

El juego corporal

Calmels, D.

El presente texto constituye un adelanto exclusivo de Daniel Calmels del primer capítulo de su próximo libro que saldrá próximamente por Editorial Biblos.

Constituye por tanto un inmenso honor para nuestra revista presentarlo.

Cita: Calmels, Daniel. “El juego corporal” en Revista *Lúdicamente*, Vol. 5, Nº10, Año 2016 Octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

El juego Corporal

Por Daniel Calmels

Capítulo I del libro inédito El juego Corporal

I Jugar

“Entre el vivir y el soñar/ hay una tercera cosa/ Adivínala”.

Antonio Machado

Podemos pensar los fenómenos lúdicos desde la perspectiva de la praxis. Destacando el jugar por sobre el juego, o sea el verbo por sobre el sustantivo. En el proceso creativo el verbo refleja el proceso y en él las acciones y los actos, el sustantivo el objeto terminado. En esta dirección Elsa Scanio (2004) diferencia Arte de “artear”, o sea el Arte como sustantivo máximo, canónico e institucionalizado y el artear como producción creativa. El actual sistema económico pondera el sustantivo tan materialmente asociado al objeto, a la mercancía, incluso en las obras de arte. A su vez se destaca el culto del nombre del autor por sobre el conocimiento de la producción. Se conoce y se pondera al personaje y no tanto su obra. Obra que se activa en la medida que se intercambia con ella. El lector, el observador activo, la escucha receptiva, etc. le dan entidad a la obra de arte.

Desde una perspectiva de la praxis ¿Cuales son las características sustanciales del jugar? Por lo menos podemos destacar once características, en todas ellas se despliegan procesos de aprendizaje que permiten a partir de la experiencia, conocer y saber¹:

- A) Como sí, imaginación.
- B) Comparación.
- C) Distanciamiento.
- D) Posición activa de lo vivido pasivamente.
- E) Incorporación de los objetos.
- F) Construcción del cuerpo
- G) Interacción con el otro.
- H) Legado cultural, interacción del adulto y el niño.
- I) Placer.
- J) Integrar un grupo.
- K) Creatividad.

Desarrollo

A) Como sí, ficción, imaginación.

El jugar, así como la ensoñación, son poderosos nutrientes de la imaginación.

Jugar les permite a los niños acceder al “como si”, introducirse en la ficción, desarrollar la imaginación. La ficción está presente en los primeros intercambios lúdicos corporales, al cuerpo no le es extraño la ficción, sin la capacidad ficcional puesta en las manifestaciones corporales, el cuerpo estaría puesto en rigidez, repetido en su expresividad, monótono, invariante. Ficción entendida en su sentido originario (del latín fingere, fingir), “amasar”, “modelar”, “representar”, inventar”(Corominas, 1973)².

Agamben (2001) plantea que la imaginación “que actualmente es expulsada del conocimiento como irreal, era en cambio para la antigüedad el médium por excelencia del conocimiento”.

1

Para profundizar los conceptos de *conocer* y *saber*, ver *Cuerpo y Saber*, Daniel Calmels, próxima edición Biblos.

2

También “deriva el término *finta*: amago de un golpe; *efigie*: representación, imagen

Podemos pensar una diferencia entre imaginar y fantasear. Fernando Savater (Entrevista, 2009) dice que “la imaginación no debe ser confundida con la mera fantasía, mucho más caprichosa e inconsistente”. Un mundo imaginado es distinto a un mundo de fantasía. El proyecto necesita de la imaginación. Una de las formas del pensamiento científico, según Claude Lévi-Strauss (1990), “esta ajustado al de la percepción y la imaginación...”, el espíritu lúdico sigue presente en muchos científicos. La fantasía opera en la superficie, la imaginación cala hondo. En el jugar se aprende a imaginar.

Jugar nos corre del dualismo verdadero-falso. Al jugar se transforma lo concreto. Jugar le permite al cuerpo mentir sin engañar.

A su vez el jugar es un complemento posible de un fenómeno muy particular llamado ensoñación. La ensoñación es parienta del sueño pero ocurre en la vigilia. La ensoñación nos confirma, al decir Macedonio Fernández, “No todo es vigilia la de los ojos abiertos”³.

Lo que al jugar le excede se lo delega a la ensoñación, lo que la ensoñación le extraña se lo reserva al jugar. La ensoñación se extiende en los interiores, el jugar es una praxis que se exterioriza. El ensueño se alimenta de las vivencias intensas, plenas. El jugar las dinamiza, las pone en situación, las corporiza. Dice Gastón Bachelard (1993) “...es común inscribir la ensoñación entre los fenómenos de la tregua física. Se la vive en un tiempo de descanso, en un tiempo que ninguna fuerza traba.” Así mismo agrega: «Psicológicamente, sólo en la ensoñación somos seres libres.» (Bachelard, ibidem).

El ensueño escatima las manifestaciones corporales, no hay movimientos relevantes, aunque de ellas se nutre, así como en cada experiencia corpórea de intensidad pasional hay un germen de ensueño.

B) Comparación.

La comparación es el umbral de la metáfora. Cuando el niño juega, a partir de la fórmula verbal transformadora, como es el “dale que”, por ejemplo, “dale que los aros son casas”, reduce a partir de esta comparación las diferencias y destaca las similitudes entre los objetos. Este es un acto de asociación de los objetos del mundo, pues al asociar un aro con una casa, reúne lo que estaba establecido en órdenes diferentes. Congrega lo disperso, crea parentesco y hermandad entre los objetos.

A su vez otorgarle al aro el atributo de una casa es observar en él sus condiciones receptivas, acogedoras, condición del hueco que espera ser ocupado. Otro niño encontrará en el aro su condición de objeto para rodar, tendrá una mirada más cinética. Otro en cambio desde una perspectiva agónica, lo usará como lazo para atrapar, etc.

C) Distanciamiento.

3

No todo es vigilia la de los ojos abiertos, título de una obra literaria del escritor argentino Macedonio Fernández.

En el jugar corporal, y principalmente lo que denomino Juegos de Crianza (Calmels, 2010), en su despliegue, pone a trabajar un distanciamiento entre los cuerpos. Es notoria su presencia en los juegos de sostén, ocultamiento y persecución.

Gran parte de los juegos corporales, así como los relatos infantiles clásicos, mantienen su tensión en base al despliegue de un distanciamiento entre los protagonistas principales. Distanciamiento entre personas, y también distanciamiento de lugares conocidos y confiables. Esta separación temporaria o permanente le otorga al juego como al relato un nítido eje argumental.

El distanciamiento puede desarrollarse a través de las siguientes acciones: 1: Viaje 2: Divorcio 3: Extravío 4: Rapto 5: Captura 6: Reclusión 7: Exilio 8: Éxodo 9: Expulsión 10: Despido 11: Muerte 12: Enojo 13: Rechazo 14: Pelea 15: Rivalidad

Todas estas acciones generan una tensión que busca resolverse en sus contrarios, de tal manera que a cada una de estas acciones corresponden sus opuestos: 1: Viaje – regreso. 2: Divorcio – casamiento. 3: Extravío – encuentro. 4: Rapto – rescate. 5: Captura – liberación. 6: Reclusión – libertad. 7: Exilio – retorno. 8: Éxodo – regreso. 9: Expulsión – inclusión. 10: Despido – contratación. 11: Muerte – nacimiento. 12: Enojo – reconciliación. 13: Rechazo – aceptación. 14: Pelea – componenda. 15: Rivalidad – solidaridad.

D) Posición activa de lo vivido pasivamente.

En el jugar el niño pone afuera, expresa, muestra sus temores, y al mismo tiempo encuentra las herramientas para reducir los miedos, controlarlos, dándole un lugar, poniéndole un nombre y practicando acciones para mitigarlos.

El niño lleva a una forma activa, como es el jugar, lo que vivió pasivamente, aporte valiosísimo del psicoanálisis, que nos permite entender porque siendo experiencias displacenteras vividas fuera del espacio de juego, se integran al jugar pudiendo transformarse en experiencias placenteras, de dominio y elaboración.

«... el niño convirtió en juego esa vivencia [la partida de la madre] a raíz de otro motivo. En la vivencia era pasivo, era afectado por ella; ahora se ponía en un papel activo repitiéndola como juego, a pesar de que fue displacentera.» (Freud, 1993)

En todo proceso creativo se despliegan un conjunto de conflictos, puestos a trabajar, o sea abierto para que se enriquezcan, para que puedan pasar del caos al orden, de la confusión al esclarecimiento, de lo pasivo a lo activo, del sufrimiento al jugar. Jugar implica la búsqueda y construcción de un espacio intermediario, lugar de los procesos creativos.

“Los complejos afectivos se manifiestan a cada momento en los juegos simbólicos sirven para eso para liquidar conflictos. Si surge un conflicto entre los padres y la niña durante la comida, ya sea porque la pequeña no quiso comerse sus sopa, o cualquier otra cosa, más tarde en los juegos con las muñecas, podemos estar seguros de encontrarnos nuevamente con esa situación” (Piaget, 1981)

E) Incorporación de los objetos.

Para hacer cuerpo con los objetos, hay que trascender la materia que nos seduce para que nos quedemos en ella. Por ejemplo ablandar con decisión al bollo de masa que cede y se alisa tras el empuje no es tarea fácil en la niñez. Al objeto se entra por la materia o por la forma, pero al quedarse en ella auto-estimulándose no es posible explorar y menos jugar. Se juega con objetos.

Jugar favorece el dominio y corporización de los objetos cotidianos. Permite que el cuerpo los use bajo un régimen más distendido, desde la lógica de la eficacia, sin esperar una eficiencia particular. Cuando una niña lleva una cuchara a la boca de un muñeco, la concreción ilusoria de este acto de alimentación la libera parcialmente de prolijidades y culminaciones exitosas. Esta relación lúdica con los objetos permite un uso anticipado y la posibilidad de aproximarse reiteradamente a la concreción de praxias del vestido, de la alimentación, escolares, etc.

En toda acción apasionada el objeto se incorpora y el cuerpo se proyecta trascendiendo la materia, corporizando al objeto. El objeto deja de ser extraño al cuerpo cuando se lo incorpora, si esto no se da, vemos que el lápiz cuelga de la mano o se muestra ajeno al cuerpo, sin el ensamble necesario para la habilitación de su uso, aun antes de pensar en habilidades.

F) Construcción del cuerpo.

El cuerpo de la expresión y la comunicación no nos es dado, el cuerpo de los aprendizajes se construye en relación al otro. Una de las actividades más jerarquizadas donde se construye el cuerpo es en el juego corporal. En el jugar hay construcción de corporeidad, porque tanto la exploración y el dominio de los objetos, como la posesión de un personaje que aumenta o reduce las posibilidades de acción y expresividad, se materializan en el inter-juego de actitudes posturales, gestos, miradas, contactos, praxias y la construcción de un rostro que se renueva en múltiples semblantes en concordancia con la entonación de la voz.

El campo de la expresividad se materializa en las manifestaciones corporales⁴ y es en ellas que el cuerpo se presenta en su máxima libertad expresiva. El cuerpo es en sus manifestaciones.

G) Interacción con el otro.

El jugar compartido favorece la comunicación con el otro. Jugar con otro implica acordar, compartir, disentir. Posibilita regular el protagonismo, termino proveniente de proto- agonismo, primer actor en el teatro griego, primer luchador.

Los juegos de alternancia introducen tiempos de espera, que puede favorecer la observación del juego del otro. No siempre se tiene en cuenta que observar es un aprendizaje enriquecedor, quizás porque se le otorga un lugar de pasividad, no se lo

4

Para profundizar en el concepto de *manifestaciones corporales*, ver Calmels Daniel, *Infancias del cuerpo*, Buenos Aires, Puerto creativo, 2009.

considera una acción. A veces se organizan los programas lúdicos, tratando que los niños realicen la misma actividad, al mismo ritmo, de la misma manera y con un tiempo pautado para todos por igual.

Gran parte de la comunicación y la expresión que se desarrolla en el jugar se hace mediatizada por un personaje, que puede no estar definido con un nombre en particular. Al disponerse a jugar tanto el niño como el adulto se transforman, cambian su cuerpo, modifican su voz, varían su rostro (pasando por diversos semblantes), gesticulan en diferencia. El juego es un espacio para lo diverso, término que nos vincula con la diversión, con el humor.

Si el personaje tiene una referencia con un prototipo, vale como signo de su estilo las variantes personales que le agregue. Si la representación del personaje es una copia fiel, inmodificable, repetitiva y si la asunción de ese personaje se reitera con insistencia en el tiempo, podemos estar frente a un falso juego, en el cual el niño realiza una imitación alienante de ese personaje sin poder dinamizarlo, cambiarlo, etc.

En cuanto al jugar del adulto con el niño, es necesario aclarar que el adulto no debe tentarse en desplegar sus “dotes histriónicos”. Jugar no es actuar, en el juego y en la actuación hay ficción, escenas y escenarios, pero el actor debe hacernos creer que lo que le sucede es sentido, en cambio el que juega con niño debe mostrar siempre que es un “como si”, que se está jugando. Dice John Boorman “El teatro se inventa cuando el hombre tiene que dejar de jugar”.

H) Legado cultural, interacción del adulto y el niño.

Jugar le posibilita al niño entrar al mundo común de la cultura, participar de la historia del quehacer lúdico, a través de juegos compartidos y consolidados generacionalmente. O sea que el jugar integra al niño a la sociedad en dos direcciones:

A) con los pares que comparten la actividad lúdica y los códigos que en ella se tejen, y

B) con las generaciones pasadas, transmisores de juegos y juguetes, que son frecuentemente los seres queridos, que cuidan y crían al niño.

Sintéticamente podemos decir que el juego es un reservorio lúdico corporal, memoria en actos de las fantasías de una comunidad. Es un procedimiento (reconocido socialmente) inserto en los comienzos de la vida a partir de una relación lúdico corporal niño-adulto (Juegos de Crianza), que mantiene su interés desplegando cierta tensión en base a un distanciamiento, con la participación activa de los participantes, cuyo soporte es un relato de implicancia corporal no atenuada.

I) Placer.

Jugar es una práctica placentera, se aleja de la obligación, del deber hacer. Si bien lo placentero no constituye una continuidad, pues el jugar es acechado por efectos nocivos como son: cólera, violencia, genitalidad, etc., el jugar se genera y desarrolla en un campo de distensión, con registros conscientes de placer y satisfacción.

¿Cuáles serían los signos que nos advierten que se deja de jugar? Los ritmos y el tiempo que se le otorga a las secuencias lúdicas cualifican el jugar, nos advierte de su regularidad, en cambio el aceleramiento suele desajustar la actividad lúdica. Cuando observamos un cambio en el ritmo, en la temporalidad, cuando observamos que el niño se acelera, es muy probable que sea el comienzo de la ruptura del juego, sus gestos no advierten, la sonrisa desaparece del rostro, la postura se tensiona, los gestos exhiben cierta rigidez. Si el juego es compartido, el aceleramiento de uno de los integrantes se hace más notable.

J) Integrar un Grupo.

Jugar convoca al dialogo, se aprende jugando con otro.

Para Enrique Pichón-Rivière (Pichon-Rivière Pampliega de Quiroga,1970) el grupo es el “ ámbito ideal para el desarrollo de tres actitudes básicas en todo grupo social: la pertenencia, la cooperación y la pertinencia.» Soy parte de un grupo al cual pertenezco. Su dinámica es cooperativa. No todo es posible, a riesgo de ser impertinente.

Aunque escaso, el grupo comienza con tres integrantes, antes esta la dupla, pareja, par, dúo.

Dos: primero la interacción, el vínculo fundante, el par, unidad mínima (con presencia de un tercero ausente).

Tres: jugando, en la búsqueda del pequeño grupo, o par y tercero excluido.

Cuatro: grupo de dos pares, el número perfecto⁵.

Grupo y juego hermanados. En el origen del término grupo hay un grupo, el término remite a un conjunto escultórico compuesto por varios cuerpos.

«El niño, que aprende a concordar y coordinar sus acciones con las acciones de los demás, que aprende a superar su impulso inmediato y subordinar su actividad a una u otra regla lúdica, actúa al principio como miembro de una colectividad única, de todo el grupo de niños que juegan. La supeditación a las reglas, la superación de los impulsos inmediatos, la coordinación de las acciones personales y colectivas, al comienzo, igual como la discusión constituyen la primera forma de comportamiento entre los niños que, más tarde, se transforma en la forma individual de la conducta del propio niño.» (Vygotski, 1966)

K) Creatividad.

D. W. Winnicott (1972) afirma que «En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador.» Desde esta perspectiva la creatividad no sería una facultad sino un

5

El cuatro, número sobre el cual juraba Pitágoras, es el que puede abarcar los roles de una familia: padre, madre, hijo y hermano.

derecho. Entre los derechos habituales no existe como tal, el derecho de crear, entendido como la habilitación de las diversas formas donde se gesta la creatividad, estas son: el juego corporal, la actuación, el canto, la danza, la pintura, la cocina, la escultura, la música, el collage, el ritmo, el cuento, la construcción, el dibujo, la decoración, la escritura, el maquillaje, la ornamentación, el relato oral, el acertijo, las prácticas amorosas, la magia, los malabares, la conversación, el relato de un sueño, la mímica, la poesía, el baile, el modelado...

Jugar es una fuente inagotable que nos convoca a poner en movimiento nuestro archivo imaginario, reserva en bulbo de imágenes, metáforas, sensaciones que se conservan y se ponen en desarrollo cuando algo de la actualidad las convoca, para pensar el dolor, para imaginar el futuro, para comprender el pequeño mañana que nos inquieta. El juego y la ensoñación construyen este archivo imaginario, reuniendo las sensaciones dispersas, las palabras caprichosas, los fragmentos sin caja, los gestos incomprensibles, las miradas ciertas e inciertas, los sonidos curiosos, sabores anclados en un recuerdo, contactos sutiles, intensidades todas que se aúnan en un relato que se representa al jugar.

Dice Winnicott (*ibidem*) «...un rasgo importante del juego, a saber: que en él, y quizá solo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.»

Daniel Calmels, Buenos Aires, septiembre de 2016

Referencias bibliográficas

- Agamben Giorgio, 2001 *Infancia e historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Bachelard Gastón, 1993. *La Poética de la ensoñación*, Colombia, Fondo de Cultura Económica.
- Calmels Daniel, 2009 *Infancias del cuerpo*, Buenos Aires, Puerto creativo.
- Calmels Daniel, 2010. *Juegos de Crianza*, el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires, Biblos, 3° edición 2010.
- Corominas Joan, 1973. *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Gredos.
- Freud Sigmund, 1993. *Más allá del principio del placer* [1920], en: *Obras completas*, Buenos Aires, Amorrortu, vol. XVIII.
- Lévi-Strauss Claude, 1990 *El pensamiento salvaje*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1990.
- Pichon-Rivière Enrique - Pampliega de Quiroga Ana, 1970. *Psicología de la vida cotidiana*, Buenos Aires, Galerna.
- Savater, Fernando. 2009 “La imaginación no es la fantasía”, entrevista realizada por Jorgelina Nuñez, revista Ñ, Buenos Aires, 25-4-2009.
- Scanio Elsa 2004. *Arteterapia, por una clínica en zona de arte*, Buenos Aires, Lumen.
- Vygotski Lev S.1996 *Psicología infantil*, en Elkonin D.B. - Vygotskaya G. L. (comp.), *Obras*

escogidas, trad. Lydia Kuper, Madrid, Visor, vol. IV.

Winnicott D. W. 1972 *Realidad y juego*, Buenos Aires, Granica.

