

El cuerpo en movimiento

Talleres de recreación

Álvaro Amarilla | Especialista en Recreación. Coordinador del Proyecto “Campamentos Educativos” de ANEP. CODICEN. Docente en la Tecnicatura de Recreación del CETP-UTU.

El juego ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, y ha sido y es generador de cultura, de pautas y normas culturales que se instalan en la sociedad y tiñen todas sus capas y estratos. De esta forma podemos entender que el juego reproduce las pautas culturales vigentes impuestas por la cultura dominante, las reafirma; y a través de él podemos hacer una lectura de la sociedad y sus instituciones, de sus vínculos, de sus formas de comunicación, de sus espacios de convivencia y de violencia.

Sin embargo, también a lo largo de la historia podemos encontrarnos con episodios que nos relatan y delatan otra faceta del juego, aquella que lo coloca en la posibilidad de haber sido refugio de experiencias que amenazaban con cuestionar el orden establecido, como Las Fiestas de Locos en la Edad Media.

«Durante la Edad Media floreció en muchos lugares de Europa una festividad conocida con el nombre de Fiesta de Locos. En aquella ocasión, llena de colorido, incluso los sacerdotes piadosos y la gente seria, se colocaban máscaras obscenas, cantaban canciones desvergonzadas y mantenían despierto a todo el mundo en medio de la jarana y las imitaciones grotescas. A veces era elegido un Rey de burlas, un señor del Desgobierno, o un niño obispo. Durante las Fiestas de Locos no quedaba libre del ridículo ninguna costumbre o convención y los más importantes personajes del reino podían esperar verse en coplas. Tal fiesta nunca fue popular en las altas esferas. Sufrió constantes condenas y críticas que finalmente provocaron su desaparición.» (Cox, 1983:17)

Desde esta óptica, el juego aparece como un posible dinamizador de la cultura y como un portador de nuevas pautas culturales, que anuncia la posibilidad de formas sociales distintas. Si admitimos que esto es así, entonces consideramos oportuno plantear que esta “doble condición” del juego, esta doble posibilidad, implícita en su esencia, de convertirse en reproductor de las pautas culturales vigentes y, a la vez, de ser portador de nuevas y distintas formas de vínculo social, nos obliga a pensar en qué tipo de propuestas lúdicas consideramos los docentes que es necesario plantear para construir una sociedad distinta, que conserve lo saludable y construya nuevos vínculos más solidarios y cooperativos.

El hecho de brindar tan distintas posibilidades, de cumplir funciones por momentos opuestas, nos obliga a pensar en que la variable de cambio, si es esto lo que pretendemos generar, no la podemos ubicar solamente en la herramienta lúdica.

¿Cuál es el rol del Estado y sus instituciones? ¿Cómo consideran los instrumentos para promover los cambios, entre ellos este que nos ocupa (lo lúdico)? ¿Cómo se sostienen y profundizan los Programas que han dado resultado? ¿Y nosotros, los que intervenimos directamente sobre determinados grupos de población, con qué criterios éticos resolvemos nuestra intervención lúdica?

Conceptualizando

«El juego es una actividad libremente elegida, que otorga el permiso de transgredir normas de vida internas y externas; es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas, que abarca la dimensión individual y colectiva y tiene incidencia en el ámbito social, cultural y político.» (La Mancha, 1994)

Sin pretender desarrollar todo este concepto, quisiéramos tomar algunos de sus ejes principales; aquellos que consideramos que adquieren un sentido especial cuando nos colocamos en la situación de abordar un proceso de trabajo social, cultural, educativo, con otros.

El tema/problema de *la libertad* aparece permanentemente no solo como uno de los grandes temas de la humanidad, sino que se hace presente en los procesos grupales. El juego, según Bonetti (1998), recorre un camino entre el caos, la libertad y el orden. El orden planteado por la existencia de reglas libremente aceptadas, el caos ejemplificado en la ruptura de dichas reglas o en la construcción de otras, todo a la vez, en un espacio y en un tiempo de libertad creativa, libertad de movimientos, de pensamientos, de acción. Este caos aparente, ¿no se transforma acaso en un nuevo tipo de orden vivido, momentáneamente, con el placer que otorga la sensación de libertad? No estamos hablando de la ausencia de reglas ni de la falta de límites. Estamos proponiendo construir espacios de confianza para arriesgar propuestas, aunque se nos genere la sensación de la pérdida momentánea de falta de control. *«Es tan necesario tomar precauciones como correr riesgos. Sin riesgo no hay cambio posible, sólo es posible seguir haciendo más de lo mismo»* (Castelo, 2014).

Es “la transgresión de normas y de formas de vida” la que nos permite, en primer término, jugar absolutamente con cualquier tema, “desacralizando” los poderes establecidos (reitero el ejemplo anterior de Las Fiestas de Locos), quitándoles su gravedad, convirtiéndolos en algo tan al alcance de la mano que sea posible de modificar.

«La maravillosa virtud de este fenómeno es que nos permite vivenciar esta transgresión con placer, con alegría, con disfrute, con risa y con humor, con la afectividad a flor de piel y la piel dispuesta, con la cabeza abierta a la imaginación y la fantasía, con el cuerpo abierto a la comunicación y a la expresión; con la razón atenta pero serena dejándole paso a la emoción y la intuición.» (idem).



Decimos también que “el juego es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas”. Es decir, tiene la virtud de poder cubrir, atender varias necesidades al mismo tiempo: afecto, comunicación, creatividad, participación, que para nosotros son necesidades humanas fundamentales (no básicas), porque contribuyen a la construcción de un ser humano más pleno.

En ese concepto planteamos “la incidencia política del juego”. En la medida en que el juego nos ubica ante la posibilidad de vivir más plenamente los espacios de libertad o de pensar en conquistarlos, en que nos permite transformarnos en “otros” distintos de nosotros mismos, en que nos habilita a romper esquemas tradicionales de vida, también nos posibilita el desarrollo de una conciencia crítica, democrática y liberadora. Hablamos de personas capaces de participar en proyectos políticos emancipadores en esta empecinada idea de “transformar la realidad”.

Si bien decíamos más arriba que la variable de cambio no la podemos ubicar solamente en las herramientas lúdicas, también consideramos necesario plantear que si las vamos a utilizar debemos capacitarnos para hacer el uso más adecuado de ellas.

En este sentido consideramos necesario trabajar (entre otras cosas) sobre la “actitud”. Nos referimos a la posibilidad de “actuar”, de intervenir sobre la realidad vivida, lo que requiere tanto de pensamiento –tan trabajado por la Academia– como de cuerpo –no tan trabajado por la Academia–. Entonces, actuar es desplegar todo el instrumental de recursos que se poseen, para lo cual se hace necesario re-conocerse, saberse portador de estas o aquellas herramientas, y saberse carente de otras.

Actuar supone también un alto grado de exposición, y en este lugar aparecen y se hacen evidentes las inhibiciones construidas culturalmente. El peso de lo cultural como construcción humana arrastra la sanción hacia lo establecido como no aceptado o aceptable. La formación otorga un enorme peso al cuerpo teórico (que se mueve lenta y pesadamente); un valor de conocimiento a lo “discursivo” o a los que son capaces de desplegar un gran y elocuente discurso. Lejos se está de darle valor a la “actitud”, que incluye tanto el lenguaje corporal como la palabra, el vínculo estrecho, directo con los otros, los afectos, la mirada cercana, el límite en el momento oportuno, el abrazo, la opinión brindada desde la distancia que permite analizar el contexto y no solo

juzgar el episodio; la actitud que incluye al otro, que busca al otro, ese otro tan diferente con valores y con olores que provocan el rechazo y hacen temblar los supuestos cimientos de la sociedad; la actitud que es capaz de incorporar el grito, la risa, el caos, la locura, el juego; la actitud que nos instala en la búsqueda permanente de nuevas llaves para abrir viejas puertas; la que nos ayuda a quebrar la resistencia de aquellos que no tienen nada que perder.

Los miedos, el rechazo, las inhibiciones que se construyen desde afuera pero se instalan en el adentro, son la “materia trabajable”, la que podemos “de-construir” y “re-construir” en términos actitudinales.

Albert Einstein decía: «Si buscas resultados diferentes no hagas siempre lo mismo». 

Bibliografía

- AMARILLA, Álvaro (2015): “Despistes y franquezas del juego en que andamos”. Ponencia en Escuela de Trabajo Social, Universidad de Córdoba, República Argentina.
- AMBROSINI, Cristina (2007): *Del monstruo al estratega. Ética y juegos*. Buenos Aires: Ed. CCC Educando.
- BONETTI, Juan Pablo (1992): *Juego, cultura y...* Montevideo: Eppal.
- BONETTI, Juan Pablo (1998): *Andares de un mutante*. Montevideo: Eppal.
- BROWN, Guillermo (1987): *¿Que tal si jugamos?* Caracas: Publicaciones Populares.
- BROWN, Guillermo (1990): *Que tal si jugamos... Otra vez...* Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular. Caracas: Ed. Guarura.
- CAILLOIS, Roger (1986): *El juego y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASTELO SCELZA, Ariel (2014): “Ludoponencia: el juego de los espejos” en *Coloquio Internacional Epistemologías del Sur*. Coimbra, Portugal.
- COX, Harvey (1983): *Las fiestas de locos. Ensayo sobre el talante festivo y la fantasía*. Madrid: Taurus.
- HUIZINGA, Johan (1968): *Homo ludens*. Buenos Aires: Ed. Emecé.
- LA MANCHA (1994): *Memorias de la parca. Libro-memoria de la 1ª Bienal Internacional del Juego*. Montevideo: Centro de Investigación y Capacitación en Ludopedagogía La Mancha.
- MUNNÉ, Frederic (1992): *Psicosociología del tiempo libre*. México: Trillas.
- ORLICK, Terry (1997): *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Editorial Popular.
- PÉREZ OLIVERAS, Enrique (1964): *Manual de juegos*. Montevideo: Ed. Florensa & Lafon.