

Juego, luego existo Reflexiones en torno al juego y la recreación

Por: **Manuel José Jaimes González**
Facultad de Comunicación Social

*"La existencia del juego corrobora
constantemente, y en el sentido más
alto, el carácter supralógico de nuestra
situación en el Cosmos".*

Johan Huizinga
Homo Ludens

En el pasado Encuentro de Facultades se dio la oportunidad de participar en la mesa de trabajo sobre "Arte y Ciencia". En dicha mesa se puso sobre el tapete el aspecto estético como uno de los soportes conceptuales del PEI y su importancia dentro de los objetivos de formación de nuestros estudiantes. La discusión que generó dicha mesa me ha dejado varias dudas, no tanto por la claridad de conceptos, pero sí por la curricularización de los mismos, de nuestras debilidades y los puntos que se deben trabajar. En la mesa de trabajo se hizo una mirada aguda y bastante crítica a nuestra realidad académica y a las limitaciones que tenemos a la hora de pensar currículos soportados en la estética. Sobre todo, cuando aún no podemos saber realmente qué es eso de la "experiencia estética", y cómo hacerla una parte integral de nuestros procesos pedagógicos.

Es importante aclarar que en el presente documento no se plantean formas de hacer; es un ideario, puntos para la reflexión que nos permitan buscar salidas posibles a las bondades que el PEI y su perspectiva estética presentan.

El presente documento se ha sustentado conceptualmente en el desarrollo de las ideas de Gadamer en torno a la explicación de la experiencia estética desde los conceptos de símbolo, juego y fiesta y, a su vez, se han tomado las ideas de Johan Huizinga frente al concepto de juego.

El objeto fundamental de este escrito es el de reconocernos como personas que juegan a enseñar-aprender y cuestionar la figura del docente rígido que no posibilita espacios para la actividad lúdica.

En la formación tradicional en la cual nos hemos cultivado, siempre hemos visto en el juego algo que no está acorde con las conductas o pautas de lo que es considerado importante. Como dice Huizinga, "en nuestra conciencia, el juego se opone a lo serio"; es una actividad que busca el desarrollo de unos objetivos diversos a los lucrativos y se aleja de los propósitos de la pedagogía, sustentada ésta en la figura del maestro como eje del saber.

Dentro de los desarrollos de la pedagogía contemporánea se ha recuperado el juego como parte integral del proceso de enseñanza aprendizaje, se han abierto, especialmente en el preescolar, espacios diseñados para la experimentación y las actividades lúdicas que posibilitan al niño formas más gratas de entrar en la actividad de la vida escolar.

Ir al colegio a jugar y de paso aprender jugando. Sería un objetivo rico en resultados positivos. ¿Por qué? Porque el juego se integra al ser en sus dimensiones: se nutre el ser persona con el ser social.

El juego nos lleva a la puesta en escena de nuestra realidad como seres humanos de formación. Y es con base en estos principios que se ha podido curricularizar la actividad lúdica a través de nuevos diseños de programas, nuevos espacios físicos y nuevas actitudes docentes.

Poder trabajar con el juego requiere sin duda de un docente, que a su vez, desee jugar, desee ser parte del juego, no sólo que se juegue su juego, el maestro propone un juego pero se acepta como parte de él y está en capacidad de jugar las propuestas que nazcan del grupo.

El juego es una invitación a nuevas formas de estar en la vida, no puede ser una obligación so pena de sanciones y notas malas, "todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego".

En la actividad pedagógica, el juego posee un carácter determinado por los objetivos de formación, es decir, el juego curricularizado persigue unos objetivos que se pueden traducir en conclusiones, experiencias, informes, trabajos manuales o formas expresivas diversas, resultantes de la actividad lúdica y que dan cuenta de un propósito de conocimiento. La clase puede ser un juego, pero en él deben participar todos con un conocimiento adecuado de las reglas.

Otra de las posibilidades de la curricularización del juego está en abrir unos espacios de recreación, en los cuales el estudiante se pueda salir por momentos de las actividades "corrientes". Es un espacio para estar de una manera distinta frente a su rutina escolar. "El juego no es la vida 'corriente' o la vida 'propriadamente dicha'. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividades que poseen su tendencia propia". Ese "escape de lo corriente" es lo que posibilita una comprensión de la situación del ser humano en su compleja relación como ser social; es desde este espacio donde se logra entender el sentido de las cosas que lo tienen. Es decir, es en la salida del trance del juego desde donde la persona puede ver con claridad la relación con su entorno.

Sólo el juego permite una toma de conciencia frente a lo que se es como sujeto.

Estos espacios de alguna manera se están abriendo en la UNAB, como otras formas de entender y validar el momento de "estética y recreación" en cuanto requisito del plan de estudios: grupo de teatro, taller de literatura, grupo de danzas, coro, orquesta, entre otros.

Recordemos que en las primeras experiencias de las reformas curriculares este espacio se llamaba "recreación y deportes", con más deporte que recreación. Más tarde se llamó "estética y recreación", ya con algo más de recreación que de estética, y ahora su nombre es sencillamente "recreación".

Estos cambios de nombre han obedecido realmente a la clarificación del sentido

de la línea y su relación con la formación de la persona en la UNAB. En las tres etapas se ha mantenido el término "recreación" y es este concepto en el que deseo desarrollar mi planteamiento del juego como experiencia estética.

La recreación se define etimológicamente como "un volver a crear", porque supone que se creó y se olvidó y se interpreta como el "re-equilibrio físico y emocional del individuo con la sociedad y con la naturaleza y cuando el individuo crea dinámicas diferentes a las establecidas; o sea, que creó y se liberó de los patrones ortodoxos estacionarios. Este desarrollo conceptual es bastante aproximado a lo que podríamos entender como acto del juego, sin el cual no podríamos asomarnos a los componentes profundos y a las implicaciones de la recreación. La recreación es posibilidad lúdica. El juego es como un estabilizador con el cual logramos un equilibrio de fuerzas interiores. Sin esta posibilidad estamos fácilmente expuestos al estrés y muchas otras formas del desequilibrio emocional.

En el juego nos olvidamos de nosotros mismos para volvernos más dueños de lo que somos, es decir nos dejamos atrás como problema, como pesadez, para reencontrarnos con el placer de estar viviendo.

Cada vez que pienso en ese olvido temporal de sí mismo que ocurre en el momento del juego, lo considero sorprendente, extraordinario, un acontecimiento valioso en la medida en que logra otro estado de cosas en el interior de la persona. Nos instala, como por arte de magia, en un mundo reconstruido en el cual se vive con otros ritmos y afanes. "Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa a una perfección provisional y limitada. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía".

Ligando los dos conceptos de juego y recreación, vemos cómo en esencia persigue unos propósitos comunes que se traducen en la búsqueda de un momento especial de armonía.

"El juego es una acción libre ejecutada 'como si' y sentida como situada frente a la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ello ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno". Esto de obtener o no provecho alguno, se está mirando desde una óptica de la productividad, en la cual el tiempo dedicado al esparcimiento y la recreación vendría a ser un tiempo ocioso, improductivo y por ende, poco rentable.

"De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio".

Revisemos la definición de ocio, por qué ha llegado a ser visto como un complemento de la pereza o la improductividad. El ocio en su definición corriente es "obras de ingenio que uno forma en los ratos que le dejan libre sus principales ocupaciones".

En esta definición está claro que el ocio opuesto al trabajo, el cual se define como "esfuerzo humano aplicado a la producción de riqueza". El ocio es una pausa al

tedio y tensión del trabajo, es un espacio de distancia que se toma frente al esfuerzo que implica el trabajo como carga, como lastre.

Siguiendo nuestra reflexión, vemos cómo el trabajo sí persigue un fin, se realiza por y para unos objetivos precisos; el juego no tiene esta misma utilidad práctica. El juego, en sí mismo, se ejecuta por la búsqueda de un principio de placer, por la necesidad de entrar en otra esfera de la realidad, de vivir y estar en la vida con otros afanes. En el momento del juego, el ser humano se olvida de sí, se entrega al acto de jugar y en él se le va hasta el último aliento.

Cuando el hombre juega, no existen problemas; se deja de lado el mundo de los previos y los trabajos, el mundo de las obligaciones para hacer parte del espíritu del juego.

Estos momentos no pueden ser conscientes, son estados especiales, casi mágicos, en los cuales el jugador se hace uno con el juego que ejecuta y si llegara a salir de ese estado, simplemente el juego acaba. El músico de jazz que improvisa sobre una melodía propuesta por el grupo se pierde en la sonoridad de su instrumento, es el hombre hecho música; vuelve a ser él cuando el tema llega a su final.

En el juego, el hombre realiza por momentos el anhelo de plenitud, de olvido de lo trivial para conectarse con la esencia de la vida; pero sin poder tener una explicación lógica de esto.

El jugador no puede explicar lo experimentado en el momento del juego porque el juego no se piensa, se vive con todo el cuerpo y el alma; se está involucrado en él con todas las dimensiones del ser. En el juego no se es cuerpo sólo, no es la razón sola, no es sólo el espíritu, es la armonía perfecta de todas las funciones. En el juego se cumple, por momentos, el ideal griego de la esfera; es decir, lograr una integración de ser total, del ser íntegro.

El ejercicio del juego es, para el ser que juega, experiencia estética en la medida que lo involucra en parte del orden, no sólo del orden del juego, sino más allá, en la integración armónica con el orden cósmico.

En el juego, el hombre vive por instantes el sentido de su naturaleza, comprende su esencia como ser, los dioses le regalan, como en un susurro al oído, el sentido último de estar en la vida; pero, este secreto, es incomunicable; es un algo que queda en la dimensión profunda del jugador, se alimenta de ello, pero jamás podrá comunicarlo. Por esto, se emprende de nuevo el juego, para lograr de nuevo la experiencia, para alcanzar, por un instante, el infinito. "Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual".

"Tesoro espiritual". ¿Qué podemos entender por esto? Ante todo es una experiencia profunda que logra el ser. Si se considera tesoro es porque es una experiencia rica, única y por sobre todas las cosas, invaluable. Un instante de plenitud simplemente se vive, es individual y absolutamente incomunicable con la palabra. "El juego sirve", como expresa Frobenius, "para actualizar, representar, acompañar, y realizar el acontecimiento cósmico. De manera irresistible, se adelanta un factor cuasi racional. El juego y la figuración siguen teniendo, para él, la finalidad de expresar alguna otra cosa, a saber, cierta emoción cósmica... en un darse cuenta del orden del mundo que busca su expresión, sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida".

Para el hombre, como creador, el hombre que busca siempre algo nuevo, ¿no podría ser el juego una forma de cumplir su anhelo de jugar a ser dios? El hombre juega a la reinvencción del universo. ¿O podrá ser una forma más del hombre de recuperar su inocencia primera y gozar nuevamente, por un instante, de los placeres del paraíso perdido? Tal vez, no lo sabremos, ni creo que interese saberlo.

Marcel Duchamp, artista francés de la corriente dadaísta, abandonó la pintura y toda actividad de galerías para dedicarse a jugar al ajedrez; pero, realmente, Duchamp no abandonó el arte, sólo cambió el medio, o mejor, cambió de juego para seguir indagando sobre la metáfora del hombre como creador.

Jugar es, sin lugar a dudas, un acto de coraje, es ir a la búsqueda de fronteras, poder pasarlas. Está en la capacidad del jugador, en su habilidad, en su tesón y por qué no, en su testarudez.

El hombre que juega es un hombre que arriesga; busca, sin saberlo, una forma de abrir ese vínculo primero con la esencia de las cosas, tender un puente temporal hacia la búsqueda de la pregunta incontestada: el sentido de la vida.

Quiero avanzar a otro punto, pues considero que el juego es, como experiencia estética, símbolo. Gadamer define el símbolo de la siguiente manera: "El símbolo, la experiencia de lo simbólico, quiere decir que este individual, este particular, se representa como fragmento de ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él; o, también quiere decir que existe el otro fragmento, siempre buscando, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital".

En un sentido similar recrear no podría ser volver a crear, sino crear con base en lo ya creado; es decir, tener, la capacidad de jugar con lo que existe y darle sentido para sí mismo, una y otra vez como si fuese eternamente nuevo.

Aristóteles narra una historia, todavía hoy fascinante, sobre la esencia del amor. Cuenta que los hombres eran originalmente seres esféricos, pero habiéndose comportado mal, los dioses los cortaron en dos; ahora, cada una de estas dos mitades, que habían formado parte de un ser vivo completo, va buscando su complemento. Esta es la idea de que cada hombre es, en cierto modo, un fragmento de algo que sea el fragmento complementario que nos reintegre.

¿Qué es el juego del ajedrez? Una metáfora de los complementarios. Una demostración de cómo el hombre sólo puede estar en uno de los lados del tablero, se juega con las blancas o con las negras, nunca con las dos, en ese caso el juego carecería de sentido. El ajedrez nos plantea la situación de la complementariedad, el blanco y el negro, las dos caras de la luna que jamás podemos ver al mismo tiempo.

En ese sentido funciona la esencia del ser humano que no logra tener una perspectiva completa de sí, condenado a una visión fragmentada.

La esencia del juego, y en ese sentido la tomo como el componente simbólico del juego, es el hecho de poder experimentar el sentido de totalidad, si no en forma consciente, sí a un nivel que podríamos llamar primario, en el sentido en que nos pone en evidencia ante el hecho de ser parte de, de la posibilidad de ser complementado, ser parte de un equipo, ser uno de los lados del tablero que se enfrenta contra un igual, sin el cual no tendría sentido el juego.

Es el otro el que da sentido al juego, es con el otro y a la vez conmigo mismo que

juego, con eso que soy yo, pero que no logro ver en mi cotidiano transcurrir, es aquello que está fuera de mí, es lo que me hace consciente de ser.

*"Para ser yo he de ser otros buscarme
entre los otros que no soy yo,
los otros los que me
dan plena existencia"*

Octavio Paz

Sin complementario, el juego se anula. De ahí el gran carácter social del juego como agente que diluye culturas e ideologías para perseguir un fin común, bajo unas reglas aceptadas por todos.

El momento del juego provoca en el jugador una visión distinta y distante de la vida cotidiana, la vida es, en últimas, el juego más importante. Sólo en el momento del fin del juego se razona frente a lo que el juego fue, pero ya no entendiéndolo como juego en sí mismo, se entiende desde lo que el juego dejó como ganancia o pérdida, como "tesoro espiritual", como belleza y "la experiencia de lo bello y, en particular, de lo bello en el arte, es la evocación de un orden íntegro posible, dondequiera que éste se encuentre".

Culturalmente, el sentido de jugar es el de ganar. Pero, en cierto modo, y sin llegar a entenderlo de verdad, el hombre juega para sentirse parte de un todo integral que lo muestra como ser trascendente.

El espacio-tiempo del juego es el principio del placer, por esto una hora de juego jamás serán los sesenta largos minutos del reloj. Siempre será otro tiempo y otro espacio desde el mundo del juego, pues nos abandonamos al placer de jugar, a la felicidad de ser todo y ese estado plácido es la nostalgia de totalidad, de ser uno con el todo.

El juego nos redime como seres humanos sensibles, en él estamos logrando una comunicación íntima con nuestros anhelos más profundos: la búsqueda de la armonía y el ritmo. Jugar nos muestra por un instante la fragilidad como seres temporales que no lograremos por más que lo intentemos, una visión de lo absoluto. El juego, ventana a través de la cual nos asomamos a la visión del todo, el mito del Aleph, en él se conjugan las fuerzas que mueven al ser, es en él donde se desnudan las esencias y se nada en los gloriosos perfumes de la eternidad.

"No es lo particular lo que se experimenta, sino la totalidad del mundo experimentable y de la posición ontológica del hombre en el mundo, y también, precisamente, su finitud frente a la trascendencia".