

El juego y el jugar: un espacio y un tiempo para la profanación y la experiencia

Miramontes, Jorge

jomiramontes@gmail.com

UMET (Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo)

Resumen

El desafío abordado consiste en pensar al juego como operación profanatoria, tomando este concepto desde el prisma de Giorgio Agamben. En el campo de la educación física, cuando circunscribimos el juego a los mandatos cuasi sacralizados de los deportes, entramos en una suerte de acción desprofanatoria. Así, le quitamos su potencialidad abierta y lo encerramos en lo que se nos impone desde un afuera que tiene sus propios propósitos bien definidos. Se lo incorpora a una estructura rígida y se lo museifica. El juego se convierte en un puro *ludus*, en una mercancía más de la religión capitalista, en donde todo está hipercodificado, hipernormatizado y en donde la posibilidad de profanar queda casi absolutamente vedada.

Jugar por jugar, jugar para ser feliz, ofrece esa potencialidad pobremente expresada en estos tiempos en que el utilitarismo y la pasividad a la que obliga el museo parece ser la marca de estos tiempos. Esa potencia singular de la condición humana que nos constituye como sujetos históricos, ese mar abierto que es la dimensión de lo humano, es la que Agamben aconseja fortalecer y desarrollar. Nuestro cuerpo, nuestro tiempo y nuestro espacio se funden en una sinfonía que vamos construyendo en el mismo acto de jugar. Lo animal, lo humano y lo divino parecieran hallar por un momento un lábil cruce, frágil como la misma existencia. Y allí, quizás su esplendorosa belleza.

Palabras claves: Juego, profanación, experiencia, uso, museificación, *paidia-ludus*

Introducción: categorías que iluminan

Sin duda, Giorgio Agamben es uno de los grandes pensadores contemporáneos, que no solo nos ha provisto de una serie de categorías teóricas disruptivas y potentes que iluminan los diferentes escenarios de la vida humana, sino además muy estimulantes para quienes nos gusta el arte de los bogavantes¹ y solemos sentir cierta asfixia ante los espacios cerrados. El término “profanación”, es, en este caso el significante que utilizaremos para abrir la mirada

¹ El bogavante es el primer remero, el que escudriña horizontes, el que indaga lo que se desconoce.

sobre el juego, todo un mundo tan rico como complejo, que permite y habilita seguir pensando el espacio lúdico, siempre presente e importante en el campo de la educación física. En efecto, la Cultura lúdica, el juego y el jugar son campos de intervención principalísimas en nuestra área.

Profanar es la tarea

La dimensión de lo sagrado se constituye como un campo inaccesible, segregado de la esfera humana. Consagrar entonces implica reservar algo para los dioses. El sacrificio es sin duda el emblema de esta operación. Profanar, en cambio, consiste en regresar al mundo de los hombres aquello que había sido consagrado. Es decir, que en el acto de la profanación lo consagrado se restituye al uso de los hombres. Pero en ese acto lo profano ya no es lo mismo que era. Ha sido trabajado, ha regresado. No es algo del orden divino, ni de la naturaleza, sino del hombre y de la Historia.

La secularización, proceso constitutivo del mundo moderno, que en general ha sido considerado como un cambio radical con respecto al medioevo cristiano, para Agamben no solo no rompe con la lógica de la separación como muchos consideraban, sino que amplía esta separación al plano de lo social. Es decir, lo legitima por fuera del mundo religioso. El dispositivo se mantiene indemne. De alguna manera teologiza el mundo moderno. Ante esto, lo que propone Agamben es justamente profanar, desmontar los dispositivos de sacralización. Una tensión siempre vigente. Agamben invita a analizar la polaridades como líneas de fuerza siempre en mutua implicación, escapando así de las oposiciones dicotómicas.

¿Por qué la importancia de la profanación? Porque nos envía a un mundo desencantado, un mundo que nos pertenece y del cual somos responsables, y solo allí se puede vivir una vida puramente humana y terrena. La separación es lo que imposibilita el uso. Es lo que petrifica, lo museifica² e impide toda experiencia. La separación es una expropiación de algo que antes pertenecía al orden de lo común. Y este presente lejos de haber resuelto esta cisura la ha profundizado. Agamben es claro al respecto:

En su forma extrema, la religión capitalista realiza la pura forma de la separación, sin que haya nada que separar. Una profanación absoluta y sin residuos coincide ahora con una consagración igualmente vacua e integral. Y como en la mercancía la separación es inherente a la forma misma del objeto, que se escinde en valor de uso y valor de cambio y se transforma en un fetiche inaprensible, así ahora todo lo que es actuado, producido,

² El concepto de museificación hace referencia a la imposibilidad de uso, de habitar, de hacer experiencia de lo que se expone. Las ciudades mismas se han convertido en museos y los turistas son los emblemáticos representantes de esta condición.

vivido -incluso el cuerpo humano, incluso la sexualidad, incluso el lenguaje, son divididos en sí mismos y desplazados en una esfera separada que ya no define alguna división sustancial y en la cual cada uso se vuelve duraderamente imposible. Esta esfera es el consumo. (Agamben, 2013, p.107)

La separación captura a las personas, a los lugares, a las cosas y las traslada a una esfera separada. Y “todo se hace regla y oficio al punto de que la vida parece desaparecer” (Agamben, 2005, p.122). Frente a esta ontología profanar, propone Agamben, es lo que posibilita liberarse de los mandatos que inmovilizan el mundo y desplegar la historia humana con horizontes más diáfanos y venturosos.

La potencialidad profanatoria del juego

Agamben (2015) relaciona el juego con el mundo de lo sagrado. La dimensión lúdica es en algún sentido el espejo invertido de lo sacralizado, a la vez que no pueden pensarse sino juntos. La religiosidad busca que el rito repita una y otra vez la vivencia del mito que quiere reproducirse. Nos une a un tiempo sincrónico, nos coloca dentro de esa temporalidad propia de los calendarios. El juego en cambio se constituye como un rito que se olvida, se despreocupa y se libera del mito, sumiéndose en un tiempo diacrónico, abierto y vital. Hay en el juego un uso desprejuiciado, negligente, una actividad libre y distraída. no solo en relación a lo religioso, sino también en las otras esferas de la vida. El juego disloca la separación, lo tuerce de manera que lo desquicia.

Es decir que no solo hay un nuevo uso, sino también que hay un cambio de sentido. Ese nuevo uso que surge de la profanación está íntimamente ligado a la experiencia. En la esfera del juego impera el desconocimiento del desenlace, aquello que no puede ser sometido al cálculo, lo que no es necesario, lo contingente. En la medida en que está constituida en la vivencia, la experiencia es del orden de lo inapropiable, lo incognoscible, lo que se escapa cuando se intenta atraparlo.

Interpretado a la luz del carácter negligente del juego infantil, podemos decir que la profanación trae consigo un potencial de transgresión del uso y del sentido con que el mundo lo instauro. O, tal vez, “que la profanación es un acto de transcodificación y transformación del mundo que actúa como una deformación y recreación de lo dado y a partir de lo cual el mundo resulta re-apropiado” (Hernández Martínez, 2017, p.134).

El juego es tiempo vital, es *Aión*, rompe con el tiempo cíclico, y con la estabilidad y continuidad del calendario. Mientras el rito fija y estructura, el juego irrumpe para romper con ese orden impuesto y hace su propio mundo y le otorga su propio sentido.

Esto tiene relación con la “ontología modal” que propone Agamben, en donde resulta fundamental pensar al ser humano como ser en obra. Profanar resulta entonces de la acción de desligarnos de un origen genético previo o de un fin impuesto, y desde allí, poder darle un nuevo uso. Implica por tanto no quedar esclavos ni de los mandatos biológicos, ni tampoco de las “tres religiones contemporáneas”: el cristianismo, la ciencia y el dinero. “Espectáculo y consumo son las dos caras de una única imposibilidad de usar” (Agamben, 2013, p.107).

Así, quedamos atrapados en una condición de meros consumidores, o “prosumidores”, en la medida en que al consumir el mercado nos convierte en productores. Por eso es que nos habla de un mundo museificado en donde se torna imposible hacer experiencia. Nos queda entonces una acción instrumental, que tiene lógica en tanto logro de algún fin (medios-fines). Nos queda, y es a lo que Agamben nos convoca, el uso de los medios puros. El juego y la danza cuentan en ese sentido una potencialidad que debe ser analizada con profundidad.

El mundo moderno suele otorgar al juego en tanto *paidia*³, al ocio y al tiempo recreativo un valor inferior, compensatorio o meramente recreativo con respecto a aquello que considera realmente importante, que no es otro que el mundo del trabajo o el llamado tiempo productivo. En esta tipificación denigratoria o inferiorizante subyace una compleja operación de variadas significaciones. No es casual que la Educación Física, como asignatura escolar ha sido tratada como una suerte de liberadora de tensiones de las áreas que realmente son “importantes”. Todos aquellos que hemos habitado el mundo de las escuelas podríamos dar miles de ejemplos en tal sentido.

Masschelein & Simon advierten también el carácter profanatorio de la actividad escolar en su conjunto: “Son algo que hace posible que las cosas lleguen a sí mismas separadas y liberadas de su regular y por lo tanto públicamente disponibles” (2014, p. 18). En su defensa a la escuela, los autores resaltan el carácter público y la idea de tiempo libre, de tiempo de suspensión que debe ofrecer una escuela, muy ligado también a la *Scholé*, un espacio que se separa del mundo regular y se hace profano.

Cuando nos quedamos absolutamente determinados por los mandatos cuasi sacralizados de los deportes, entramos en esta suerte de acción desprofanatoria. Le quitamos al juego su potencialidad abierta y lo encerramos en lo que se nos impone desde un afuera que tiene sus

³ Siguiendo el recorrido teórico de Rogers Caillois, autor muy interesante como para profundizar.

propios propósitos bien definidos. Se lo incorpora a una estructura rígida y se lo museifica. El juego se convierte en una mercancía más de la religión capitalista, en donde todo está hipercodificado, hipernormatizado y en donde la posibilidad de profanar queda casi absolutamente vedada. Y por supuesto, hacen de las grandes mayorías consumidores pasivos de un montaje massmediático.

Jugar por jugar, jugar para ser feliz, ofrece esa potencialidad pobremente expresada en estos tiempos en que el utilitarismo y la pasividad a la que obliga el museo parece ser la marca de estos tiempos. Esa potencia singular de la condición humana que nos constituye como sujetos históricos, ese mar abierto que es la dimensión de lo humano, es la que Agamben aconseja fortalecer y desarrollar. Nuestro cuerpo, nuestro tiempo y nuestro espacio se funden en una sinfonía que vamos construyendo en el mismo acto de jugar. Lo animal, lo humano y lo divino parecieran hallar por un momento un lábil cruce, frágil como la misma existencia. Y allí, quizás su esplendorosa belleza.

El tiempo histórico requiere de ese juego constante, de esa distancia diferencial, entre la sincronía y la diacronía; de esa oposición dialéctica entre el rito y el juego que tienda hacia lo sincrónico uno (el rito) y hacia lo diacrónico el otro (juego) de manera de poner en acción al tiempo humano.

En una sociedad en la que la ritualización, ya no producto de los dioses celestiales sino del nuevo Dios Mercado, se enseñorea y direcciona con fuerza hacia un mundo enlatado e hipercodificado, nos atrevemos a proponer que sería importante, desde nuestra área traccionar en sentido inverso.

A través del juego y del jugar se puede co-construir —¿co-inventar? ¿co-crear?— un espacio donde pueda haber experiencias. Experiencias que constituyan sentido, y que como todo sentido, debe obligadamente pasar por una instancia intersubjetiva, compartida. Un lugar que permita el despliegue de la fantasía, la invención, el desarreglo, la creatividad y la aporía (ausencia de camino). Y desde allí, pugnar por una cierta manera de jugar que juzgamos valiosa. Bregamos así por un jugar que sea reinventar los juegos, en donde errar sea humano, en donde el probar y el ensayar cuenten siempre con redes de caída, en donde la trama sea urdida con los hilos de la comprensión, de la ternura y de la alegría.

Referencias

Agamben, Giorgio. *La comunidad que viene*. Trad. José L. Villacañas y Claudio La Rocca. Pretextos, 1996.

Agamben, G. (2013). *Profanaciones*. Adriana Hidalgo editora.

- Agamben, G. (2015). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Adriana Hidalgo editora.
- Agamben, G. (2010) *Medios sin fin. Notas sobre la política*. Trad. Antonio García Cuspinera. Pretextos.
- Agamben, G. (1986). *Altísima pobreza. Reglas monásticas y forma de vida*. Adriana Hidalgo,
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura económica.
- Hernández, C. (2017). Capitalismo, separación y profanación. La crítica de la separación en Giorgio Agamben». *HYBRIS. Revista de Filosofía*, Vol. 8 N° 1.
ISSN 0718-8382, Mayo 2017, pp. 127-149
- Masschelein, J. & Simons, M. (2014). *Defensa de la escuela. Una cuestión pública*. Miño & Dávila,