





Colección

**P**  
**psicomotricidad,**  
cuerpo y **movimiento**

Director de colección

*Pablo Bottini*

**Diseño:** Gerardo Miño

**Composición:** Laura Bono

**Edición:** Primera. Junio de 2016

**ISBN:** 978-84-16467-30-3

**Lugar de edición:** Buenos Aires, Argentina

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© 2016, Miño y Dávila srl / Miño y Dávila editores sl

**MIÑO y DÁVILA**  
♦ EDITORES ♦

**dirección postal:** Miño y Dávila srl

Tacuarí 540

(C1071AAL)

Buenos Aires, Argentina

**tel-fax:** (54 11) 4331-1565

**e-mail producción:** [produccion@minoydavila.com](mailto:produccion@minoydavila.com)

**e-mail administración:** [info@minoydavila.com](mailto:info@minoydavila.com)

**web:** [www.minoydavila.com](http://www.minoydavila.com)

Raquel Guido

# **Reflexiones sobre el danzar**

**De la percepción del propio cuerpo al  
despliegue imaginario en la Danza**



# ÍNDICE

11	PRÓLOGO
13	PALABRAS PRELIMINARES
15	INTRODUCCIÓN
19	I // PROCESO CREADOR Y DIMENSIÓN LÚDICA EN EL ARTE
19	Introducción
21	Sujeto creador y dimensión lúdica
23	Jugar y crear exige el coraje de tolerar paradojas e incertidumbres
23	Vacío, Caos, Cosmos
24	La angustia ante lo informe
25	Libertad y límite
26	Espacio lúdico, espacio ficcional
27	Espontaneidad e improvisación
29	Objeto lúdico
31	Actuar en el mundo
33	Lo gratuito
34	Dimensión lúdica en el arte
35	Temporalidad lúdica
36	La emoción estética
37	Percepción abierta
38	El trabajo de creación artística
39	Imaginación, fantasía y ensueño
43	Arte y contexto contemporáneo
44	Conclusiones

47	2 // MOVIMIENTO
47	Introducción
49	Relatos míticos
50	Filosofía occidental
51	El movimiento
54	Organismo-medio / Necesidad-satisfacción. Vínculos
55	Motricidad humana
56	Del gesto como expresión espontánea al lenguaje gestual
59	Aspecto expresivo y aspecto pragmático de la motricidad
61	Ser en el mundo
61	Sistema tónico
67	Movimiento expresivo
71	3 // GESTO, ARTE Y CULTURA
71	Miradas naturalistas del gesto
73	Crítica al pensamiento naturalista y biólogo
75	Reflexiones sobre el lenguaje
78	Gesto en el arte
82	La captura del modelo lingüístico
87	4 // REFLEXIONES SOBRE EL DANZAR
87	El cuerpo en Maurice Merleau-Ponty
89	El cuerpo ¿no? Miente
96	Trazos y perfiles de la Expresión Corporal
100	Sensopercepción: una técnica sensorial para la Danza
108	Expresión Corporal: de la Sensopercepción al despliegue poético
111	5 // MIRÁ QUIÉN BAILA
111	Introducción
113	Representaciones y prácticas corporales
115	Mirá quién baila
117	Danza para todos
122	La fuerza en la Danza
128	Poética de lo óseo
131	Los otros apoyos
133	Imagen Corporal
137	A modo de conclusión reflexiva



139	<b>6 // “EL CUERPO DESFONDADO”</b>
139	Introducción
139	Apertura
140	De lo corporal ineludible
142	Devenir cuerpo
145	Cuerpos, ámbitos y contextos
147	<b>7 // EXPRESIÓN CORPORAL, NUEVAS TENDENCIAS</b>
147	El decir del cuerpo en la Danza
148	El decir de la Expresión Corporal
149	Gesto, expresión y sentido en el arte
151	Reflexiones desde la práctica profesional
152	La práctica de la Expresión Corporal
155	La improvisación como camino
159	<b>8 // DE LA PERCEPCIÓN DEL PROPIO CUERPO AL DESPLIEGUE IMAGINARIO EN LA DANZA</b>
159	Introducción
159	Ponencia
162	Cosecharemos todas las siembras
167	<b>CONCLUSIÓN APASIONADA</b>
171	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>



## PRÓLOGO

Las cuestiones en torno a lo corporal, el movimiento, la creatividad y los sujetos productores y producidos *en el cuerpo y en el bailar*, se han vuelto mención casi obligada en los discursos artísticos, educativos y aun en los de la vida cotidiana. Raquel Guido vuelca en estas páginas sus reflexiones sin omitir las referencias a numerosos trabajos de teóricos provenientes de diversos campos disciplinares. Expone para el lector miradas y concepciones acerca de temas claves que, no por transitados, agotaron sus posibles definiciones.

El substrato de sus reflexiones se estructura en torno de la propia historia que, como profesora y también como alumna, ha recorrido. Advierte que el tradicional modo de enseñar por repetición puede, en el camino del diálogo colectivo, permitir un acercamiento a significar la repetición no como actividad automática sino como acción con sentido.

Dice la autora:

Mi trabajo en Expresión Corporal –el que *me doy*, el que *doy a otros*, y el que *doy* para que otros *den*, multiplicando–, no puede sino tener el sello particular de la huella, que el suelo que pisé dejó en mi propio pie...

...Asumir mi *huella* en mi trabajo profesional es un modo de reconocer a todos aquellos que en algún momento me hicieron de ‘suelo’ o de tierra, donde pisé, caminé, salté, me arrastré, giré, me enraicé y golpeé, haciendo de cada propuesta y cada vínculo una *experiencia de vida*.

El narrar la propia historia ayuda a construir una lógica del interrogante al que nos acercamos de diferente manera, con distintos diseños y rediseños, a lo largo de la propia historia profesional. La narración se enmarca dentro de un paradigma hermenéutico que conlleva el reconocimiento de múltiples interpretaciones posibles de una misma realidad.

Este libro ofrece elementos para alimentar el debate. La autora espera que cada lector pueda realizar sus propias acotaciones al margen; señale las coincidencias o refute lo que aquí se afirma; agregue sus propias experiencias para acordar o confrontar; recurra a sus saberes como productor de arte, como educador o investigador para preguntarle al libro y preguntarse. También espera que los conocimientos tradicionales y los nuevos conceptos a los que arriben los estudiosos de la comunidad artística, contribuyan a definir otras preguntas, a elaborar respuestas para la práctica y la reflexión teórica, a crear nuevos problemas y diversas maneras de resolverlos. Entonces, como todo libro, éste habrá encontrado su destino: volver a ser escrito por cada lector.

Prof. Diana L. Piazza

Decana del Departamento de Artes del Movimiento de la  
Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Lic. Rita Parissi

Secretaria Académica del Departamento de Artes del Movimiento de la  
Universidad Nacional de las Artes (UNA)

## PALABRAS PRELIMINARES

**A**l principio era todo movimiento. Ese movimiento que nace de la quietud, que se inicia como una espiral imperceptible en un omóplato, o en la piel del codo, o en el dedo gordo del pie... Un movimiento que podía quedarse ahí, en esa quietud aparente, llena de remolinos invisibles. O podía desplegarse lento o rápido, fluido o cortado, suave o arrasador... hacia una Danza que siempre sería “propia”, surgida del fondo de la carne, del hueso, de las vísceras o de la piel (“nada más profundo que la piel”). Eran las primeras clases con Queli, en los inicios de mi carrera hacia la docencia en Expresión Corporal (en el Instituto de Educación Corporal de Lola Brikman, allá por los años ochenta).

Pronto, las clases de movimiento, que ya estaban enriquecidas con rondas de cierre y evaluaciones, se volvieron todavía más sustanciosas con el aporte de bibliografía y debate. Transitamos, por entonces, la lectura y comentario de textos de Patricia Stokoe, Moshe Feldenkrais, Gerda Alexander, Gunna Briegher Muller, Jacques Dropsy, Michel Bernard. También exploramos terrenos más áridos y escarpados: Paul Schilder, Merleau-Ponty, Bowlby. De no ser porque ella iba delante devorándolos y regurgitando para nosotros una versión “asencillada” y predigerida que lograba fascinarnos, nos hubiéramos empantanado. Una vez que nos transmitía el entusiasmo y el impulso nos sentíamos capaces de “ir a las fuentes”.

Los parciales domiciliarios, un bicho raro en aquellos tiempos, se convirtieron en espacios de reflexión, debate y creatividad. Nos fuimos animando a sacar nuestras propias conclusiones y a generar, de vez en cuando, alguna idea original. Modestos aportes a la teoría de lo corporal, teoría “propia” que ella estimulaba tanto como la Danza propia, siempre convencida de que bailar es una forma de pensamiento y pensar es una forma de Danza...

Y en esa línea, bien nutrida por lo mejor de los mejores maestros, Raquel Guido fue articulando una mirada propia acerca de la Expresión Corporal. Empezó a publicar artículos en diversas publicaciones donde me encontró como jefa de redacción, o directora.

Estableció contenidos y desarrollos para una carrera terciaria de formación en lo corporal, en la que me encontró como docente.

Cuando surgió la licenciatura en el Departamento de Artes del Movimiento del entonces Instituto Universitario Nacional del Arte (hoy UNA, Universidad Nacional de las Artes), Guido movió cielo y tierra para que nuestro título (privado, pero con reconocimiento estatal y validez nacional) nos habilitara para cursar el SEU (Seminario de Equivalencias Universitarias) y presentar la Tesina que nos convirtió en licenciadas. Y que le permitió ganar varios concursos en varias cátedras.

Quiero decir, también, con este recorrido, que fui su alumna, fui su jefa, su compañera de estudios, su colega... Y que soy su amiga. Y que por eso acepté escribir estas palabras preliminares. Porque la conozco bien, puedo dar testimonio de sus esfuerzos, de su honestidad intelectual, de su permanente crecimiento a fuerza de trabajo y empeño. Por lo mismo puedo testimoniar que es comprometida, alegre y vital la mayoría de las veces... dulce, amarga, picante... según las ocasiones. Es una mujer de múltiples aristas, compleja, difícil, bastante loca... con esa locura que compartimos y reivindicamos, locura inevitable de los sensibles, los creativos, los activos...

Con todo eso (estudios, lectura, programas de cátedra, contenidos de clase, tesina, artículos especializados...) escribió varios libros. Dos que ya publicó, éste que están a punto de leer, y alguno más que todavía está circulando por su incansable computadora... Todos merecen un lugar central en nuestra bibliografía "obligatoria". Los disfrutamos, y esperamos más.

Julia Pomiés

Directora de la Revista *Kiné*

Licenciada en Composición Coreográfica mención Expresión Corporal

Docente de la UNA, Cátedra Guido, Expresión Corporal I y II

## INTRODUCCIÓN

En este nuevo libro me propongo articular distintos trabajos, sometidos varias veces a un proceso de reescritura que parece nunca agotarse y dan cuenta y fundamento de mi manera de abordar el cuerpo y la Expresión Corporal.

Algunos de ellos ya han sido publicados, y luego ampliados para la presente edición, como el capítulo “Proceso creador y dimensión lúdica en el arte” que formó parte de un libro escrito junto a varios autores y publicado con el aval de la UBA, Facultad de Filosofía y Letras, Carreras de Artes.

Otros formaron parte de Ponencias en Congresos, como el I y II de Artes del Movimiento, realizados por el Departamento de Artes del Movimiento, IUNA, publicados en soporte digital por la misma institución y el más reciente 1º Congreso Internacional Revueltas en el Arte, y otros en soporte gráfico en la revista *Kiné*, o como materiales didácticos de difusión interna.

Otros, en cambio, son publicados por primera vez.

El trabajo en su conjunto pretende una articulación de sentidos, una transversalización de ejes, que me devuelven una y otra vez sobre la temática que vengo trabajando desde los años ochenta: el cuerpo –entendido como corporeidad–, en la cultura y el Arte del Movimiento.

El libro contiene textos teóricos como “Proceso creador y dimensión lúdica en el arte”, tomando como eje al sujeto, su capacidad creadora y lúdica, la espontaneidad y la improvisación. También dedico un espacio para pensar el movimiento desde diversas perspectivas y el gesto en las artes escénicas contemporáneas haciendo un recorrido que va desde la expresión espontánea a la codificación del gesto y del cuerpo en el arte y la cultura, analizando críticamente la aplicación del modelo lingüístico al cuerpo y el movimiento. Luego una brevísima síntesis de

la propuesta de Merleau-Ponty, tomando principalmente aquellas ideas que son coincidentes con la práctica de la Sensopercepción y la Expresión Corporal que propongo, pudiéndose hallar en Merleau-Ponty un sustento filosófico de nuestra práctica.

También me permito compartir con quienes lean una serie de “Reflexiones sobre el bailar” donde expongo y propongo participar de la búsqueda reflexiva de las Artes del Movimiento en su contexto contemporáneo, aplicando los conceptos trabajados en forma de artículos y ponencias.

Con el tiempo de tránsitos por diversas técnicas y abordajes corporales fui resignificando la experiencia corporal y me fui configurando una mirada y una práctica donde el cuerpo sensorial es eje. De la improvisación, de la Danza, de los aprendizajes motores, de la creatividad, del despliegue poético. En este espacio me propongo exponer y fundamentar el abordaje fenomenológico de la corporeidad que propongo.

Lo específico de mi propuesta en la Expresión Corporal se centra en el camino del “habitar el cuerpo” y de esta manera ponerlo en disponibilidad para que el flujo del movimiento encarne y despliegue energías, imágenes, sensaciones y emociones en un devenir de entrega a lo espontáneo. Se producen así unas danzas como acontecimientos irrepitibles, danzas efímeras. Lo espontáneo surge del centramiento en el aquí y ahora que deviene en Danza habitando el espacio y la duración.

El objetivo es estar presente. En la duración, en el momento en que nace y deviene un movimiento, un gesto, una escena, una dramática. Hay una cierta manera de provocar la sensibilidad corporal que tiene la Expresión Corporal que promueve una presencia del ser y de esta manera asumimos la propuesta de una presencia para ser en la Danza. La presencia se da, también, como un modo de estar en la escena. La presencia del bailarín revela su ser y estar ahí.

El movimiento surge de la indagación sensible del propio cuerpo y del entorno en un sujeto situado en el mundo. Se trata de abrir espacios y fundar territorios a explorar, donde la conciencia es “testigo” de las danzas emergentes y fugaces, ligadas al instante.

Encontrar en el *momento* un lugar fértil para sembrar y florecer en efímeros frutos. Danzar en el instante. El *momento* como el tiempo donde devienen las danzas. Un tiempo que no se mide, sino que se vive. La Expresión Corporal en este sentido puede ser pensada en torno a una estética de la experiencia, surgida de un “habitar” el cuerpo, el tiempo, el espacio y el medio vital y social. Danzamos *en* el cuerpo y no *con* él.



Finalmente en las “Conclusiones”, el lector podrá entrar en el espacio íntimo de mis propias reflexiones, en un gesto que intenta legitimar mi propia síntesis –conceptual y práctica– presente en mi trabajo y en mi propuesta, tal como los trabajos en las aulas universitarias.

Parte de los textos finales ya fueron publicados en alguna instancia de su reescritura, en todo o en parte, por la revista *Kiné*, que en manos de Julia Pomiés y Carlos Martos, se encarga de detectar hasta los mínimos latidos de toda criatura viva presentes en una idea, en un texto o en una obra, y difundirlos para aquellos que quieren leer, ver, oír y saborear de cuerpo entero. Estos textos tienen una forma de escritura reflexiva, interrogante, aplicando conceptos expuestos en la primera parte del libro

Gracias sinceras y afectuosas para el Prof. Ignacio Arias –quien desde el campo de la Filosofía mira y escucha al cuerpo y construye un saber sobre Filosofía del Cuerpo–, por su paciencia amorosa al aconsejarme en mi texto sobre Merleau-Ponty ayudándome en mi intención de hacerlo comprensible para alguien no experto en Filosofía, encontrando relaciones con nuestra práctica sensorial, pero sin por eso hacer simplificaciones extremas o erróneas. Gracias además por sus enriquecedores aportes filosóficos a mi saber.

Mi agradecimiento especial para mi equipo de cátedra: Prof. Sandra Reggiani, Prof. Silvana Sagripanti, Prof. Alejandra Masa, Prof. Julia Pomiés y Prof. Gerardo Acosta por su trabajo comprometido y enriquecedor con nuestra práctica; por su apoyo, por el afecto y buena disposición con la que trabajamos en la Universidad Nacional de las Artes (UNA), Departamento de Artes del Movimiento conformando los equipos de mis Cátedras. ¡Un equipo de lujo!

Muy agradecida a la Prof. Diana Piazza y la Lic. Rita Parissi, Decana del Departamento de Artes del Movimiento de la Universidad Nacional de las Artes y Secretaria Académica respectivamente, por el apoyo recibido con el prólogo y por hacer de la UNA, DAM, un lugar donde todos podemos expresarnos y crecer. Y a mi querida amiga y colega de más de 30 años, Julia Pomiés, por sus amorosas palabras en “Palabras preliminares”. Ella es testigo partícipe de todos estos años de ejercicio profesional y juntas hemos recorrido y compartido muchos caminos en el campo de lo corporal y la escritura y el amor mutuo.

Agradezco al querido Pablo Bottini, director de la Colección de Psicomotricidad de esta editorial y a Gerardo Miño, mi editor, por esta posibilidad maravillosa de poder dar a ver, sentir y pensar esta producción.

Gracias también a Ailín Canale quien me permitió en su momento incluir en este libro –cuando solo era un proyecto– un trabajo práctico

suyo como estudiante de la carrera de Licenciatura en Composición Coreográfica mención Expresión Corporal de la Universidad Nacional de las Artes (ex IUNA), Departamento de Artes del Movimiento. Su trabajo práctico es una expresión genuina de la experiencia sensor-perceptiva del cuerpo. *Su* experiencia y *su* modo de ponerle palabra. Tan bello que quiero compartirlo.

# 1 // PROCESO CREADOR Y DIMENSIÓN LÚDICA EN EL ARTE

## Introducción<sup>12</sup>

*La imaginación es un cuestionamiento permanente a la realidad establecida.*

Esther Díaz (*La Ciencia y el Imaginario Social*)

Situándonos en el contexto contemporáneo donde la globalización puede ser leída como una figura que emerge de un discurso totalizador y hegemónico que insiste en perpetuarse, pensar el arte en torno a su poder de producir ruptura y quiebre implica sin duda un gesto potente y una forma de tomar postura.

Frente a un mundo y un orden que sigilosamente se naturaliza, el arte puede ser generador de un distanciamiento crítico capaz de introducir discernimiento y producir nuevos pensamientos en un proceso de resignificación de aquello que como humanos vivimos y producimos.

El arte pone en escena significaciones imaginarias, tanto sociales como individuales, que lo cotidiano intenta silenciar y –entendido en

- 
- 1 Una versión del presente texto ha sido publicada anteriormente en el libro *El cuerpo incierto*, compilado por MATOSO, E., Bs. As., Editorial Letra Viva / UBA, 2006.
  - 2 Parte del presente trabajo fue presentada en las IV Jornadas de Investigación *Nuevas intervenciones artísticas y académicas*. Directora Susana Tambutti. Ponencia: *Proceso creador, dimensión lúdica e improvisación en las Artes del Movimiento*. Departamento de Artes del Movimiento, IUNA, Centro Cultural de la Cooperación. Bs. As., 7 de junio 2010. COCOA 2010: Festival Internacional de Danza Independiente. Encuentro Iberoamericano. Espacio de exposición e investigaciones teóricas. *Proceso creador, dimensión lúdica e improvisación en las Artes del Movimiento*, Centro Cultural de la Cooperación. Bs. As., 11 de septiembre 2010. Segundo Congreso Internacional “Artes en cruce”. *Bicentenarios latinoamericanos y globalización*. Organizado por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, Centro Cultural General San Martín. *Proceso creador, dimensión lúdica e improvisación en las Artes del Movimiento*. Bs. As., 4, 5, 6 de octubre 2010.

su capacidad productora de sentido- desafía a los esquemas habituales de percepción y pensamiento.

Es importante recordar que la especificidad de la tarea artística requiere que el planteo de problemas, conflictos y crítica y aun las posibles resoluciones no se aparten de la sujeción a criterios artísticos. Así el develamiento de lo propiamente humano de lo que el artista da cuenta, ya sea en lo referente a su escenario íntimo subjetivo o del orden social e histórico, queda expuesto y planteado como un problema por medio de la creación artística.

En tal sentido podemos pensar que el arte no remite a la reproducción o expresión de un mundo previo –mundo interno del artista, mundo social, o natural– sino que tomando como punto de partida una realidad que le antecede, crea un mundo nuevo poniendo en escena un sentido inédito.

Desde esta perspectiva, la obra transfigura lo real, presenta nuevos nexos, nuevas relaciones, revela lo oculto tras las formas previamente articuladas y desafía la emergencia de nuevas significaciones.

**El objeto estético** con lo que tiene de nuevo y original, presentándose con su propia lógica y su propia significación, es redescubierto por el espectador conservando la impronta de objeto oculto, desconocido, que tras una elaboración permite el pasaje de la vivencia de lo siniestro a lo maravilloso, como plantea Pichón Rivière, base de la experiencia estética. En ésta el observador participa de la reconstrucción y el reconocimiento de lo oculto revelado en la obra.

El proceso creador implica un cuestionamiento del orden instituido desafiando convenciones. Generando una ruptura del orden de la vida cotidiana opera una desestructuración de lo previo y construye una síntesis inédita que hace emerger lo nuevo en una relación contradictoria, de continuidad y discontinuidad entre lo previo y lo por venir.

No se crea a partir de la nada; lo instituido configura el terreno, punto de partida a partir del cual el pensamiento creador, divergente, transgrede –*va mas allá*– en una síntesis que contiene aspectos de lo previo en lo nuevo, presentándose así en su aspecto instituyente.

El autor, entendido como sujeto social, es un sujeto colectivo e histórico cuyos esquemas de percepción, pensamiento, acción y tendencias afectivas se configuran en una relación abierta con su contexto sociocultural. Al mismo tiempo el proceso creador implica un cuestionamiento de lo dado y el sujeto creador ineludiblemente deberá situarse en este lugar trasgresor que le permita ir más allá en un gesto de autonomía.

Desde esta perspectiva el autor construye un sistema de referencias estéticas sostenidas en su grupo de pertenencia, las cuales al mismo tiempo que forman parte de cadenas significantes compartidas son sometidas a transformación implicando un proceso de desestructuración y reestructuración provocando movilización como antesala del cambio.

La actividad estética, entendida como la creación de formas particulares de significación no construye formas cerradas y permanentes, sino que es activada en un flujo continuo en el que el sujeto se representa a sí mismo, a su época y a su cultura a través de su obra.

La experiencia estética desafía nuestros habituales esquemas de percepción movilizando nuestro eje de referencias y reacomodando nuestra sensibilidad. Nuestros esquemas de percepción determinan las formas de interpretarnos a nosotros mismos y al mundo. Los esquemas de percepción cotidiana responden a una política y a un régimen de lo sensible.

De este modo la presente propuesta de someter a reflexión temas como el proceso creador y la dimensión lúdica en el arte implica pensar la subjetividad, el poder, la relación con el límite, el caos y el vacío así como ubicar al ser humano en la dialéctica de ser producido y productor de realidad, capaz de desafiar y establecer nuevas relaciones al ser provocador de la emergencia de nuevas significaciones.

### **Sujeto creador y dimensión lúdica**

Juego y creatividad se encuentran emparentados por nexos muy profundos.

Jugar nos hace ser creadores de un orden diferente al cotidiano, al instalado como “único real”. Crear, a su vez, nos exige que penetremos en el campo lúdico, ficcional por excelencia, para ejercer el poder demiúrgico de transformar la realidad.

Es necesario trascender la realidad para entrar en el orden lúdico. “Entrar en juego” implica salirse del lugar cotidiano abandonando sus respuestas y definiciones que por habituales se yerguen como únicas verdades y estrechan nuestro campo de percepción de la realidad. Nos propone una relación abierta con el mundo, libre de prejuicios y estereotipos y creadora de nuevos sentidos capaces de coexistir aunque parezcan opuestos.

La puerta que abre el juego creador nos introduce en un espacio que deja atrás la lógica de las exclusiones binarias habilitando lo múltiple, la paradoja, la discontinuidad; poniendo en escena una lógica poética. Deja atrás el tiempo en un sentido cronológico y nos ubica en

una temporalidad abierta, que admite la pausa y la demora; que no se posee, sino que se vive.

En el espacio lúdico, como en el proceso creador, los objetos se presentan desde su apariencia. Vaciados de los fines utilitarios que portan en la dimensión cotidiana se exponen a la mirada del jugador-creador desde la pura presencia de su volumen, forma, color, textura, olor, tamaño, peso, sonido, posibilidades de movimiento. Así, desde un primer despojo, se exhiben habilitados para la transformación.

La práctica lúdica permite diferenciar lo real de lo imaginario y en esta diferenciación se sitúa el *desarrollo de lo simbólico*. La capacidad de jugar con libertad depende en modo directo de la capacidad de simbolización. Si esta se encuentra afectada puede conducir a la inhibición o a confundir el juego o el objeto del juego con la realidad, sin posibilidad de representación.

El juego entrama funciones de asociación, representación, simbolización, expresión, cognición e imaginación que confluyen en la configuración de una estructura de sentido, confiriéndole así un valor simbólico, propio de lo humano.

Sin una intención comunicativa directa, sin embargo, comunica, al poner en escena un contenido para a un observador real o imaginario.

Pero el juego, emparentado con la participación propia del ritual y la fiesta no admite lugar diferenciado para jugadores y observadores externos –fuera del juego–, desafectados. Por el contrario exige para su captación una entrada, un acto compartido a partir del encuentro, la participación, la resonancia y la empatía para que, desde adentro del juego, el símbolo se revele ante una mirada susceptible de seguir el desarrollo lúdico.

Jugar es una de las formas de revelar una dimensión que existe tras las apariencias ya constituidas, *cerradas*. Colocándonos en cada oportunidad en un aquí y ahora, descubre una realidad inagotable que presenta distintas formas de ser jugada.

Mientras lo cotidiano adormece o sobre estimula insensibilizándonos de un modo o de otro, la actitud lúdica y creativa abre los sentidos, despierta imágenes ocultas, habilita símbolos, transforma objetos y materiales, produciendo placer al liberar esquemas fijos y preconstituidos.

La actitud lúdica ligada al acto creador dota a lo humano del poder de transformar la realidad en un continuo dialéctico entre transformación de mundo y de sujeto. Cada uno de nosotros es un creador de mundos...

## Jugar y crear exige el coraje de tolerar paradojas e incertidumbres

Occidente ordena el mundo a partir de la regulación del *logos*, sustentado en lo racional. Según los principios lógicos, lo *real* queda definido a partir del principio de no contradicción; una cosa no puede ser y no ser algo al mismo tiempo.

Occidente rechaza la paradoja. La *paradoja* se presenta como una figura del pensamiento que encierra una contradicción lógica. Al mismo tiempo estimula la reflexión revelándonos la complejidad de la realidad.

La paradoja irrumpe desestabilizando el orden lógico, se presenta como una dificultad u obstáculo de la razón, y pone en escena la impotencia del pensamiento, mostrándonos su frontera, su límite. Se presenta como un “extraño” que impugna la racionalidad absoluta requiriendo mucho más del sujeto que su intelecto. Nos ubica en una dimensión de la experiencia que abre los horizontes de lo aleatorio, donde la contradicción oculta, al ojo racional, lo que solo se revela ante un pensamiento divergente y lúcido.

Trascender el borde de lo real amparado en la lógica ordenadora del mundo, implica un riesgo, un desafío, un soltar las redes segurizantes que la razón promete. Convertir el riesgo y la amenaza en una *aventura* depende en mucho de la capacidad de tolerar la *incertidumbre*. El beneficio de correr tales riesgos es hallar un lugar donde exponer, apreciar y valorizar lo diferente y lo indeterminado.

## Vacío, Caos, Cosmos

En su posibilidad de romper o diluir un orden establecido que nos permite circular por nuestras vidas diarias sin mayores inconvenientes dotándonos del tan apreciado sentido pragmático, el juego nos abre el campo de lo que parecería “imposible”.

En relación al proceso creador esta instancia nos impone tolerar el vacío que queda ante nuestros ojos y conmueve nuestra alma. Allí donde había una forma definida, un sentido, una explicación o una respuesta, no queda nada. Lo seguro se retira, dejando espacio para “lo nuevo”.

Tolerar el *vacío*, requiere de ubicarse en el *aquí y ahora*; un presente inmediato entre lo que ya pasó y lo por llegar. Solo en ese espacio vacío, *inaugural*, es posible jugar y crear.

El proceso creador implica resignificación, lo cual exige vaciamiento. Vacío es lo que queda luego de la ruptura de relaciones unívocas entre

significado y significante, o entre el objeto y su función habitual, produciendo desequilibrio y confusión, como requisito para el acceso de nuevos significados. Este momento puede generar angustia ya que remite a la experiencia del *caos*.

### **La angustia ante lo informe**

Tendemos a dar un orden al mundo. Este orden nos permite ejercer un control sobre él y, por ende, sobre la realidad. Entregarnos al caos es entregarnos a algo que no podemos controlar. Esto puede despertar angustia.

El proceso creador también implica para algunos autores como Winnicott (1982), un retorno a lo *informe*. Un modo de regreso a aquellas instancias primarias donde la experiencia de un Yo integrado aún no se ha consumado y el individuo aún no diferenciado de su entorno se encuentra inmerso en una experiencia múltiple y fragmentada. Estas primeras experiencias son sensoriales y motrices, ligadas a la emoción y son vividas en la dispersión, sin relación vinculante entre sí. Esta no-integración primaria antecede en el desarrollo normal del individuo al establecimiento de un Yo unificado, y el sujeto adulto regresa transitoriamente a estas instancias, durante el sueño y el acto creativo. Winnicott, asocia la creatividad a la capacidad de ponerse en contacto con este Yo primitivo y tolerar la desintegración y la fragmentación temporaria, previa a toda nueva estructuración.

Es desde este lugar desde donde suelen surgir las experiencias más intensas presentes en el arte y que conmueven tanto al autor como al espectador, provocando y convocando el temor a lo informe. Palabras, ideas, gestos, movimientos, emociones, sensaciones, imágenes, se presentan como una secuencia sin vínculos aparentes y es tarea del autor y del espectador tolerar esta presencia antes de que accedan a una nueva unidad de sentido.

Así, la identidad resulta en cierto modo amenazada al ponerse en riesgo el orden de un universo de representaciones ya constituidas; universo significativo sobre el cual el sujeto se ha construido. Al abrir las puertas de caminos no transitados irrumpe lo desconocido, lo informe, la ambigüedad y amenaza el sin-sentido.

Con el abandono de respuestas preconcebidas y el interrogante como única guía, el proceso creador implica la aventura de internarse en lo desconocido animándose a perder el rumbo. “*Ir hasta el fondo de lo desconocido para encontrar lo nuevo*”, tal como afirmaba Baudelaire. En



el punto en que lo viejo ya no está y lo nuevo aún no llegó se requiere de la tolerancia a la incertidumbre ante la espera de la emergencia de lo nuevo.

La actitud creativa implica pensamiento divergente, superador de lógicas binarias y requiere la capacidad de demorarse y resistir a la tentación de la resolución inmediata o de dar respuestas que cierren lo abierto, que alivien lo inquietante capturando el evento en un significado.

De este modo, temor, confusión, ansiedad y conflicto no son ajenos al proceso creador que implica instauración de caos –en tanto abandono de certezas y estructuras previas, lugar abierto que diluye las barreras de lo imposible–, así como un cosmos, en tanto lugar de construcción de lo posible y de lo indeterminado.

“*El hombre jugando reinstaura un caos para poder crear un cosmos*”, afirma Graciela Scheines<sup>3</sup>. Esta relación orden-caos-vacío-nuevo orden es clave en el proceso creador donde la relación con el límite –ley, regla o norma– será entendida no como aquello que impide sino como aquello que habilita, en un juego de tensiones, la producción de lo nuevo y la afirmación del sujeto constituido en *autor*. El límite en el proceso creador, como en el juego, da contención a un espacio lúdico y creativo, en calidad de productor que desafía la emergencia de nuevas resoluciones o alternativas.

## Libertad y límite

La relación libertad y límite en el juego y la creatividad encierra en sí misma una paradoja. Por un lado propone el desafío a un orden establecido, pero por el otro no es posible jugar si no es dentro de determinadas reglas, que se caracterizan por la aceptación *voluntaria* de las mismas por parte de quién juega. Aun en los juegos espontáneos la materia impone su ley.

Así mismo, “*salirse del juego –como dice G. Scheines– es romper sus propias reglas; distraerse o hacer trampa viola el pacto lúdico volviéndonos a la realidad*”. Existe entonces un *orden lúdico* y es el desafío paradójico de moverse dentro de sus pautas lo que permite acceder a la libertad de jugar.

Será un buen bailarín clásico, aquel que aun dentro del límite del código prefijado, logre alcanzar libertad al danzar. Será buen malabarista quien sobre el límite concreto que impone la ley de gravedad, cree

---

3 SCHEINES, G. (1980) *Los juegos de la vida cotidiana*. Bs. As.: Eudeba.

resoluciones y variaciones de movimientos que parecían imposibles o eran desconocidas.

La actitud requerida entonces es de *adaptación activa*, tal como la plantea E. Pichón Riviere. Mientras una adaptación pasiva a aquello que se nos opone, somete y aliena, la adaptación activa resignifica, transforma los dilemas en problemas y convierte obstáculos en situación de aprendizaje, dando lugar a la emergencia de lo nuevo.

De este modo se rompe el círculo cerrado de reproducción y el sujeto no solo es producido por su contexto sino que es productor de realidad.

*Crear* implica dar origen a algo nuevo y en su relación con lo instituido, el pensamiento creador es divergente y por lo tanto instituyente. Se construye en un juego de tensiones de poder en un flujo donde asocia, integra, revela nuevos nexos, al tiempo que desestructura formas previas dando lugar a nuevas configuraciones en un doble movimiento de desestructuración y reestructuración. “*Jugar* –nos dice G. Scheines– es *fundar un orden o legitimarlo*”.

## **Espacio lúdico, espacio ficcional**

*Fictio-onis* deriva de  *fingere* en latín, que significa fingir, mentir, engañar, pero así mismo también significa modelar, componer. Así lo explica Enrique Anderson Imbert en su libro *Teoría y Práctica del cuento* al iniciar el capítulo “La ficción literaria”.

Tanto actuar como jugar tienen un terreno en común donde hacer visible lo invisible: la ficción. El límite que separa lo ficcional de lo real es la clave para definir si nos encontramos “dentro” o “fuera del juego”. Este límite nos empuja a simbolizar y al encuadrarnos nos permite “jugar” a la guerra, sin matar ni morir. Freud decía que lo opuesto al juego no es lo serio, sino lo real.

El reconocimiento de los límites precisos entre juego y realidad es lo que permite que en el campo lúdico no exista una determinada moral, como un modo de restricción, abriendo de este modo un espacio para la elaboración de nuestros deseos inconscientes. Mantenernos en el terreno de la ficción nos permite jugar con las distintas intensidades de las tensiones centrales de lo propiamente humano: amor-odio, vida-muerte, encuentro-pérdida, construcción-destrucción, protegiendo nuestra integridad.

Gastón Bachelard habla de una “función de lo irreal”, propia del ser humano, que nos permite explorar nuestras zonas desconocidas que son rescatadas en el hecho creativo.

Jugando podemos atravesar el cielo y el infierno de las pasiones humanas, hacer presente nuestros fantasmas dejándolos “actuar” en un espacio que los admite, reduciendo la amenaza de destrucción que esto implicaría si lo llevásemos al plano de la realidad. De hecho la energía contenida en estas pasiones se ve liberada al darle a nuestros “monstruos, brujas y demonios” un lugar lícito donde mostrarse como reverso de “doncellas, hadas y ángeles”.

El juego, presente en la fiesta popular (carnavales, fiestas de estaciones, entre otras), actúa en este sentido en el seno de la colectividad. Jugando a ser otro, mostrando lo habitualmente oculto, mezclando lo separado, la cultura popular unifica la carcajada del humor con la del sarcasmo crítico y expía, de este modo, culpas, penas, males y temores.

El acto creativo, como gesto lúdico, requiere de la entrada en un espacio no cotidiano que como instancia de lo posible, habilite a pensar lo no pensado, otorgando libertad y espontaneidad creadora, donde el sujeto construye nuevos modos de relación consigo mismo y con el mundo, y en dicho tránsito construye realidad y conocimiento.

El pensamiento creador es múltiple y divergente, y en su movimiento supera la lógica de opuestos excluyentes. El mundo imaginario se presenta como escenario donde se gestan nuevas formas, nuevos actos y al mismo tiempo es un lugar donde cambia de sentido el mundo, revelando otras posibilidades, dando a luz nuevas significaciones.

## Espontaneidad e improvisación

El juego y la creatividad implican de diversos modos a la *espontaneidad*. Según nos dice J. L. Moreno<sup>4</sup> la etimología de la palabra sería *sua sponte*, que remitiría a un *desde adentro* e implicaría desde su teoría, poner en práctica una *filosofía del momento*.

El gesto espontáneo –como acto, pensamiento o afecto– nos ubica en una dimensión del tiempo ligada al “instante”. Un *aquí y ahora* en el que la vida *acontece*.

Lo espontáneo se teje en el seno de una *síntesis* de experiencias del sujeto que involucran lo afectivo, lo sensorio motriz, lo cognitivo, lo social, asomándose desde las orillas de lo conocido –ubicado entre el olvido y la memoria– a las aguas de lo desconocido que emerge en la infinitud del *instante*.

---

4 MORENO, J.L., creador de Psicodrama.

Ni aún las “reglas” del juego logran eliminar la necesidad de lo espontáneo en el gesto lúdico que despliega resoluciones en lo *inmediato*. La espontaneidad se caracteriza por su fluidez siguiendo el estímulo del *momento*. Sin embargo, resulta importante hacer notar que no debe confundirse este concepto con el de “impulsividad” donde se trata de respuestas ligadas a los automatismos.

J. L. Moreno, remite la espontaneidad al momento mismo en que la criatura humana llega a un mundo desconocido que le plantea desafíos permanentemente, en los que se pone en juego su propia vida y a los que debe responder “sin modelos previos” y con rapidez. Según este autor, padre del Psicodrama, la espontaneidad *–factor e–* le permite a la criatura ir más allá de sí mismo *–respondiendo a los estímulos que impactan su organismo–, modificando por esta vía sus estructuras*, las cuales maduran en la interacción con el medio.

La espontaneidad es para Moreno “*la respuesta adecuada a una nueva situación o la nueva respuesta a una situación antigua*”. Esta capacidad permite exteriorizar, liberar y sensibilizar al sujeto y nos mantiene *abiertos* a la realidad que nos propone el medio natural, social, vincular, ligados al escenario íntimo subjetivo. En su filosofía de la espontaneidad Moreno apunta a encontrar las cosas en su punto de *status nascendi*, ese momento único e irrepetible donde algo *nace al morir y muere al nacer*.

Asimismo, la espontaneidad, es la actitud que nos permite desarrollar una nueva manera de hacer las cosas, de dar respuesta a un desafío, y nos conduce a superar los bloqueos, estereotipos, y esquemas cerrados del orden intelectual, perceptivo, motriz, emocional y cultural, como prerequisite para un despliegue de la creatividad.

La estrategia metodológica y didáctica básica a través de la que se desarrolla la espontaneidad es la *improvisación*. Improvisar implica hacer algo de improviso, sin planificación previa; ubicados en el tiempo del instante, anulando la sucesión cronológica lineal, habitando el presente.

La improvisación es una herramienta vivencial que implica una exploración creativa de sí mismo y del mundo; libre de bloqueos, estereotipos, inhibiciones y automatismos. El cuerpo del bailarín se construye y reconstruye en cada aquí y ahora de la improvisación desplegando universos singulares en danzas de creación espontánea. La creación espontánea revela lo oculto tras las formas de la razón ordenadora, desplegándolo.

Existen diversos tipos de improvisación, que forman parte del proceso creador. Puede ser *exploratoria* y *libre*, o *guiada* con consignas; orientada a *observar*, o bien a *transformar* y hasta *estructurar*, con un

objetivo específico y destinado a un desarrollo o elaboración, en función de procesos de creación.

La improvisación como camino para desplegar la espontaneidad nos ejercita en el ubicarnos en lo que está siendo, *ahora*, y en el *aquí*, donde nuestro cuerpo puede enraizarse. Un tiempo y un espacio donde se encuentra la única certeza posible. Lo *cierto* es lo que nos sucede en el instante presente. El futuro es pura especulación; lo pasado solo puede aspirar a actualizarse en el presente, siempre *re-creado*.

La *espontaneidad*, en cambio, nos sitúa en el ojo del acontecer y se liga al despliegue de lo inconsciente, por no planificado, ni intelectualizado, ni anticipado por el sistema consciente. De este modo la *creación artística* se puede desplegar como tal, liberada de todo condicionamiento a normas y esquemas preexistentes.

La espontaneidad nos permite danzar la vida imaginaria. Por su parte, la improvisación es una puesta en acto constructivo y significativo espontáneo.

## Objeto lúdico

El mundo en el que nos movemos en la dimensión cotidiana responde a un orden cuyo valor máximo es la razón utilitaria. Sobre esta base se definen conductas ordenando las relaciones conforme a un orden convencional.

La internalización de esquemas de pensamiento, acción, sentimiento y significación nos permite transitar por nuestra cotidianeidad y apuntar al cumplimiento de objetivos en términos de eficacia.

Así es como adquirimos hábitos referidos a nuestro propio cuerpo, a su relación con otros seres y con los objetos del mundo en el que estamos inmersos.

Utilizamos herramientas y objetos sin detenernos demasiado en ellos; nos comunicamos con otros evitando polisemias poéticas y llegamos a tiempo a donde debemos ir.

De este modo lo variable se aquieta y la ilusión de certidumbre gana espacio como terreno seguro para que podamos alcanzar metas con eficacia... Este orden, es el terreno necesario –pero no imprescindible– para vivir cotidianamente.

Pero, como decíamos en párrafos anteriores, la actitud creativa nos remite al orden lúdico y este, como punto de partida, requiere una salida del orden cotidiano. Con la entrada en el espacio lúdico y, en la aventura de *perder rumbo*, devienen nuevos sentidos, nuevas significaciones,

nuevas estructuras, nuevas relaciones, movimientos y comportamientos, surgidos de las entrañas de otro orden: el orden lúdico.

El pasaje inevitable de un orden a otro incluye la experiencia del caos creador. Este proceso de desestructuración generador del vacío lúdico-creativo es un punto de partida del proceso creador en arte, aplicable a objetos, comportamientos, gestos, movimientos, que involucran al cuerpo de manera directa.

Para que el objeto se “presente en su pura apariencia” el cuerpo desestructura sus patrones de percepción-acción cotidianos o habituales de relación con él y surge de aquí una *apertura del objeto* capaz de desplegar nuevas imágenes, nuevos significados, nuevos usos en una relación de transformación dialéctica de cuerpo-objeto-mundo.

En sus características principales el objeto lúdico se presenta vaciado de su función utilitaria y en tal sentido podemos decir que queda “abierto” a otras significaciones, a nuevos usos.

El objeto que se exhibe como “inútil” queda expuesto en su pura apariencia: volumen, forma, tamaño, color, textura, temperatura, posibilidades de movimiento, etc.

La mirada lúdica despoja al objeto de sus rasgos meramente utilitarios y lo somete a transformación insertándolo en un espacio lúdico-ficcional. El objeto así *abierto* se presenta habilitado para su transformación y deviene en juguete.

En el vínculo abierto sujeto objeto-lúdico ambos se ligan y pierden su univocidad desplegándose múltiples. *“El que juega se une a su juguete –nos dice Graciela Scheines–, se convierte en un apéndice, en una prolongación de la cosa que manipula jugando”*.

Sujeto y objeto se despegan de conductas y usos habituales, revelando lo otro posible, oculto tras las apariencias cerradas ligadas al orden cotidiano, convencional, utilitario, moral o pragmático.

El objeto lúdico mueve al jugador. Despliega una vida propia surgida del *encuentro* sujeto-objeto. A veces se presenta dócil y otras se opone a las intenciones unilaterales de quien juega. De este modo podemos afirmar que el *encuentro lúdico* es dialéctico por excelencia, deviene en un juego de tensiones entre acuerdos y oposiciones.

El objeto lúdico desafía a resoluciones tanto como a la admisión de la frustración y el límite. En lo que permite y no permite confronta, admite, rechaza, desafía a la emergencia de nuevos movimientos, nuevos sostenes, nuevas estructuraciones. La mirada lúdica –despierta, erótica y vacía de intenciones previas– interna al jugador en una búsqueda

**Vista parcial del contenido del libro.**

Para obtener el libro completo en formato electrónico puede adquirirlo en:

[www.amazon.com](http://www.amazon.com)  
[www.bibliotechnia.com](http://www.bibliotechnia.com)  
[www.interebook.com](http://www.interebook.com)  
[www.e-libro.net](http://www.e-libro.net)

**MIÑO y DÁVILA**  
♦ E D I T O R E S ♦