



Obra "azules profundos", acrílico sobre lienzo, año 2019 autor: Ricardo Vásquez N. (Yurica). Fotografía cortesía de @yuricaubo - @cumbigenista

La Vida en Juegos¹

Life in Play // A vida em jogos

Leidi Tatiana Ramos Aponte²

Leidi.ramos.ap@gmail.com

Fecha de recepción: 12 de diciembre 2023

Fecha de aceptación 31 de diciembre de 2023

Como citar: Ramos Aponte, L. (2024). La Vida en Juegos. *Corpo- Grafías Estudios críticos de y desde los cuerpos*, 11(11), 79–92.

DOI: <https://doi.org/10.14483/25909398.21696>



¹ **Artículo de reflexión:** El presente artículo surge de las reflexiones realizadas en relación a la categoría *juego* como parte del proyecto de grado titulado “Ser mujer en mi Familia. Entre lo que se dice y no se dice”, el cual obtuvo la mención de Laureado en la Maestría en Estudios Artísticos. Facultad de Artes ASAB. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (2020). El artículo está basado en la ponencia presentada en el II Encuentro Nacional de Investigación Creación sobre el Cuerpo: “El Giro Corporal, titulada “Prácticas corporales para la paz, la re-existencia y la reconciliación nacional” (2018).

² Investigadora de la Línea de Investigación en Estudios Críticos de las Corporeidades, las Sensibilidades y las Performatividades. Integrante de la Escuela de Performance y Performatividades Pasarela: Artes del buen vivir de la Facultad de Artes ASAB (UDFJC). Magíster en Estudios Artísticos de la Facultad de Artes ASAB. Universidad Distrital Francisco José de Caldas (UDFJC). Licenciada en Psicología y Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Me interesan los procesos de investigación-creación colaborativos, inter y transdisciplinares, encaminados a la re-existencia, la reparación y las prácticas del buen vivir, desde el estudio de las intersensibilidades lexicales, intersensibilidades de las acciones de investidura y tactilidades extendidas.

Resumen

Este artículo de reflexión tiene como propósito explorar el juego, una de las principales categorías abordadas en el proyecto de investigación-creación titulado “Ser mujer en mi familia. Entre lo que se dice y no se dice”, desarrollado en la Maestría en Estudios Artísticos Facultad de Artes ASAB (UDFJC). El juego es tan antiguo como la humanidad, desde siempre ha convivido con ella y se ha encargado de gestar su cultura; está intrínsecamente arraigado en la esencia vital. Por lo tanto, releer la vida en código de juego permite detenernos en esos momentos en los que la fantasía y la realidad se amalgaman, atravesando el cuerpo y adentrándose en el plano de las palabras, que se convierten en arte. De esta manera, deambulamos entre la convicción y las preguntas, entre las bromas y aquello que reviste gravedad. Este juego de palabras y situaciones, a grandes rasgos, representan la forma en que me he jugado la vida.

Palabras clave

fantasía, investigación-creación, juego, mujer, vida

Abstract

The article reflects on approaching the concept of play, a central focus within the research-creation project entitled “Being a woman in my family. Between what is said and what is not said”, conducted as part of the Master’s Degree in Artistic Studies at the Faculty of Arts ASAB (UDFJC). Play is as ancient as humanity itself; it has perennially coexisted with our species and has played a pivotal role in shaping our cultural landscape. From this perspective, it becomes evident that play is intricately woven into the fabric of life itself. Thus, rereading life through the lens of play allows us to pause in those moments where fantasy and reality blend together, permeating the body and entering the realm of words that, in turn, become art. In this way, we wonder between convictions and questions, between jokes and gravity. This interplay between words and situations show, in a very rough way, how I have “played my life”.

Keywords

fantasy, research-creation, game, woman, life

Resumo

O objetivo deste artigo é explorar o jogo, uma das principais categorias abordadas no projeto de pesquisa-criação intitulado “Ser mulher em minha família. Entre o dito e o não dito”, desenvolvido no Mestrado em Estudos Artísticos da Faculdade de Artes ASAB (UDFJC). Brincar é tão antigo quanto a humanidade, sempre conviveu com ela e foi responsável pela gestação da sua cultura; está intrinsecamente enraizado na essência da vida. Portanto, reler a vida no código do jogo nos permite deter-nos naqueles momentos onde fantasia e realidade se amalgamam, atravessando o corpo e entrando no plano das palavras, que tornam-se arte. Dessa forma, vagamos entre a convicção e as perguntas, entre as piadas e a seriedade. Esse jogo de palavras e situações, em linhas gerais, representa a maneira na que tenho arriscado na minha vida.

Palavras-chave

fantasia, pesquisa-criação, jogo, mulher, vida

Yo, la jugarretas

Soy juego. El juego es una constante en la vida de todos y todas. En mi caso, me ha salvado la vida.

A través del juego, he desarrollado mi corporeidad. He aprendido a moverme, expresarme y comunicarme. También he encontrado otros mundos y explorado nuevas posibilidades. He generado prácticas de investidura a diario, las cuales me permiten sentirme cómoda en mi propia piel.

El juego me ha permitido caber en situaciones y lugares. Me ha ayudado a enfrentarme a retos y superar dificultades. Me ha posibilitado crear espacios para escapar de momentos hostiles.

Con el juego, he encontrado maneras para disimular la torpeza; he llegado incluso a entrenarla y celebrarla. He aprendido a encontrar en lo que se escapa de la regla un nicho de encuentros y desencuentros de la realidad y la fantasía.

El juego es herramienta de trabajo. Me permite conectarme con otros seres, especialmente con los niños y las niñas, quienes son maestros y maestras en el arte de jugar, maestros y maestras en jugarse la vida. A través del juego, he descubierto caminos para rastrear lo que *no se dice*, para indagar por lo inefable; y, de esa manera, crear espacios de aprendizaje y transformación.

Jugar, no sólo en términos de diversión y entretenimiento, sino también de construcción y reinención, me permitió recrear momentos hostiles de mi infancia. A través de la potencia creativa del juego, he reinventado realidades paralelas en las que las situaciones negativas se convierten en detonantes de lo fantástico. Así, he podido transformar las situaciones que generaban dolor, rabia e incluso resentimiento, encontrando pequeños trozos de libertad a la vuelta de cada vivencia.

Las materialidades del diario vivir de una niña inmersa en el rol de madre cuidadora en un contexto ciudadano, la cual está acostumbrada a detonantes constantes como el grito o el golpe, encontraron en el juego, la fantasía, la invención y la investidura formas de crear grietas en la realidad por las que se filtraban otras posibilidades de ser.

Desde el juego, fui cambiando de cuerpos, transitando entre la Diosa de la Lluvia (una niña que al llorar podía hacer llover), una chef profesional (explicando las preparaciones en voz alta, dado que aquella cocina se convertía en un show de televisión), personajes de cuentos (haciendo caminitos con lo que se tuviese a mano, para siempre encontrar el camino de regreso), una bolita de papel (deshaciendo el dolor en pequeñas bolitas de papel para no tener que llorar), la mamá de mis hermanos (el juego más real de todos, en el que al ser la mamá podía pedirles que me ayudaran con los quehaceres de la casa), entre otras muchas aventuras con toques agrícol-cos que hicieron todo posible.

Jugarme la vida en secreto me dotó de anclajes vitales y benevolentes que me permiten hoy relacionarme, de manera tranquila y segura, con las personas cercanas al corazón de mi infancia. También me han impulsado a acercarme a las infancias de otros con la premisa de ser aquella persona que necesitaba cuando era niña.

Fue mi tutora, guía y compañera de camino formativo, María Teresa García, quien, con su mirada aguda, señaló la importancia de nombrar aquello que permitió habitar la fantasía durante los momentos permeados de dolor, tristeza y abandono que se presentaron principalmente en mi infancia. Así pues, nos encontramos con los *juegos secretos*, que eran una forma de investir la realidad hostil con fantasía, dando cuenta de lo que sucedía en esos momentos de invención infantil.

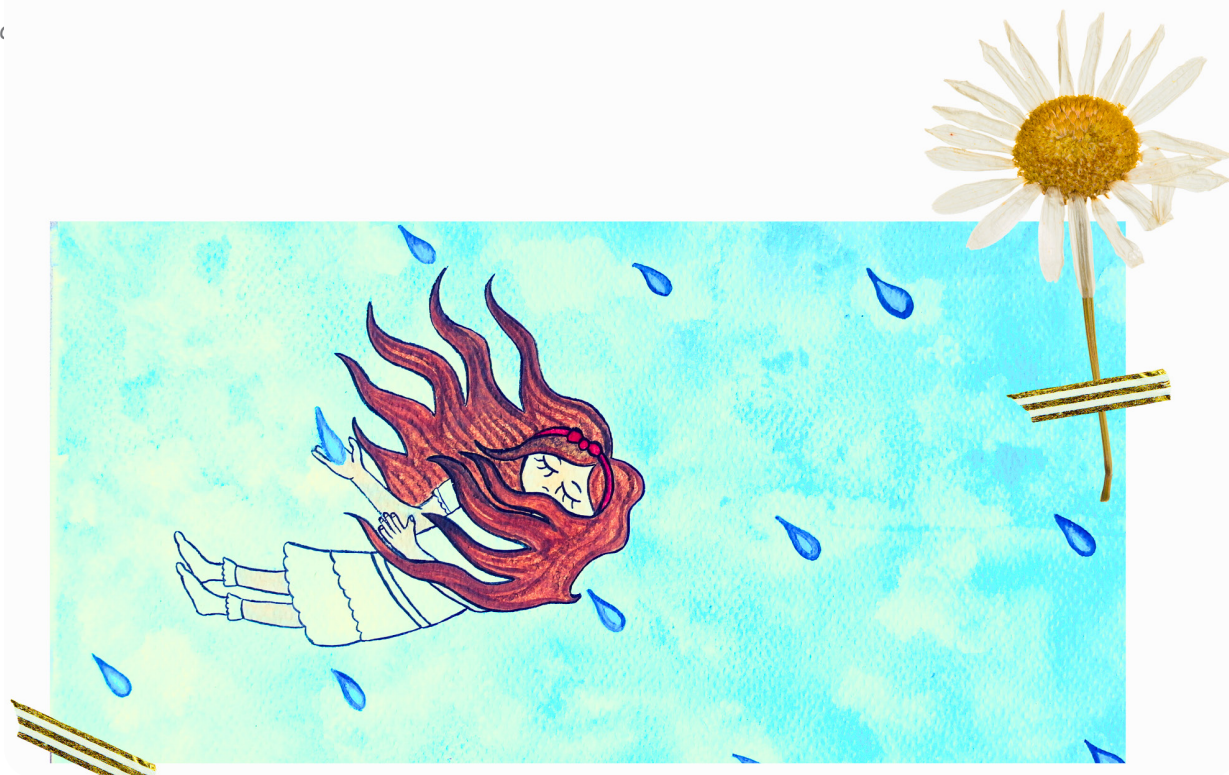


Figura 1. Ilustración del libro-álbum *Cuando llovi*. Nota. Fuente Leidi Tatiana Ramos A. (2020)

El narrar los juegos secretos da cuenta de ese relato oculto de mi construcción como niña y mujer. Estos juegos aportaron al reconocimiento del ser mujer en mi familia y, además, fueron develando espacios prosaicos de la vida cotidiana como insumos para la creación. El nombrarlos pareciera poner en tensión la lucidez, ya que concibe, con preceptos de verdad, realidades paralelas habitadas vívidamente.

Vale la pena anotar que, en el proceso de investigación-creación, la elaboración de libros-álbum se convirtió en la posibilidad de jugar a ser escritora e ilustradora, jugar a recrear, a acoger mis propios juegos y, de alguna manera, a revelar el relato oculto de la experiencia de ser mujer en mi familia. Además, me permitió jugar a pintar aquellas situaciones de las que se hablan en voz baja, contar lo que

ciertas personas no pueden saber, gritar las situaciones silenciadas con una mirada de desaprobación, la cual tiene más fuerza que la palabra hablada; jugar a exponer aquello que guardamos por pena, por el qué dirán, porque ponen en tela de juicio nuestra cordura. Todo aquello se convirtió en material pedagógico para ser utilizado en el campo laboral, especialmente con niños y niñas, en ruta para la investigación de la experiencia, en espacio personal para sanar los dolores de la infancia y en invitación, para que otras personas, independientemente de su edad cronológica, se encuentren con esos juegos secretos y eso no dicho de la infancia.

Diosa de la Lluvia es un juego secreto recuperado del recuerdo infantil. Fue un juego silenciado a través de los años por ser considerado en extremo ególatra y fantasioso. En

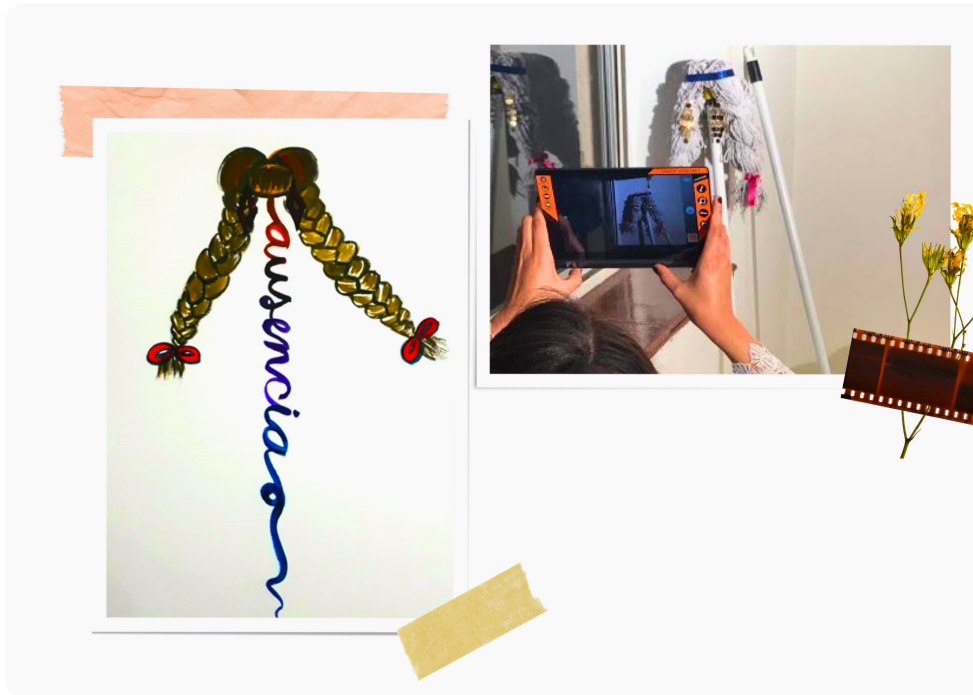


Figura 2. *Mamá Trape*. Nota. *Mamá Trape* en el marco de Políticas y Estéticas del Arte y la Cultura. Mg. Andrés Foglia (2018); Fotografiando a *Mamá Trape*, en el marco de Coloquio III: La investigación creación en los estudios Artísticos. Postdocs. Camila Esguerra. (2018). Fotografía de Darlyn Guerrero

este juego, yo era la Diosa de la lluvia. Mis emociones se sincronizaban con los fenómenos atmosféricos. Era capaz de ocasionar fuertes aguaceros o pequeñas lloviznas. La intensidad, duración, frecuencia y distribución de las lluvias dependían de mi emocionalidad, del grado de tristeza o dolor que sintiera en determinado momento.

Mi proceso escritural inició desde el lugar de la no escritora: amante de las letras, las palabras, las historias y las imágenes; promotora de lectura y procesos de creación literaria; lectora desde hace muchos libros, pero no desde el lugar de aquellos seres cuya capacidad de tejer palabras e hilar líneas precisas les reviste de algo así como un “don especial”.

Cuando lloví fue mi primer intento de compartir con otras personas a través de esos objetos amados, los libros,

aquel juego secreto que desde las lágrimas me permitió soltar cargas, tristezas, rabias y dolores; me prendó a un fenómeno atmosférico, me hizo fuerte y poderosa, al permitirme generar tormentas o simples lloviznas a voluntad.

El libro-álbum se caracteriza por el diálogo permanente entre texto e imagen, de manera que ambos lenguajes se complementan y relacionan. La imagen cuenta parte de la historia y, en mi caso, se convirtió en un puente directo hacia lo sensible y lo sintiente. Lo inefable podía ser expresado con las ilustraciones.

Otro de los juegos secretos que orientaron el proceso de investigación-creación fue *Mamá Trape*. El trape-ro se convirtió en la materialización de la ausencia y el amor materno. La ausencia de nuestra madre permitió

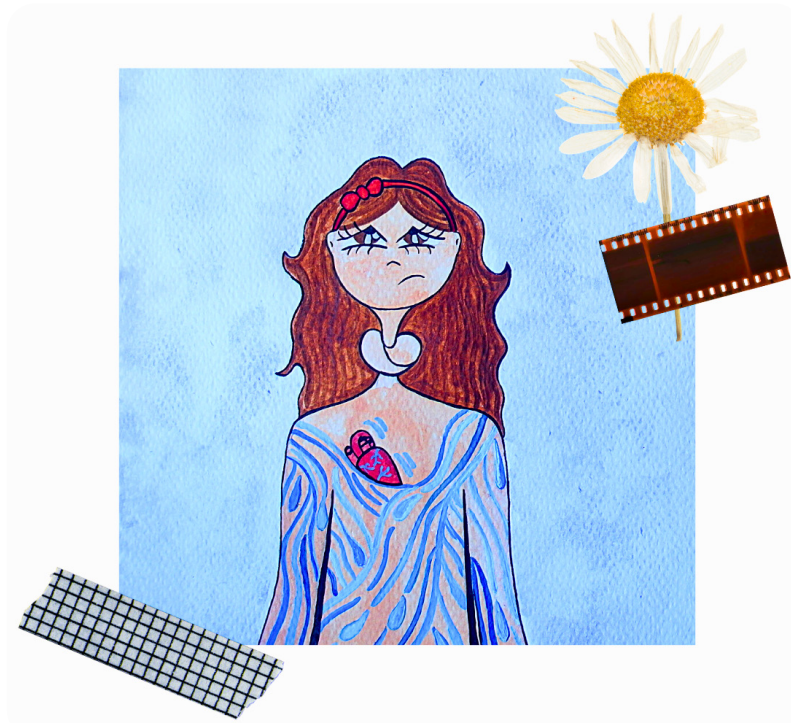


Figura 3. Ilustración del libro-álbum *Cuando lloví*. Nota. Fuente Leidi Tatiana Ramos A. (2020)

que *Mamá Trape* acompañara nuestra crianza cuando quedábamos solos en casa. Ella se disponía para que la arregláramos y no se enojaba cuando, por error, la dejábamos caer al suelo. Ella jugaba con nosotros y nunca nos gritaba si al peinarla, le jalábamos un poquito el cabello.

Cada relato de infancia que carecía de cualquier relevancia en mi existencia y que, por el contrario, permanecía oculto, se convirtió en detonante creativo para compartir la existencia. De esa manera, empecé a encontrarme con uno y otro juego, con una y otra historia de las que han dotado mi vida de fantasía.

La búsqueda por develar algunas de las mujeres que fueron posibles en mi familia y las múltiples mujeres que, a

su vez, nos habitan me ha permitido un encuentro con mi linaje familiar y con lo que he sido, desde la comprensión. A su vez, se han convertido en detonante creativo para la elaboración de piezas artísticas, desde el teatro, la performance y los libros-álbum, un compartir vital desde otras posibilidades de existencia.

En mi ámbito laboral, tanto como artista formadora al momento de hacer el proyecto como ahora como docente orientadora, son los niños, niñas y jóvenes, las personas con las que principalmente comparto en los espacios laborales. De esta manera, se convierten en cómplices del jugarse la vida y, a su vez, permiten acercamientos donde muchas veces la propia vida se refleja a través de otros ojos, de otros dolores, de otras tristezas, de otros

abandonos, de otros rótulos compartidos del deber ser: el deber ser de una niña, de una mujer, de una madre y de una familia.

El *deber ser* es una construcción social que limita las posibilidades de ser. Develar lo que está detrás del deber ser es parte del entramado ficcional que también representa la realidad. Borges (1944) sostiene que la ficción es una forma de conocimiento. La ficción nos invita a conocer la realidad de una manera que la realidad misma no siempre nos permite.

De esta manera, en el campo de los deber ser, en definitiva, no hay una manera de ser. No somos, sino que vamos siendo a diario. Permitiéndonos una multiplicidad de opciones, transgrediendo la norma y acogiendo la diversidad. Acercarnos a las diferentes maneras de ver el mundo y de vernos a la luz de experiencias e historias cercanas a las nuestras, generará a la larga espacios y relaciones más amables, menos pesadas, menos agobiantes, menos frustrantes. Ser, sin la necesidad constante de anudarnos la garganta.

El juego secreto como ficción vital se convirtió en parte sustancial del entramado de mi proceso investigativo. Los relatos que acogían los juegos de infancia daban cuenta del ser mujer en mi familia. Al ubicarlos a la luz de un contexto impregnado de situaciones sociales e historias compartidas, permitían una suerte de lectura personal desde la cual se reconocían otras personas, principalmente mujeres y niñas.

El rastrear los juegos secretos desde la auto etnografía y la corpografía se convirtió en un juego detectivesco para develar y entender las formas en que el juego se ha presentado en mi vida.

El juego

Para reconocer el juego desde su potencia creadora y transformadora de la vida, a partir de las dinámicas cotidianas que sobrepasan la recreación y el goce, y estructuran la cultura misma, me permito acudir a Mandoki (2006), Huizinga (1938) y Caillois (1961), quienes evidencian la presencia del juego en la vida social e incluso lo ubican, siguiendo el *Homo Ludens* de Huizinga, como núcleo de la actividad humana (Morillas, 1990).

Para Morillas la cultura en sí misma es juego. No obstante, el juego no está presente todo el tiempo, no es la vida cotidiana. Mientras sucede el juego, la vida corriente se suspende y se ingresa a otro plano, un mundo propio del juego que puede repetirse y no obedece a las leyes establecidas del tiempo y el espacio; escapa al sentido lineal. Se trata de un mundo posible que hace real lo irreal.

En la película *La vida es bella* (1997), Guido, un padre de familia judío en medio de uno de los contextos más hostiles jamás vistos, como lo fue la guerra y los campos de concentración nazis, crea una ficción de la vida insertando a su pequeño hijo en un juego secreto que le mantiene a salvo su vida y su inocencia. De esta manera, jugar, imaginar y fantasear se convierten en formas de resistencia, en maneras otras de encontrarse, conocer y presentar la realidad. La posibilidad de lograr justificar los horrores de la barbarie humana como parte de un juego es lo que finalmente le salva la vida a su hijo. El juego rebasa la diversión y el entretenimiento, se inserta y es capaz de abrir caminos para un mejor vivir, para autorregularse y adaptarse al entorno.

Según Mandoki (2008), el juego es una actividad creativa que nos permite explorar nuevas posibilidades de la existencia. Se encuentra presente en todos los aspectos de la vida cotidiana, desde los más divertidos y recreativos hasta los más serios y complejos. El juego es lúdico, creativo, social y cultural. Es parte integral de nuestra vida,

nos acompaña en todos los ciclos etarios, aportando al desarrollo social y personal de los seres humanos. El juego es una actividad esencial para nuestra vida, jugarse la vida es vivirla.

Caminitos de sangre (Edad aprox. 6 años)

Esa no era la sala de mi casa, tampoco eran manzanas pintadas en la pared, estábamos junto con mi hermano, en el bosque más hermoso del mundo, lleno de árboles frutales y flores coloridas. A mi pequeño hermano se le antojaron algunas de esas ricas manzanas, pero las mejores estaban en lo alto de las copas de los árboles. Con dificultad, llevamos la escalera para poder agarrarlas, era una vieja escalera de madera de camarote, pero no importaba, no se imaginan lo difícil que es encontrar una escalera en medio del bosque.

Yo como hermana mayor, debía asumir todos los riesgos, dónde le pasara algo a mi hermanito, mejor dicho, mi mamá me mataba. Entonces me dispuse a bajar esas ricas manzanas, mi hermanito, aunque tendría cuatro años, era lo suficientemente fuerte para sostener la escalera, tuve que subir todos los peldaños, la manzana más perfecta se encontraba fuera de mi alcance, así que me empiné y, cuando ya la tenía en la punta de los dedos, la escalera se resbaló y caí. De mi nariz salía mucha sangre, entonces aprovechamos a hacer caminitos como Hansel y Gretel; esas gotas rojas que dibujaban caminos casi a modo de laberinto, no permitirían que olvidásemos la ruta para llegar a casa.

El piso crema de la sala que debíamos mantener impecable, ahora estaba lleno de pistas.

Tamaño grito nos sacó de aquel mágico lugar, seguramente el sonido del golpe, o el posterior silencio de los niños solos en la sala, habían alarmado a nuestra madre de que algo no estaba bien, quizá la ausencia de llanto hizo que su reacción no fuese inmediata y nos dio tiempo

de continuar nuestro juego. Con un grito y mi madre cogiéndome entre los brazos sumamente angustiada, volvimos a la realidad, mi hermano se puso a llorar y con tanto alboroto yo también. Así, con una hemorragia incontrolable y en los brazos de mi madre, salimos corriendo hacia el hospital.

Morillas (1990) reconoce el juego como lo otro, aquello que se simula, pero es capaz de penetrar la vida real, movilizándolo, transformándolo, generando tensión y movimiento. La facultad de hacer que la realidad se vuelva irreal evidencia su finalidad lúdica, su potencia creadora.

Jugar no puede ser inscrito a una realización racional de los seres humanos, pero tampoco puede ser inscrito netamente al campo físico o biológico. El juego rebasa el instinto de conservación, genera fascinación, es intenso y sobrepasa las barreras mentales entre lo real e irreal, entre la verdad y la mentira, entre la bondad y la maldad. Se juega porque esta actividad genera agrado, disfrute y goce. Podría decirse que el juego en sí mismo se presenta desinteresado frente a lo material.

El juego entendido así, está con las personas desde siempre. Engendra la cultura misma. Es un impulso social que invita a crear, a construir, a hacer cultura y a recrear la vida.

Tipos de juegos

Una de las facultades más importantes del juego para Huizinga es hacer *como sí*. Huizinga (1938) considera que el juego es una actividad que nos permite suspender la realidad cotidiana y adentrarnos en un mundo de fantasía, donde las reglas y las convenciones son diferentes a las de la vida cotidiana. Los jugadores pueden ser lo que quieran ser y hacer lo que quieran hacer.

Sin el “como sí”, el juego dejaría de ser juego, pues es lo que le da al juego su carácter lúdico y su potencial para la creatividad y la exploración.

Huizinga también encuentra el “como sí” en la esfera de lo sagrado. Las celebraciones sacras, como los rituales religiosos, las fiestas populares y los carnavales son ejemplos de juegos que nos permiten suspender la realidad cotidiana y experimentar un mundo de fantasía. En estas celebraciones, los participantes pueden adoptar roles diferentes a los que desempeñan en la vida cotidiana. Pueden representar a dioses, héroes, demonios o animales, al tiempo que participan en acciones que serían imposibles o impensables en la vida cotidiana.

El “como sí” es, por lo tanto, una facultad humana que se encuentra presente en el juego, la religión y en otras esferas de la vida. Es una facultad que nos permite explorar nuevas posibilidades y experimentar la vida de una manera diferente.

A propósito de esto, Huizinga (citado en Morillas, 1990, p. 15) comenta lo siguiente:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

En el mismo sentido, Caillois entiende el juego como una actividad libre, incierta, improductiva, regida por reglas y ficticia (Morillas, 1990). Así, lo divide en cuatro grupos, teniendo en cuenta el núcleo lúdico en cada uno de ellos:

- Agon: juegos de competición o combate.
- Alea: juegos de azar.
- Mímesis: juegos de simulacro.
- Ilinx: juegos de vértigo.

Estos cuatro grupos, a su vez, hacen parte de dos grandes formas de jugar contrapuestas entre sí:

- Paideia: juegos libres, espontáneos, divertidos y fantasiosos.
- Ludus: juegos reglados, disciplinados, exigentes y que requieren destreza e ingenio.

De tal manera, gran parte de los juegos secretos que he ido recordando transitaban por el terreno de la *paideia*, dado que eran capaces de encubrir las realidades por medio de la fantasía. Por ejemplo, cocinar es una actividad que requiere ingenio y destreza, sin embargo, en código de juego, esta actividad no me representaba dificultad alguna. De hecho, pese a que no pasaba los 8 años de edad, me convertía en una experta cocinera a cargo de mi propio programa de televisión, donde enseñaba a otros el gran arte de cocinar con majestuosidad cosas tan simples como un arroz.

La modesta cocina se transformaba en un gran estudio de grabación, mis ropas adquirían los muchos botones y características de los uniformes de los chefs profesionales; sin mencionar el enorme y blanco gorro que evitaba que mi largo cabello se escabuliese entre los platillos. Mientras cocinaba, miraba a la cámara dando importantes consejos para los menos hábiles en la cocina. El menor ruido, un movimiento inesperado, destruía aquella gran construcción y me llevaba nuevamente a esa cocina fría, con aquello que alguna vez fue una ventana y ahora mostraba los ladrillos de la construcción vecina, a un platillo común, un simple arroz, a una simple niña obedeciendo a su enojada madre.

El *agon* designa todo juego constituido como combate, en el cual los jugadores se enfrentan en condiciones igualitarias, con la finalidad que no haya lugar a reclamos al momento de ganar o perder. El haber crecido entre hermanos me obligó a aprender a combatir desde temprana edad. Mi hermano era mi mayor oponente, pues cada situación representaba una oportunidad de compartir nuestros movimientos. Nos enfrentábamos todo el tiempo por saber quién duraba más tiempo con la cabeza metida en un balde lleno de agua, quién terminaba primero la cena, quién hacía más rápido los oficios de la casa, quién era capaz de tomar más agua antes de vomitar, quién hacía que el otro cayera de la cama primero.

El *alea* designa los juegos de azar, en los cuales los jugadores no tienen mayor influencia. Su desarrollo y, por ende, su ve, dependen del destino. El jugador es acogido entonces por su suerte, buena o mala.

En nuestra infancia, mi padre nos elegía como sus amuletos de la buena fortuna. Cada uno tenía la importante misión de decir un número para el chance, incluso de soplar el papel al momento de guardarlo, mientras le pedíamos a Dios que ganáramos. No sé si algún día ganó, pero aún hoy, cuando lo acompañamos a hacer el chance, nos pide un número. Ese, sin duda, para nosotros era el voto de confianza más grande del mundo.

El *ilinx* designa los juegos de vértigo, aquellos que hacen que por un instante se pierda la estabilidad de la percepción. El nombre *ilinx* proviene del griego antiguo y significa torbellino de agua. Morillas (1990) ubica un claro ejemplo en las atracciones de los parques de diversiones o las ferias.

En nuestra infancia, tuvimos la suerte de hacer parte del club Babalú, lo que nos permitía ir al Parque de Diversiones Mundo Aventura en el mes de nuestro cumpleaños. Nos obsequiaban los pasaportes de ingreso, por lo que mi hermano y yo, que cumplíamos años en octubre, po-

díamos montarnos en todas las atracciones. Era increíble, pero ninguna sensación superaba la técnica de nuestro padre para enseñarnos a nadar. Nos alzaba y arrojaba por los aires hacia la parte más profunda de la piscina. ¡Tomar agua hacía parte del método! El llanto no detenía la práctica.

Tal como había escrito anteriormente, los juegos están íntimamente ligados a la cultura, la construyen. Morillas expone cómo Caillois y Huizinga reconocen la cultura como procedente del juego y no al revés. Por ello, el juego no es concebido como la degradación de cosas que eran serias en la cultura, sino más bien como un registro diferente de una actividad específica.

Un ejemplo de esto es el juego infantil que se presenta en todas las culturas. Los niños imitan actividades de los mayores, tanto del plano cotidiano, como sagradas. Con el *Homo ludens*, el juego es esencial a la cultura. Los juegos y juguetes, a lo largo de la historia, se van convirtiendo en manifestaciones de ésta. La aparente “degradación” que se hace con el juego no evidencia otra cosa que la transformación, en tanto dicha estructura había sido germinada por el juego mismo.

El juego tiene una autoridad indiscutible en el plano social. Jugar es someterse al juego. Por ello, invertir los términos, quebrar o perder la regla lúdica sería someter al juego a los deseos y necesidades del jugador, con lo cual perdería su soberanía. Así, uno de los elementos para la anulación del juego es la entrada a la vida ordinaria, su irreversibilidad.

Solamente hay juego si se juega para volver a jugar, si es posible empezar de nuevo siempre.

En palabras de Morillas (1990): “El reconocimiento de un tiempo eterno confiere al juego su soberanía absoluta, y a la actividad lúdica del hombre, un símbolo ontológico fundamental. He aquí el sentido lejano que transmite la

proximidad de la visión antropológica del juego” (p. 39). En clave de Mandoki, el juego aparece en diálogo permanente con la estética y se presenta también en la cotidianidad misma. En sus palabras:

El juego no es una actividad que se realiza al margen de los deberes y haceres de la vida cotidiana, sino que ésta depende íntimamente del elemento lúdico para involucrar a los sujetos en su quehacer. Habiendo juego, hay vivencia, es decir, involucramiento afectivo, corporal y sensible de los sujetos con su actividad (Mandoki, 2006, p. 142)

El juego atraviesa las esferas de lo social, construye lo social y, por ende, también construye identidades. Para Mandoki, la estética y la lúdica son gemelas siamesas. Al hablar de estética de la cultura, es indispensable hablar de lúdica de la cultura. Estética, en términos de Mandoki, es el estudio de la estesis, es decir, la abertura, arraigo o permeabilidad del sujeto al contexto al que está inmerso. En esta medida, donde se encuentre el juego, se encontrará la estética, y de igual manera, donde se encuentre la estética, estará también el juego.

Es importante tener presente que, con lo anterior, Mandoki no afirma que la estética esté al servicio del juego (Mandoki, 2006), sino que no hay juego sin estética, sin prendimiento (disposición subjetiva a vincularse ávidamente a un objeto, evento o situación), ni prendamiento (susceptibilidad de ser absorbido por un objeto, evento o situación). Así como no hay estética sin juego.

Ya en el terreno de Mandoki, es importante detenerse un poco en la quinta categoría que la autora atribuye al juego. En relación con las categorías planteadas por Caillois, ella agrega el *peripatos*, designado al juego realizado por exploración. *Peripatos* viene del griego *peripatein* que significa "recorrer, deambular", afín a la actividad de explorar. Si bien es similar a *mimicry*, como ya se desarrolló antes, no se genera por imitación. Precisamente, “la aventura del

peripatos consiste en desviarse del camino rutinario hacia una alternativa distinta” (Mandoki, 2006, p. 136).

En el terreno del juego pueden confundirse algunas experiencias no lúdicas que hacen parte de la estética, aunque no del juego. Dichas experiencias se mueven en el plano de lo sensorial, lo afectivo, lo intelectual. Para reconocer el juego, debe partirse necesariamente de entender que, aun siendo de índole estético —dado que involucra componentes como la armonía, el ritmo y el suspenso—, en el juego, los sentidos configuran una experiencia significativa para el jugador (Mandoki, 2006).

En el texto, Mandoki señala que el juego y la estética están estrechamente relacionados. Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todas las experiencias estéticas son lúdicas. Algunas experiencias estéticas, como la contemplación de una obra de arte o la escucha de una pieza musical, pueden ser placenteras y gratificantes, pero no necesariamente implican un compromiso activo de la persona. En estas experiencias, no es un jugador, sino un espectador quien observa o escucha sin participar directamente en la actividad.

En cambio, el juego implica un compromiso activo del jugador. El jugador interactúa con el juego de una manera que requiere esfuerzo, concentración y atención. Esta interacción es lo que le da al juego su carácter lúdico. Para reconocer el juego, es importante tener en cuenta que las experiencias estéticas lúdicas involucran una conexión significativa con los sentidos del jugador. El jugador se involucra con el juego a través de sus sentidos, y esta interacción le permite experimentar el juego de una manera única.

Por ejemplo, un jugador de fútbol puede experimentar la belleza de un gol a través de sus sentidos. Puede ver la pelota volar por el aire, sentir el impacto del balón en sus pies y escuchar la reacción de la multitud. Esta experiencia estética es lúdica porque involucra una conexión significativa con los sentidos del jugador.

Es importante resaltar que el juego y la estética están estrechamente relacionados, pero no son lo mismo. Las experiencias estéticas lúdicas implican un compromiso activo del jugador y una conexión significativa con sus sentidos.

El juego en la matriz familiar

Mandoki (2006) ubica los juegos en matrices sociales, que incluyen la religiosa, médica, penal, militar, deportiva, funeraria, académica y universitaria, la escolar, la artística y la familiar, entre otras. Así, hace evidente cómo el juego ingresa a cada una de estas matrices, de tal manera que se pueda “jugar la cultura”. De hecho, en cada matriz se reconocen las diferentes clases de juego.

Teniendo en cuenta que el interés que motivó la investigación-creación desarrollada durante la maestría se centraba en la familia, ubicaré los planteamientos frente al juego que hace Mandoki en la matriz familiar. En ese sentido, Mandoki despliega las cinco clases de juego con relación a la familia.

En la matriz familiar, el *mimicry* se juega en el simulacro de fidelidad durante el adulterio o con las niñas imitando ser madres o amas de casa al jugar con sus muñecas. El *agon* se presenta en la competencia que se entabla entre hermanos por el afecto de los padres o cuando la identidad de una familia se establece por oposición a la de vecinos y familiares. El *alea* familiar se juega en lo azaroso del género, carácter o salud del feto, o en intentar un embarazo más, después de siete niñas, esperando que esta vez sí sea un varoncito. El matrimonio mismo es un juego de *alea*, pues desconocemos qué nos depara el destino con el cónyuge elegido. El *peripatos* es indispensable para educar a los hijos, pues requerimos bastante creatividad para hallar alternativas. Menos divertido es el prendimiento al *ilinx* al poner en riesgo el equilibrio familiar por crisis agudas, muerte, enfermedad, violencia doméstica o adicción (Mandoki, 2006).

En mi familia, se presentaba una situación que no dista mucho de la configuración de gran parte de las familias colombianas que cuentan con condiciones económicas medias y bajas: hacer de las hijas mayores las mamás de la casa. Esto se da debido a que, por situaciones laborales o personales, las mamás no pueden estar presentes gran parte del tiempo en los hogares.

Ser la hija mayor me otorgaba obligaciones que por momentos me hacían dejar de ser niña y asumir con mis hermanos roles que no me correspondían. Entre ellos, cocinar, alimentarlos, llevarlos y recogerlos del colegio, estar pendiente de sus notas. En fin, más que mis hermanos, eran mis hijos. Es un peso muy grande para un ser tan pequeño, particularmente, como en mi caso, sin la oportunidad de no asumir todo ello. Es más, el no responder por dichas obligaciones me hacían merecedora de fuertes castigos. Para mi mamá, yo era algo así como su empleada, aunque ella lo rotularía como su mano derecha.

Por fortuna, el juego me impulsó a permear esas realidades de fantasía. Jugábamos a la mamá y los hijos. De esta manera, ellos debían obedecerme mientras hacíamos los oficios domésticos entre todos. Durante aquellos momentos de juego, la realidad se transformaba; estábamos en otros lugares, éramos otras personas, a veces adultos y otras veces infantes. Para brillar los pisos, usábamos sillas con trapitos en las patas a modo de silla de ruedas, en fin. Al ser mis hijos, me obedecían sin reprochar nada. Para mi madre, ellos solamente eran mis hermanos y yo, sólo era su hija, o eso creo, quizá al salir de casa, ella pensaba en nosotros como sus mascotas o sus empleados. Para mí, podíamos ser lo que quisiéramos, es más, ella era mi hija desjuiciada en secreto.

En este sentido, el juego me permitió espacios de libertad y creatividad. Reflexionar la vida en códigos de juego nos permite acercarnos a eso que no se dice de nuestra construcción como infantes e incluso a nuestro ser adulto secreto. Estos relatos conforman nuestra vida y se

convierten en detonantes creativos. El juego ha estado inmerso reinventando realidades, aligerando pesos, apoyando en la toma de decisiones, dotando de sentido y fantasía la vida; muy al estilo de Roberto Benigni en su película *La vida es bella* (1997). Los juegos participaron en la conformación de nuestras identidades, así como en la construcción de lo que somos y de lo que hacemos. Sin duda, es posible leer nuestra vida en juegos, así como ha sido posible jugarnos la vida.

Referencia

Benigni, R. (director). (1997). *La vida es bella*. [Película] Italia: Melampo Cinematográfica; Cecchi Gori Group.

Borges, J. L. (1944). La forma de la espada. En: J. L. Borges, *Ficciones* (pp. 13-22). Buenos Aires, Argentina: Emecé.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. New York: Routledge.

Mandoki, K. (2006). *Prosaica uno. Estética cotidiana y juegos de la cultura*. México: Siglo XXI Editores.

Morillas, C. (1990). Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar*, 16, 11-39.
<https://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>

Ramos Aponte, L. T. (2020). *Ser mujer en mi familia. Entre lo que se dice y no se dice*.
<http://hdl.handle.net/11349/25895>