

Narrativas para una comprensión del juego

Marta Inés Tirado Gallego

Psicóloga (1987) y Magister en Filosofía (1996) de la Universidad de Antioquia.

Doctora en Historia, Teoría y Crítica de Arte de la Universidad Politécnica de Valencia, España. (2003).

Coordinadora de Permanencia Universitaria, UdeA.

Correo: mitiradog@gmail.com

Septiembre 22 de 2020

No conozco ningún otro modo de tratar con tareas grandes que el juego.

Friedrich Nietzsche. *Ecce homo.*

“La madurez del hombre es haberse reencontrado, de grande, con la seriedad que de niño tenía al jugar”

Friederich Nietzsche. *Más allá del bien y el mal.*

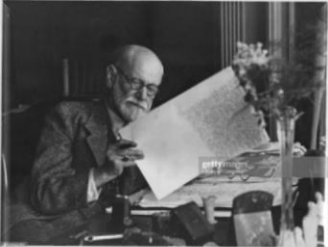
"A los mayores les gustan las cifras. Cuando se les habla de un nuevo amigo, jamás preguntan sobre lo esencial del mismo. Nunca se les ocurre preguntar: "¿Qué tono tiene su voz? ¿Qué juegos prefiere? ¿Le gusta coleccionar mariposas?" Pero en cambio preguntan: "¿Qué edad tiene? ¿Cuántos hermanos? ¿Cuánto pesa? ¿Cuánto gana su padre?" Solamente con estos detalles creen conocerle."

El Principito
@nochedeletras



Campos, disciplinas, enfoques para el abordaje del juego



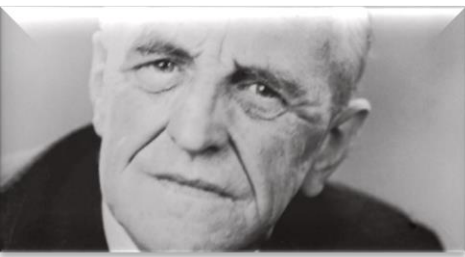


SIGMUND FREUD: (1856-1939) Médico neurólogo, padre del PSICOANÁLISIS

- La interpretación de los sueños. 1889- 1900: **Deseo, inconsciente, simbolismo, poesía, el mito, juego.** *“El alma juega soñando con los estímulos que se le ofrecen... juega caprichosamente con ellos.”* (Ilustra con obras de arte).
- Psicopatología de la vida cotidiana IV (1900-1): **Recuerdos infantiles, recuerdos encubridores.**
- (La memoria del juego se conserva intacta).
- El chiste y su relación con el inconsciente (1905): **Humor, la fantasía, la vida psíquica, estética, percepción sensorial, juego.** *Juegos con palabras, juegos con ideas.*
- Análisis de la fobia de un niño de cinco años: Caso Juanito (1909): **Fobias, cuentos infantiles, objetos del juego y representaciones simbólicas de la angustia, importancia del juego con otros... sexualidad...** Sueños con temas de cuentos infantiles (1913).
- Una neurosis infantil: el hombre de los lobos. (1914 -1918). (Cuentos infantiles y su relación con la neurosis).

- Personajes psicopáticos del teatro (manuscrito de 1904-5 (?) 1.942): **Teatro, Hamlet, (La tragedia griega...) El como si...** *“La contemplación apreciativa de una representación dramática, cumple en el adulto la misma función que el juego desempeña en los niños... El espectador del drama es un individuo sediento de experiencia”.*
- El poeta y los sueños diurnos (1907-1908): **Poesía, juego, realidad, fantasía, imaginación, ensueños...** *“No habremos de buscar en el niño, las primeras huellas de la actividad poética? “En realidad no podemos renunciar a nada; no hacemos más que cambiar unas cosas por otras.”* (El juego es irrenunciable para el corazón humano).
- Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci (1910): **Escultura.**
- El Moisés de Miguel Ángel (1913): **Escultura, literatura.**

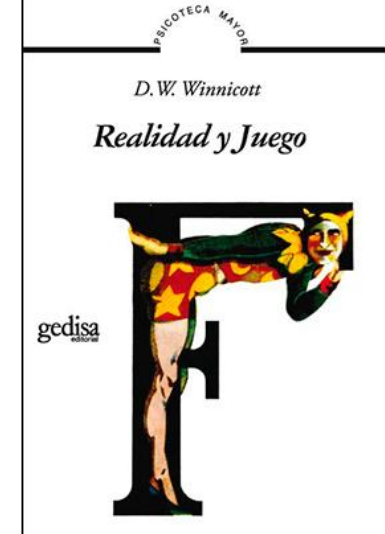
- Tótem y Tabú (1913): **Cultura, ley, prohibición, animismo, magia, representación, totemismo/religión...**
- Más allá del principio del placer: El fort-da (1920): **Juguete, símbolo, representación, repetición, lenguaje, constitución psíquica, vida, muerte, placer, displacer.** (Es por la vía del juego como se ingresa al mundo de los símbolos)
- El porvenir de una ilusión (1927): **Cultura, civilización, Naturaleza, ideas religiosas...**
- El Malestar en la Cultura (1930). **Vida y muerte, placer y displacer. Sublimación**



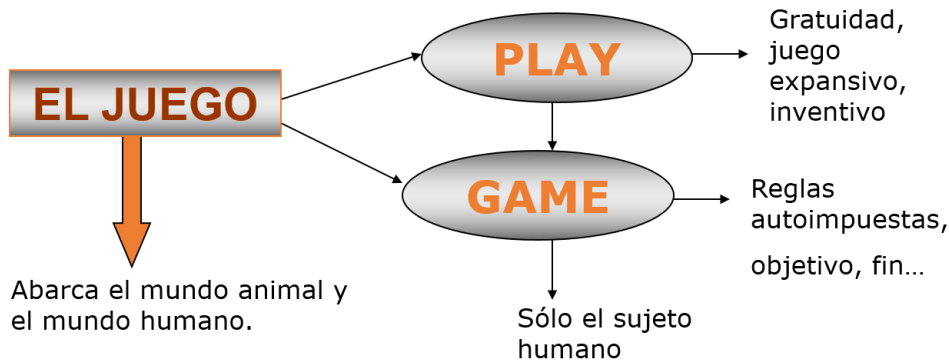
DONALD WOODS WINNICOTT. (1896-1971).

Pediatra, psiquiatra y psicoanalista

- *Escritos de psiquiatría y psicoanálisis* (1957)
- *Psicosis y cuidados maternos* (1957)
- *El niño y la familia* (1957)
- *El niño y el mundo externo* (1957)
- *El proceso de maduración y el ambiente facilitador* (1965)
- *La consulta terapéutica y el niño* (1971)
- **Realidad y Juego (1971)**



* **Realidad y juego (1971)**: Objetos transicionales, fenómenos transicionales, identificación, sueños, fantasía, vida cotidiana, **creatividad...**



El juego es universal, natural, estimulante, una **terapia**. Es una experiencia siempre creadora.

La psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta.

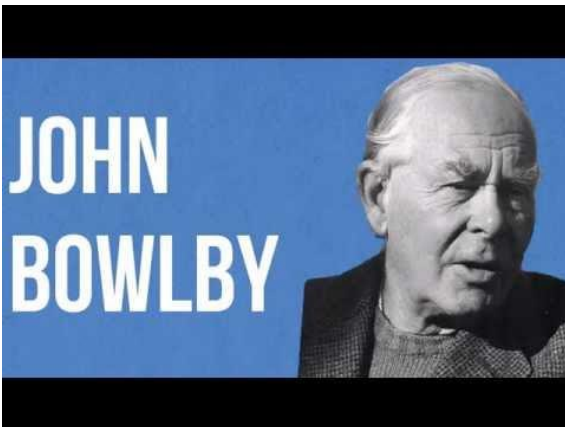
Lo que hace que un individuo sienta que la vida valga la pena de vivirse, es la **apercepción creadora**.



MELANIE KLEIN (1882-1960) Psicoanalista, creadora de una teoría del funcionamiento psíquico.

1. Volumen 1. *Amor, culpa y reparación*.
2. Volumen 2. ***El psicoanálisis de niños***.
3. Volumen 3. *Envidia y gratitud*.
4. Volumen 4. *Relato del psicoanálisis de un niño*.

Terapia de juego: interpretación a través del juego y el juguete, de la fantasía, los sentimientos, el duelo, la frustración, la depresión, la ansiedad, los conflictos internos...



JOHN BOWLBY (1907-1990). Psiquiatra y psicoanalista inglés, creador de la teoría del apego. Cuidado maternal y amor (De un informe para la OMS titulado: Cuidado maternal y salud mental)

- Prevención de la delincuencia en adolescentes y adultos.
- Separación: ansiedad y angustia.
- Privación psico-afectiva.
- Crianza institucionalizada (hogares sustitutos después de la segunda guerra mundial).
- Teoría del apego.

Los niños no son pizarras de las que pueda borrarse el pasado con un sacudidor o una esponja, sino seres humanos que llevan con ellos sus experiencias previas, y cuya conducta en el presente está profundamente afectada por lo que ha ocurrido antes.

Cuidado maternal y amor



JEAN WILLIAM FRITZ PIAGET (1896 -1980). Epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, considerado el padre de la epistemología genética.

- *La representación del mundo en el niño* (1926)
- *El lenguaje y el pensamiento en el niño* (1931)
- *El juicio y el razonamiento en el niño* (1932)
- *El criterio moral en el niño* (1934)
- ***El nacimiento de la inteligencia en el niño (1936)*** (Tiempo, espacio, causalidad y objeto)
- *El desarrollo de la noción del tiempo* (1946)
- ***La formación del símbolo en el niño (1946)***
- *La psicología de la inteligencia* (1947)
- *Introducción a la epistemología genética* (1950)
- ***Seis estudios de psicología (1964)***
- *Memoria e inteligencia* (1968)
- *Psicología y pedagogía* (1969)
- *Psicología del niño* (1969).
- *La equilibración de las estructuras cognitivas, un problema del desarrollo* (1975)
- ...

PIAGET clasifica los juegos desde el punto de vista de las estructuras mentales (estadios)



Pre-ejercicio (Primeros meses de existencia)
Simbólicos. (Primeros meses del segundo año)
De reglas: (Etapa preescolar: 4 a 7 años;
etapa escolar: 7 a 11 años. Pervive en el adulto)

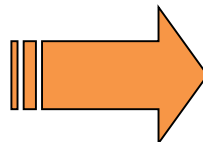
El juego de **reglas** es la actividad lúdica del ser socializado.



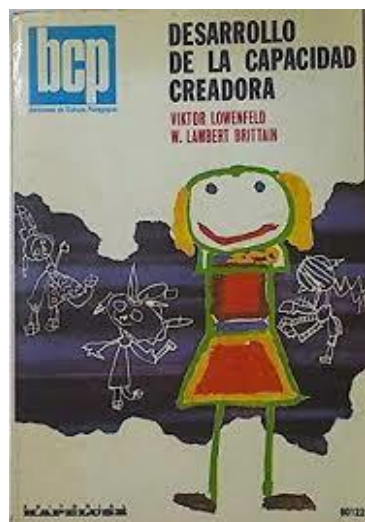
LEV VYGOTSKI. (1896- 1934) Psicólogo.

El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (Capítulo: El papel del juego en el desarrollo del niño). Otros temas: Relación Lenguaje y pensamiento. Psicología del arte...

El juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.



Paso de la situación imaginaria al predominio de las **reglas**

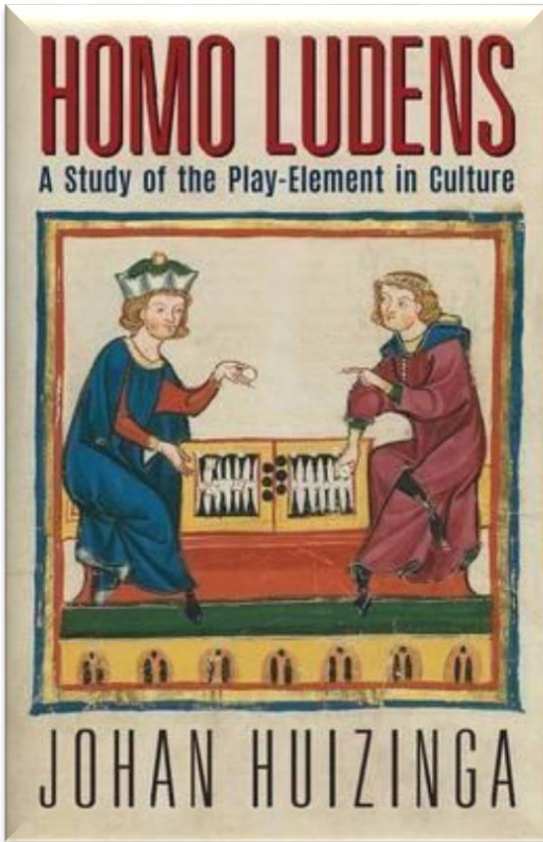


VIKTOR LOWENFELD (1903–1960). Desarrollo de la capacidad creadora.

Arte y Psicología: Profesor en el campo de la educación artística.

Etapas del desarrollo **creativo**

- **1 El garabato** - Los comienzos de la autoexpresión (2 a 4 años)
- **2 Etapa pre-esquemática** - Primeros intentos de representación (4 a 7 años)
- **3 Etapa esquemática** - La obtención de un concepto de la forma (7 a 9 años)
- **4 Los comienzos del realismo** – adaptar el dibujo a la realidad (9 a 12 años)
- **5 Pseudo-naturalismo** - Importancia del producto final (12 a 13 años)
- **6 La decisión** – Perfeccionamiento en una o más actividades (a partir de los 13 o 14 años)



JOHAN HUIZINGA: Filósofo e historiador. (1872 - 1945). Homo Ludens.

“El juego es **fundamento y factor de la cultura.**”

“El juego es un impulso **vital**, una función elemental de la vida.”

“Actividad **libre.**”

“Es orden y crea **orden**, pues posee **reglas** propias.”

“Es una función llena de **sentido**, que siempre significa algo para el que juega”.

“El juego conserva una **seriedad** 'sagrada', 'santa'” (Quien no lo respeta es un Aguafiestas)



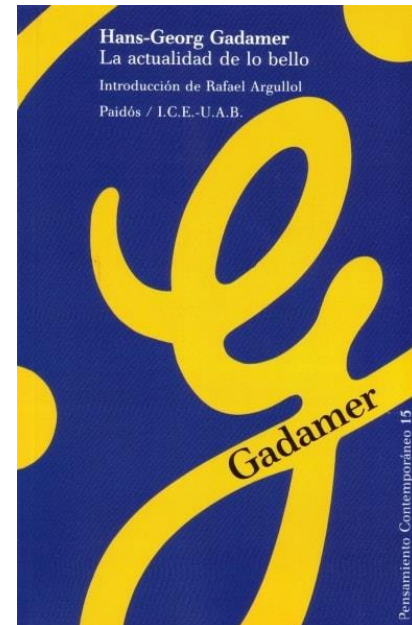


HANS GEORG GADAMER (1900-2002). Filósofo. (Verdad y Método; Actualidad de lo bello, Poema y Diálogo) **Hermenéutica.**

- ❑ El juego nos permite explorar nuestro múltiples **modos de ser**. (*Es el júbilo de saberse permanentemente abierto a “la dimensión de lo posible”, a las “posibilidades de ser”, a un mundo de “posibles”.*) Auto-olvido
- ❑ El **modo de ser** del juego, es el mismo *modo de ser* de la experiencia del arte.
- ❑ **Juego, símbolo, fiesta, arte**: el juego estético del COMO SI... (Kant)

Cuando el juego alcanza su máxima perfección: es arte

- ❑ El elemento lúdico del arte.
- ❑ La **fiesta** y la celebración: comunidad donde todo está congregado, se recupera la comunicación de todos con todos y “nos invita a demorarnos.” (Ejemplo: Octavio Paz: [Todos santos, días de muertos](#). De El laberinto de la soledad)



FRIEDRICH SCHILLER (1759- 1815). Poeta, dramaturgo, filósofo, historiador y editor. Cartas sobre la Educación Estética del Hombre.

TEXTOS Y DOCUMENTOS
Clasificación del Pensamiento y de las Ciencias

Friedrich Schiller

Kallias.
Cartas sobre
la educación estética
del hombre

ANTHROPOS
Revista de Filosofía y Ciencias

El concepto de **impulso de juego** y su relación con la belleza



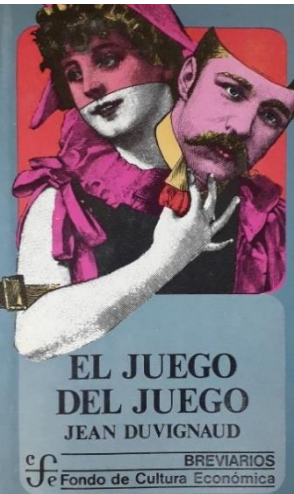
Impulso sensible y el **impulso formal (ley)**.

El juego reconcilia ambos impulsos; es el tránsito entre el sentir y el pensar. Es lo que prepara para apreciar lo bello.



El hombre sólo juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra y sólo es plenamente hombre cuando juega (Cartas sobre la educación estética del hombre (1795))

— Friedrich von Schiller —



JEAN DUVIGNAUD (Jean Octave Auger 1921 -2007). Escritor, **sociólogo** y **antropólogo** francés.
El juego del juego (El juego por el juego –FCE-). 1980

“Pero sé muy bien que no me habría ligado al teatro, a la creación artística, a la fiesta, a los sueños, a lo imaginario, sino hubiese tratado de elucidar cierta experiencia del ser, cuya raíz está en la libertad del juego.”

“Eso, desde luego, no sirve para nada: lo sagrado no sirve para nada, el amor y el placer, no sirven para nada, lo imaginario, no sirve para nada.” (El valor de las actividades inútiles)

“El campo lúdico es tan vasto que nos asombra la poca atención que se le ha dado...”

Le concede a Huizinga el valor de asociar el juego con otras manifestaciones humanas tales como el uso de la máscara, las competencias, los mitos, la estética, el arte... y sacar la experiencia del juego del tiempo de la niñez; discute la afirmación de Huizinga que dice que: *“todo juego tiene reglas”* (Igual que Caillois, Piaget: *educación*). Alude a Winnicott para destacar el juego entre el mundo interior y exterior (objeto transicional entre la ilusión y la realidad) y como base de una creatividad universal. Habla del Play del Game (“Bajo el game encontraríamos el play”).

Los flujos del juego:

- El libertinaje (lo grotesco y lo satírico)
- La metamorfosis (disfraz y la máscara)
- El “delirio” barroco (nuevas riquezas, exceso como ficción colectiva)

Hoy, el juego: *Vida emboscada bajo la vida* (las manifestaciones de la vida moderna: música pop, la moto... lo marginal de las civilizaciones industriales y de las somnolencias de la clase media, lo kitsch). El claroscuro de la vida cotidiana. (Desierto – oasis de Nietzsche: *Entre las hijas del desierto*)

J. Huizinga,
R. Caillois
I. Kant,
F. Schiller,
K. Groos
J. Piaget
J. Chateau,
J.P. Sartre,
Goethe,
Hölderlin,
Dostoievski.
A Koyéve
M. Elíade,
A. Artaud,
W. Benjamin, G.
Genet



“Cada cual conoce el juego a partir de su propia vida; ha tenido experiencias con él y acerca de él; conoce el comportamiento lúdico de los congéneres, conoce innumerables formas en que se juega, conoce los juegos públicos, los espectáculos circenses masivos, los juegos de entretenimiento, los juegos infantiles y los juegos algo más esforzados, menos fáciles y menos relajados de los adultos, cada cual, conoce también elementos lúdicos en el campo del trabajo y de la política, en el trato entre ambos sexos, elementos lúdicos en casi todos los ámbitos de la cultura.”

“Todas las edades de la vida están trabadas en el juego”.

Desierto (vacío, sin sentido de la existencia. Oasis (magia y la felicidad): juego



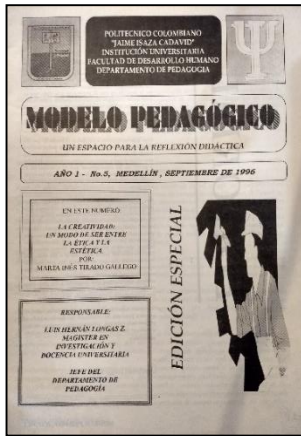
ROBERT LOUIS STEVENSON. (1850 - 1894). Escritor escocés. Juego de Niños y otros ensayos.

“Nosotros, los mayores, podemos contarnos historias, darnos y recibir golpes hasta que el timbre suena, cabalgar lejos y a toda prisa, casarnos, decaer y morir; y todo sentados tranquilamente al lado de la chimenea o recostados en la cama. Eso es exactamente lo que un niño no puede hacer, o no hace, al menos mientras pueda entretenerse con algo distinto. Para todo requiere de maniqués y útiles teatrales. Cuando en su historia llega a una pelea, se levanta, hace una espada de cualquier cosa y lucha denodadamente con alguna pieza del mobiliario hasta caer exhausto”.

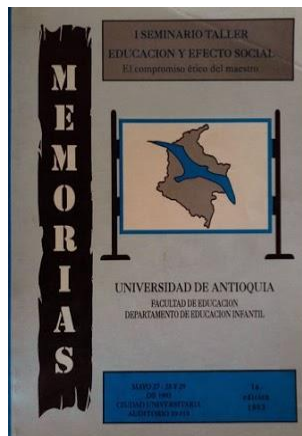
PHILIP POTDEVIN. Escritor. 1958. “Las delicias de la soledad”:

“Nada más reconfortante que permanecer en el retiro de mi habitación jugando, explorando, recorriendo todas las posibilidades tímbricas de esta prolongación de mi ser; poder llegar a conocerlo en la intimidad, descubrir la textura de su fino acabado, la suavidad lustrosa de la madera de pero que con tanto amor el luthier del siglo dieciséis aplicó a su trabajo”.

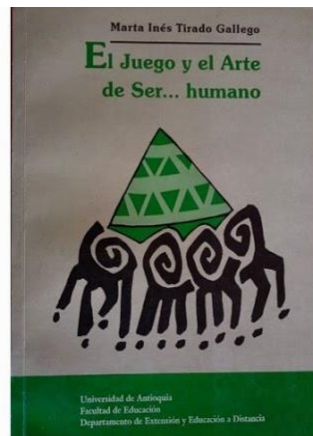




Artículo (1995) *Creatividad: un modo de ser entre la ética y la estética.*



Artículo (1993): *Saber y creatividad: un más allá del paraíso.* Medellín. Universidad de Antioquia.



Libro (1995): *El juego y el arte de Ser... humano.* 1995. Primera edición. Medellín. Universidad de Antioquia.



Libro (1998): *El juego y el arte de Ser... humano.* 1998. Segunda edición. Medellín. Universidad de Antioquia.



Artículos (2005):

- *El juego y la lúdica: alternativas de desarrollo social para el siglo XXI.*
- *Del malestar en el aula o del sujeto en educación.*
- *Estética y psicoanálisis: una aproximación al arte que se ocupa del Mal-Estar en Colombia.* Medellín. Universidad de Antioquia.



Artículo (2014). Para jug-arte mejor. Una mirada desde la estética y la ética Espacios en Blanco. Revista de Educación, núm. 24, junio, 2014. Buenos Aires, Argentina.
<https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806005.pdf>



Artículo (2015) Preguntas para “dar la palabra” desde la educación artística y cultural.



Artículo (2019) Educación (es) Re-creada (s). Programa APEX-Cerro, Universidad de la República. Uruguay.

Para quien ame la lectura del “**desarrollo humano**” desde el ser humano mismo, el juego y el arte se constituyen en una colección de infinitos libros abiertos que se ofrecen para ser leídos. Una mirada no desarrollista sobre el sujeto humano permite comprender, que la existencia de cada uno en particular y el mundo de la vida en general, por estar en relación al otro, al semejante, al próximo... *justo por eso, no son iguales, ni se viven de la mismas maneras; no son armónicos, y mucho menos se viven por fases de manera secuencial.*

La **realidad humana es** una realidad corpórea, relacional, situacional, contextuada, o como diríamos con Nietzsche, es “*humana, demasiado humana*”. Es por sí misma insatisfactoria, hecha de carne y huesos, piel, sentimientos, miedos, deseos, logros y fracasos. Pero está impregnada de juego.

En el juego y en el arte experimentamos un **modo de conocer** distinto al modo de conocer conceptual.

Creatividad

Sólo en la medida en que el hombre juega puede crear. ...la creatividad nace en la pregunta y crece en la comprensión. ...el acto de crear debe comprenderse como un acto transformador del sujeto.

La dimensión temporal del juego es el **aún**. En el **aún** hay tiempo. Hay pasado, presente, futuro, hay posibilidad abierta, hay juego. *Aún* significa permanencia pero también significa posibilidad, y en ese sentido es a su vez también *tarea*.

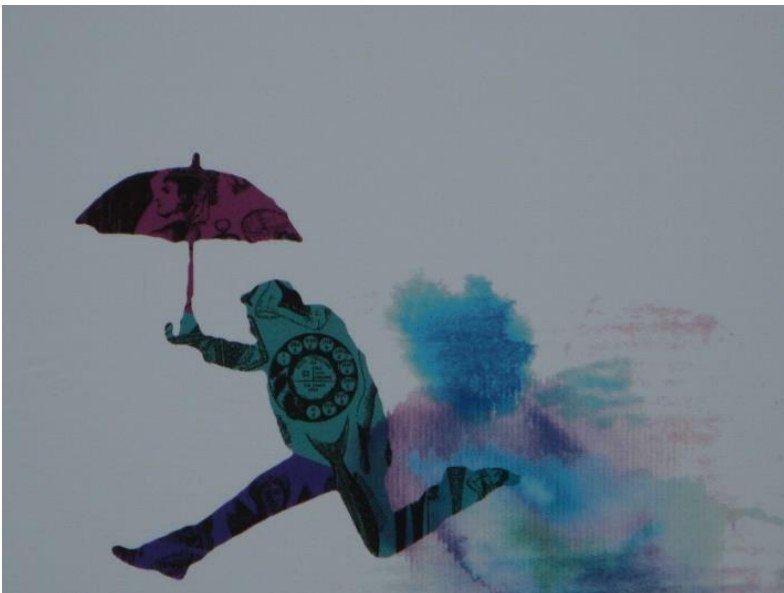
*Es en el juego donde se dan los primeros encuentros con las leyes que lo ingresan a lo social. Aprende a acatar normas y reglas abriendo una **dimensión ética del juego**. Allí pone en escena su capacidad para amar o para agredir y destruir; su posibilidad de “comprender la diferencia”, la diversidad, la otredad que nos hace salir de nuestro yo para ser otro, para estar abiertos al cambio, a la pluralidad, al mundo, y en suma, al difícil aprendizaje de vivir y pensar libre y autónomamente. Finitud, deserción, desorden, incertidumbre, ambigüedad, contingencia, situacionalidad, provisionalidad: deseo. Habita en lo abierto; es incompleta e indigente.*

El **nosotros** que se activa en los juegos colectivos y en las diversas manifestaciones de la cultura, intensifica y amplía las relaciones de alteridad en una dimensión altamente afectiva -más que cognitiva-, en la cual, cada sujeto puede explorar diferentes modos de con-vivencia y aprende a dar sentido a la vida en común...

En el espacio y en el tiempo de juego no hemos hecho otra cosa que jugar a todas nuestras **múltiples posibilidades de ser** desplegando la capacidad sensible y cognitiva... y en estas posibilidades, **ensayamos maneras de hacer y habitar mundos**. Descubrimos la sabiduría de los sueños y el misterio de las fantasías. Levantamos las bases para proponernos nuevos ideales a lo largo de nuestra existencia y experimentamos diversos modos de participación social y de vivir con y en relación al otro. Aprendemos a “ser y estar al lado del otro” en su presencia y en su ausencia, para acompañarlo, acogerlo, ampararlo; para re-conocer su alegría o su sufrimiento, para representar-nos e intentar comprender el malestar subjetivo y cultural que nos constituye como seres humanos.

En la vida colectiva nunca dejamos de nutrirnos del humor, de la risa, de las ilusiones, del poder imaginativo y creativo de nuestros semejantes... pero tampoco dejamos de enfrentarnos al dolor, al sufrimiento, a la fragilidad, a la inestabilidad, a nuestra condición humana. Porque el juego es una experiencia corpórea, errante, vinculada al deseo, siempre cambiante y creadora.

El potencial creativo e innovador que habita en el jugar humano resurge con fuerza en expresiones de la cultura como el culto, el ritual, la fiesta, el humor, la estética, el arte... pues todas estas expresiones son juego mismo a través de la vida.



Tenía razón Bruno Schultz, y tenía también tanto miedo: *se trata de ir hacia la infancia, de madurar hacia ella y no de regresar a la melancolía de un tiempo que ya pasó, que ya no es, que ya no está o, lo que es peor aún, que nunca existió. Tenía razón en advertir, en aquellos tiempos de cólera y de guerra, que lo que podría salvarnos -si de salvación se tratara- es una idea de infancia en cuanto modo artístico de estar en el mundo.*

Carlos Skliar 2020.

El juego en el horizonte ético: El hombre que juega confía en que en su experiencia de mundo hay algo más que está por venir. Un hombre desamparado y desesperanzado no tiene deseos de jugar. Juega el que aún cree en la posibilidad de algo más, el que aún cree que es posible soñarse y construirse una nueva realidad personal y social para que la convivencia y la dignidad humana sigan siendo posibles.

A través del juego podemos escuchar el latir de las realidades sociales que afectan a todos... para acompañar al otro compasivamente, para acogerlo, cuidarlo, para crear lazos, para generar o recuperar la confianza.

Podemos escuchar y dar voz a una niñez que necesita hablar de sí, para encontrar su lugar como sujeto con derechos en una sociedad. Escuchar y dar voz a los adolescentes para alejarlos de su empuje hacia la muerte. Escuchar y dar voz a los adultos que necesitan encontrar espacios re-creados.

Con la experiencia del juego ayudamos a transformar la muerte en vida y el sufrimiento en experiencia.

El juego en el horizonte de la amistad

“*Los niños se enculturán entre sí*”, en el “*mundo de la vida*”, es decir, en el mundo de la cotidianidad, de una manera “*dual*”, “*cara a cara*”, no plural, en acciones cercanas a la *philia*, es decir a la amistad, desde donde se siente al otro como *cómplice*, como *alguien*, como un *tú sujeto*, que se entremezcla con un yo sujeto y en el que ambos reconocen y admiten la realidad del otro, lo que permite convertirse en cómplice y dejar de ser un extraño para el otro. Esa identificación del otro, de su rostro, exige respeto y aporta re-conocimiento y afirmación de ambos.

MÉLICH, Joan-Carles. (1994). *Del extraño al cómplice*. La educación en la vida cotidiana.

El juego en el horizonte del otro: La fantasía y el juego son evidencias de que no todo está perdido y *que hay al menos uno*, que siente que aún *tiene tiempo para...*, que piensa que aún es posible encontrar otra nueva manera, o tal vez otra nueva alternativa, para soñarse mundos posibles de realización.

El juego en el horizonte de la cultura

Eso es lo que generan en el corazón humano las experiencias del juego y del arte. Un dual, un cara a cara, una singularidad que se expresa y expone en relación al otro en cuanto *cómplice*; un florecer de las biografías y las narrativas vitales a través de todos los modos de ser que el juego permite inventar y ensayar a cada ser humano, una y otra vez. En tanto experiencia de la *philia*, el juego se acerca a la acción educativa (no discursiva) que por supuesto se convierte en acción social. Porque el juego es transformador no sólo de lo subjetivo, sino también de lo colectivo.

