)

En este sentido, el juego trae libertad¹¹. El sentido liberador del juego desplaza la necesidad para enfocarse en el desenvolvimiento de las capacidades, en la realización y la recreación de sí. Aquí Marcuse (1983) atiende a la reflexión por el juego desde una posición en favor de la percepción de la realidad a partir de la dimensión estética. Con ello, muestra su fuerte influencia en la obra de Schiller (1990), quien abogaba por una educación estética del hombre

11 El juego es una actividad libre por definición. La libertad es parte esencial de su razón por la cual ha de ser llevado a cabo. Y es en esa libertad donde es posible experimentar determinada satisfacción. La libertad y la satisfacción constituyen los motivos que dotan de sentido a la actividad lúdica. Por lo tanto, el juego es efectuado debido a la satisfacción que resulta de su ejercicio mismo (Cuenca, 2009).

basada en la confluencia entre la razón y la sensibilidad. Aquí el sentido liberador del juego se hace presente en vencer el imperativo de la necesidad y la fatiga del trabajo. Es posible detectar este sentido liberador del juego en que: “La transformación de la fatiga (el trabajo) en juego, y de la productividad represiva en ‘despliegue’ —una transformación que debe ser precedida por la conquista de la necesidad (la escasez) como el factor determinante de la civilización” (Marcuse, 1983, p. 179).

Reflexiones finales

Jugar siempre ha sido un escape de la realidad más que necesario: es irremediable e inevitable¹². Seguimos jugando. Pese a que tanto humanos como animales juegan, solo a los seres humanos les surge la necesidad de un tiempo para sí mismos, la necesidad del ocio. Esta emerge de “la tensión, que se acrecienta con la racionalización y tecnificación del trabajo, además de acrecentar la fatiga, plantea paralelamente una mayor necesidad de diversión y tiempo privado, un tiempo para sí” (Cuenca, 2009, p. 286). Durante el trabajo se nos expropia nuestro tiempo. Lo vendemos para obtener una ganancia con la cual subsistir. El tiempo que nos resta ha de ser incluso más valioso por ser un tiempo destinado no al imperativo de la obligación y la necesidad de la subsistencia y manutención, sino de nuestra realización.

Más allá de percibirlo como un tiempo libre, que es libre solo en función del trabajo, hemos de considerarlo como un tiempo propio usado a voluntad para la libertad, la preservación de nuestra dignidad, el descanso a través del juego y la recreación, la diversión, y el desarrollo de nuestras capacidades. Un tiempo para el ocio. Es decir, el ocio entendido como una experiencia dentro de un uso del tiempo a voluntad, un ejercicio de autonomía y libertad que se conjuga con el juego como un tiempo en el cual el individuo se recrea a sí mismo, más allá de una mera reposición de fuerza de trabajo (Cuenca 2009). El juego y el ocio han de seguir manteniéndose en el carácter de lo necesario,

12 La actividad del juego es voluntaria y promotora del ejercicio de la libertad; ofrece diversión y aligeramiento de la realidad mientras se lleva a cabo, de ahí que se llegue a afirmar que el juego distrae, y en tanto lo hace libera. Por ello nos provee de descanso y nos ofrece una distancia ante la realidad que nos libera de ella y permite impulsar nuestra capacidad creadora (Cuenca. 2009).

como actividades vitales de relevancia ante el imperativo por la obligación y la necesidad del trabajo. El juego se da de manera voluntaria dentro de la experiencia de ocio, la cual nunca es impuesta, bajo el entendido de que el ocio y el juego han de complementarse de manera armoniosa y equilibrada. Es decir, no como un mero medio para descansar del trabajo sino para el beneficio y realización de los seres humanos en un sentido liberador, el cual es posible en el ocio a través del juego y la recreación.

Referencias

- Arendt, H. (2015). *La condición humana*. Madrid: Paidós.
- Aristóteles. (1985). *La ética nicomaquea*. Barcelona: Gredos. (Original publicado en el s. IV a. e. c.)
- Aristóteles. (2000). *La política*. México: Editorial Porrúa. (Original publicado en el s. IV a. e. c.)
- Black, B. (2013). *La abolición del trabajo*. Logroño: Pepitas de calabaza.
- Cuenca, M. (2009). *Ocio humanista*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. y Aguilar, E. (eds.). (2009). *El tiempo de ocio: transformaciones y riesgos en la sociedad apresurada*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca M. y Aguilar E. (2014). *Ocio valioso*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, J. (2013). La existencia valiosa. En A. Ortiz-Osés, B. Solares y L. Garagalza (eds.), *Claves de la existencia. El sentido plural de la vida humana* (pp. 449-470). Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre. DOI: <https://doi.org/10.24850/j-tyca-2018-01-01>
- De Grazia, S. (1966). *Tiempo, trabajo y ocio*. Madrid: Tecnos.
- Dumazedier, J. (1947). *Sociologie empirique du loisir critique et contre-critique de la civilisation du loisir*, Paris: Editions du le Seuil. DOI: <https://doi.org/10.2307/3320680>
- Dumazedier, J. (1964). *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lafargue, P. (2010). *El derecho a la pereza*. Madrid: Público.
- Marcuse, H. (1983) *Eros y la civilización*. Madrid: Sarpe.
- Mc Phail, E. (1999). El tiempo libre y la autonomía. Una propuesta. *La ventana*, (9), 86: <https://doi.org/10.17151/hpsal.2015.20.2.8>

Minello, N. (1983). Impacto de una política de bienestar, cultura y recreación para los trabajadores promovida por el Estado. En *Cuadernos Laborales*. México: Secretaría de Trabajo y Prevención Social.

Organización de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv86dh99.6>

Pieper, J. (1979). *El ocio y la vida intelectual*. Madrid: Rialp.

Schiller, F. (1990). *Kallias: Cartas a la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos.



Guía para los autores

La *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* es una publicación semestral que recoge resultados de investigación, estudios, avances de investigación, revisiones o experiencias, con el fin de entender, debatir y retroalimentar conocimientos sobre la cultura física, el deporte y la recreación a nivel local, nacional e internacional.

Su base es el programa de pregrado en Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, sede Bogotá. Se dirige a personas interesadas en la teoría y la práctica de estudiar, investigar, analizar y profundizar sobre los campos de conocimiento propuestos por la Facultad para su ordenamiento curricular: el investigativo, el físico deportivo, el recreativo, el pedagógico, el administrativo-deportivo, el de la salud y el estético. Acepta artículos en español, portugués e inglés, preferentemente derivados directamente de investigaciones formalmente avaladas por instituciones universitarias, centros de investigación y entidades financiadoras públicas y privadas.

La *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* tiene como propósito acceder al proceso de indexación de Colciencias, de revistas científicas e inclusión en bases de datos internacionales. En este sentido, se hace necesario que los productos académicos e investigativos que se publiquen en este espacio respondan a los requerimientos para tal fin. Es por ello que la revista se acoge a los criterios de calidad científica establecidos por Colciencias descritos a continuación:

Artículo de investigación científica (original) o tecnológica. Documento que presenta, de manera detallada, los resultados originales de proyectos terminados de investigación. Generalmente, la estructura utilizada contiene cinco apartes importantes: introducción, metodología, resultados, conclusiones y bibliografía.

Artículo de revisión. Documento resultado de una investigación terminada donde se analizan, sistematizan e integran los resultados de investigaciones publicadas o no publicadas, sobre un campo en ciencia o tecnología, con el fin de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo. Se caracteriza por presentar una cuidadosa revisión bibliográfica de por lo menos 70 referencias.

Artículo de reflexión. Documento que presenta resultados derivados de una investigación terminada, desde una perspectiva analítica, interpretativa o crítica del autor, sobre un tema específico, recurriendo a fuentes originales.

La revista también recibe estudios, avances de investigación, revisiones o experiencias sobre trabajos, eventos, procesos locales y proyectos en curso que sean de interés para los profesionales en cultura física y otros intelectuales que estudian los fenómenos relacionados con la cultura física, el deporte y la recreación.

Requisitos para la publicación de artículos

Cada artículo que quiera ponerse en consideración de esta revista debe enviarse a la coordinadora editorial al correo electrónico carmenforero@usantotomas.edu.co, en formato .doc, versión 2003 en adelante, y con las siguientes especificaciones de formato: tamaño carta, interlineado 1.5, con márgenes derecho e izquierdo no inferiores a 3 cm, fuente Times New Roman 12 puntos. Los textos no deben exceder las 6000 palabras. Para detalles adicionales de formato y estilo, consultar normas internacionales APA (*American Psychological Association*).

La recepción de un artículo se acusará de inmediato y se informará al autor sobre el estado del mismo en un plazo máximo de seis meses. Eventualmente, la aceptación definitiva podrá depender de sugerencias o modificaciones del trabajo que los asesores del Comité Editorial propongan al autor o autores.

La publicación de un artículo aprobado puede hacerse en el número inmediatamente a ser publicado o en uno posterior.

La revista se reserva el derecho de reproducir en otros medios impresos o electrónicos.

El envío de un artículo a esta revista supone el compromiso del autor de no someterlo de forma parcial o completa, ni simultáneamente ni sucesivamente a otras revistas o editoriales, sin antes retirar el texto de la consideración de esta revista por medio de comunicación escrita. Para tal fin, se solicita al autor o autores anexar carta de cesión de derechos para la publicación del artículo.

Las opiniones y afirmaciones que aparecen en los artículos son responsabilidad exclusiva de los autores.

Todo artículo del tipo 1, 2 y 3 deberá venir con una primera página sin numerar, en la que figure en primer lugar el título del trabajo seguido de un asterisco que remita a una nota de pie de página en donde se especifican las características de la investigación. Se debe indicar la fecha exacta (ojalá el día, o al menos el mes y el año) de inicio y finalización de la investigación, o si la misma todavía está en curso.

Después del título debe ir el nombre completo del autor del artículo, seguido de dos asteriscos (en el caso de que sea un solo autor), o si son dos autores, tres, cuatro, etc., cada nombre completo debe ir seguido del número correspondiente de asteriscos que remitan a sendas notas al pie, cada una de las cuales debe contener los siguientes datos: el nivel académico del autor (su título o títulos más avanzados), su filiación institucional, su vinculación con el grupo, línea y proyecto de investigación y su dirección de correo electrónico, la cual es obligatoria.

El título del artículo también debe dirigir a una nota al pie en la cual se mencione la institución en la cual se llevó a cabo la investigación y si recibió algún tipo de financiación.

Se requiere también, en páginas aparte, un resumen en español del artículo (100 a 120 palabras máximo), precedido por el título del artículo, sin el nombre del autor o de los autores, con el subtítulo: “Resumen”. Traerá a continuación algunas palabras clave en español (de 3 a 10) que rápidamente permitan identificar el tema del artículo. Luego debe venir la traducción al inglés del título del artículo, con el subtítulo “*Abstract*” y la traducción al inglés del resumen, seguida de la traducción de las palabras clave (*keywords*).

La información estadística o gráfica debe agruparse en tablas y figuras, cada una con numeración consecutiva y con un título que resuma brevemente el contenido de estas. Las tablas y figuras deben acompañarse de sus fuentes de manera clara debajo de cada una de ellas, de tal forma que pueda comprobarse sin inconvenientes la procedencia de los datos. También debe decirse expresamente cuáles tablas o figuras fueron elaboradas por el autor o los autores. Dentro del texto del artículo, cada tabla y figura se referenciará con por su número y no con frases como “la tabla siguiente”, para mejor comprensión del texto.

Cuando el artículo incluya fotografías o ilustraciones, inicialmente, basta el archivo digital respectivo, que puede enviarse dentro del texto si no es muy pesado, o en archivo anexo. Si el artículo se aprueba para publicación, además del archivo digital, el autor acompañará copia impresa, o fotocopia muy clara, o copia gráfica, o película en forma de diapositiva de cada figura o ilustración, indicando con precisión el lugar del texto donde deben incorporarse cada una de ellas. No debe incluirse material gráfico sujeto a *copyright* u otros derechos de autor sin haber obtenido previamente el permiso escrito respectivo.

Se pueden incluir anexos, si es necesario, al final del artículo o investigación, y después, si los hay, se debe incluir una lista de referencias bibliográficas que contenga todas y solo las referencias citadas dentro del texto, en los anexos y en las notas.

La lista final de referencias bibliográficas debe elaborarse en formato APA 6.^a edición.

Si se utiliza material protegido por *copyright*, los autores se hacen responsables de obtener permiso escrito de quienes tienen los derechos. En principio, citar más de una tabla o gráfica de un mismo libro o artículo, o fragmento de 500 palabras o más, requiere permiso previo por escrito del titular del derecho. La revista, con consentimiento del autor o autores, realizará los cambios editoriales que sean necesarios para darle al artículo la mayor claridad, precisión y coherencia posibles.

Una vez aprobado el artículo para publicación, todos los autores deben firmar el acuerdo de cesión de *copyright* previamente a su publicación. El texto del acuerdo les será enviado por los editores. Este les permite a los editores proteger el material en nombre de los autores, sin que estos renuncien a sus derechos de autoría. La cesión de *copyright* incluye los derechos exclusivos de reproducción y distribución del artículo, incluyendo las separatas, las reproducciones fotocopiadas, en microfilme o de otro tipo, así como las traducciones.

Cuando los artículos sean de autoría de menos de tres personas, cada una recibirá tres ejemplares de cortesía del número de la revista en el que se haya publicado su texto. Cuando sean tres o más autores, cada uno recibirá dos ejemplares.

La aceptación de un trabajo queda supeditada a la revisión teórica, metodológica y formal que dos consultores (árbitros) realicen de él. El Comité

Editorial de la revista se reserva el derecho de introducir modificaciones formales necesarias para adaptar el texto a las normas de la publicación.

Una vez evaluado el documento propuesto, el autor o autores recibirán la evaluación para su revisión y ajuste. Tendrán un plazo de quince días para devolver el artículo debidamente revisado. A juicio de los primeros evaluadores o de los editores, el artículo corregido podrá enviarse a nueva evaluación por los primeros evaluadores o por otros distintos.

Guidelines for authors

The *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* is a biannual publication that includes research results, studies, research breakthroughs, reviews or experiences, in order to understand, discuss and feedback knowledge about physical culture, sports and recreation at local, national and international levels.

Its basis is the undergraduate program in Physical Culture, Sport and Recreation of Universidad Santo Tomas, Bogotá branch. It is aimed at people interested in the theory and practice of studying, researching, analyzing and deepening on the fields of knowledge proposed by the Faculty for its curriculum: the research, the physical sport, the recreation, the pedagogical, the athletic administration, the health and the aesthetic. It accepts articles in Spanish, Portuguese and English, preferably derived directly from formal research endorsed by universities, research centers and public and private funders.

The *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento* has as purpose to access the indexing process of Colciencias, scientific journals and inclusion in international databases. In this respect, it is necessary that the academic and research products published in this space meet the requirements for this purpose. This is why the journal adopts the scientific quality criteria established by Colciencias below:

Scientific research (original) or technological article. Document that presents, in detail, the original results of completed research projects. Usually, the structure used contains five main elements: introduction, methodology, results, conclusions and bibliography.

Review article. Document resulting from a completed research, which analyzes, systematizes and integrates published or unpublished research findings, on a field in science or technology, in order to account for the progress and development trends. It is characterized by a careful bibliographical review of at least 70 references.

Reflection article. Document that presents results derived from a completed research, from an analytical, interpretative or critical perspective of the author, on a specific topic, using original sources.

The journal also receives studies, research breakthroughs, reviews or experiences on jobs, events, local processes and ongoing projects that are of interest to professionals in physical education and other intellectuals who study phenomena related to physical culture, sport and recreation.

Requirements for the publication of articles

Every article that is submitted for consideration of this journal should be sent to the editorial coordinator email: carmenforero@usantotomas.edu.co, in magnetic media (Word, version 2003 onwards). They should not exceed 6000 words, letter paper size, one-and-a-half spacing, left and right margins no less than 3 cm; font Times New Roman 12. For further details on format and style, consult international APA standards (American Psychological Association).

The receipt of an article will be acknowledged immediately and the author will be informed about its status within a maximum of six months. Eventually, final acceptance may depend on suggestions or modifications to the work that advisors of the editorial board suggest to the author or authors.

The publication of an approved article can be made in the issue immediately to be published or in a later one.

The journal reserves the right to reproduce the work in other print and/or electronic media.

The submission of an article to this journal implies the commitment by the author of not submitting it partly or completely, simultaneously or successively to other journals or editorials, without withdrawing the text from the consideration of this journal through written communication. For this purpose, the author or authors are requested to attach a letter of assignment of rights for the publication of the article.

The opinions and statements that appear in the articles are the sole responsibility of the authors.

Any article of type 1, 2 and 3 should come with a first unnumbered page, in which appears firstly the title of the work followed by an asterisk that refers to a footnote which specifies the characteristics of the research. It must indicate the exact date (hopefully the day, or at least the month and year) of beginning and completion of the research, or if it is still ongoing.

After the title should be the full name of the author of the article, followed by two asterisks (if it is a single author), or if two authors, three, four, etc., each full name must be followed by the corresponding number of asterisks that refer to each footnote, everyone of which must contain the three following data: author's academic level (degree or most advanced degrees), institutional affiliation and email address, which is mandatory.

It is also required, on separate pages, a summary in Spanish of the article (100-120 words maximum), preceded by the title of the article, without the name of the author or authors, with the subtitle: "Abstract". Following it will have some keywords in Spanish (from 3 to 10) that quickly allow identifying the subject of the article. Then is the English translation of the title of the article, with subtitle "Abstract" and the English translation of the summary, followed by the translation of the keywords.

Name of the author of the work and the institution in which the research was conducted. Indicate the association with the research group, line and project. Indicate if the latter has been funded.

Statistical or graphical information should be grouped in tables and figures, each one with a consecutive numbering and a subtitle that begins with: table 1... or figure 1... and then very briefly indicates their content. Tables and figures should be accompanied by their sources below each one of them clearly, so that the origin of the data can be easily verified. Also it must specifically state which tables or figures were made by the author or authors. Within the text of the article, each table and figure shall be referred to by its number and not with phrases like "the following table", for better understanding of the text.

When the article includes photographs or pictures, initially, the respective digital file will suffice, which can be sent in the text if it is not too heavy, or in an attached file. If the article is approved for publication, in addition to the digital file, the author shall accompany a print copy, or very clear photocopy, or graphic copy, or a slide film of each figure or illustration, indicating the precise location in the text where each one of them should be incorporated. Do not include copyrighted artwork or other copyrights without first obtaining the respective written permission.

Attachments can be included, if necessary, at the end of the article or research, and then, if any, must be included a bibliography list containing all and only the references cited in the text, attachments and notes.

The final bibliography list should be prepared in the format APA.

If using *copyrighted* material, authors are responsible for obtaining written permission from copyrights holders. Initially, citing more than one chart or graphic of the same book or article, or fragment of 500 words or more, requires prior written permission from the copyright holder.

The journal, with consent of the author or authors, will make the editorial changes as necessary to give the article the most clarity, accuracy and consistency possible.

Once approved the article for publication, all authors must sign the *copyright* assignment agreement prior to publication. The text of the agreement will be sent by the editors. This allows editors to protect the material on behalf of the authors, without them waiving their rights of authorship. The assignment of *copyright* includes the exclusive rights to reproduce and distribute the article, including the pull-out supplements, photocopied reproductions, in microfilm, or other kind, as well as translations.

The authors, when less than three, will each receive three complimentary copies of the issue of the journal in which their article is published; when there are three or more, each will receive two copies.

The acceptance of a work is subject to theoretical, methodological and formal review performed by two consultants (peer reviewer). The editorial board of the journal reserves the right to make formal amendments necessary to adapt the text to the standards of the publication.

Once evaluated the proposed document, the author or authors will receive the evaluation for their review and adjustment. They will have a period of fifteen days to return the article duly revised. In the opinion of the first reviewers or editors, the corrected article may be sent for a new evaluation by the first reviewers or by different ones.

