

JUEGO COMO CONTRA-DISPOSITIVO: LENGUAJE Y SUBJETIVACIÓN

PARRA MORENO ANGIE

SALAZAR MARMOLEJO LAURA

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE PSICOLOGÍA

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

PALMIRA-VALLE DEL CAUCA

2015

JUEGO COMO CONTRA-DISPOSITIVO: LENGUAJE Y SUBJETIVACIÓN

PARRA MORENO ANGIE

SALAZAR MARMOLEJO LAURA

Director Trabajo de Grado

ROJAS MARTINEZ FRANCISCO JAVIER

Trabajo de grado para optar por el título de Psicóloga

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE PSICOLOGÍA

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

PALMIRA-VALLE DEL CAUCA

2015

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos primero a Dios por permitirnos culminar este proceso, por las personas que nos acompañaron en este camino y por cada situación buena y mala de la cual aprendimos y crecimos como personas. Agradecemos también a nuestras familias por el apoyo brindado y por todo el esfuerzo que realizaron para la culminación exitosa de nuestros estudios profesionales.

Agradecemos a las personas que orientaron este proceso, profesores y compañeros, especialmente a nuestros directores de trabajo de grado psicóloga Ana María Serrano Miranda y psicólogo Francisco Javier Rojas Martínez, así mismo a nuestra coordinadora de carrera Psicóloga Martha Cecilia Sabala Moreno por abrirnos la puerta a experiencias inolvidables que nos forjaron como las profesionales que somos hoy.

“Mantente alejado de las personas que intenten menospreciar tus ambiciones. La gente pequeña siempre hace eso, pero los realmente grandes te hacen sentir que tu también puedes llegar a ser grande”. **Mark Twain**

“Cuando quieres emprender algo, habrá mucha gente que te dirá que no lo hagas; cuando vean que no te pueden detener y lo estás haciendo de la forma correcta, te dirán cómo lo tienes que hacer; cuando finalmente vean que lo has logrado, dirán que siempre creyeron en ti”. **Maxwell**

Tabla de contenido

Introducción	5
Justificación.....	12
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos	14
Capítulo I.....	15
Lenguaje y Subjetividad	15
De la subjetividad en el lenguaje en Benveniste, hasta el lenguaje como dispositivo. Un breve análisis del lenguaje como dispositivo.....	16
Capítulo II	32
Dispositivo y subjetividad.....	32
Los dispositivos como fuente de poder: Una mirada desde el pensamiento de Michel Foucault	32
Deleuze y los dispositivos.....	37
Los dispositivos modernos de Giorgio Agamben.....	40
Capítulo III.....	47
El juego como contra-dispositivo.....	47
El juego infantil como contra-dispositivo subjetivante	48
El nacimiento del sujeto en la dialéctica Ausencia-Presencia.	51
El juego como forma-de-vida	58
De lo sagrado a lo profano	62
El juego como contra-dispositivo.....	66
Conclusiones.....	73
Referencias Bibliográficas.....	76

Introducción

Existen actualmente múltiples intentos por dar una explicación sobre origen del lenguaje humano. Estas teorías “genéticas” pueden dividirse en dos grandes áreas, por un lado el área basada en las explicaciones positivistas “naturales” en donde la evolución del lenguaje se desarrolla a la par de los demás elementos fisiológicos y anatómicos de la especie humana, la idea general sería entonces ver al lenguaje como un *continuum* entre las formas de comunicación animal más primitivas hasta llegar al lenguaje humano¹.

Es evidente que en esta postura la idea del lenguaje como un elemento natural del ser humano, lo ubica en la posición de una función de un órgano del cual nos servimos para ciertos propósitos en relación con los otros.

Por otro lado existe una postura, que podríamos denominar trascendente, la cual no niega las condiciones fisiológicas de la existencia del lenguaje y aun así, sin negarlas, las supera ampliamente. Las características de esta postura radicarían, en primer lugar, en que se apartaría de la visión natural que establece un *continuum* de esta función entre el animal y el hombre y concebiría la aparición del lenguaje como una ruptura con lo natural, su aparición sería una “creación especial” definitiva para la aparición del hombre; de ahí la segunda característica de esta postura sobre el lenguaje, pues su interés se desplazaría del origen a la ontología ya que

¹ Steiner, G. (2007) Los logócratas, México, FCE.

responder la pregunta sobre el origen del lenguaje sería tan imposible como dar una respuesta sobre el origen del sujeto humano.

Stainer llamará “logócracia” a esta segunda postura del lenguaje según la cual el *logos* precede al sujeto, no hay sujeto humano sin un lenguaje que lo constituya, el hombre no es, como podría pensarse, el amo y señor del lenguaje, sino por el contrario su sirviente, el hombre no es el dueño de la “morada del lenguaje” sino su huésped incómodo y hasta intruso².

Es en esta posición de logócratas que podríamos ubicar el desarrollo del estatuto del sujeto en el psicoanálisis desde las primeras formulaciones freudianas de un síntoma que “habla” a través del cuerpo de las histéricas y que manifiesta una “verdad” que ella se empeña por no saber, hasta la formulación lacaniana del “inconsciente estructurado como un lenguaje” (y como todos sabemos no hay lugar de advenimiento del sujeto más claro que las formaciones del inconsciente), la posición de la función del lenguaje está muy lejos de reducirse al mero acto natural de comunicación entre seres humanos.

Las múltiples posibilidades abiertas por la función simbólica del lenguaje eliminaría de un tajo la idea de una naturaleza lingüística, pues ya la propia existencia del mundo simbólico que nos anega es una condición de modificación de la naturaleza misma, cosa que de otra forma sería imposible.

² *Ibd.*, p. 17

El nacimiento del sujeto, llámese *zoon lógon ekhon*, ser-ahí, o el sujeto del inconsciente, no sería posible sin la existencia del lenguaje. En esta misma vía se desarrollan las teorizaciones de la antropología estructural, la lingüística estructural y como ya lo hemos planteado el psicoanálisis. Nuestro interés en esta actual investigación tendrá como punto de partida esta base, la de una relación indisociable entre lenguaje y subjetividad, sin embargo nuestro objetivo irá más allá.

Foucault habría hecho, como era su costumbre, un desplazamiento, una modificación con respecto a la forma general de su teoría, pasaba de un análisis de la episteme como objeto de su método arqueológico a un análisis de los “dispositivos” de poder como objeto de su método genealógico. En el primero se preocupaba por develar los discursos que estructuran un saber o una disciplina determinada; en el segundo se trataba de hacer una genealogía del poder analizando los dispositivos disciplinarios que surgen como una red de relaciones de alcance mucho más general que la episteme pues esta sería sólo un dispositivo discursivo.

Posteriormente, el filósofo italiano Giorgio Agamben en su artículo “Qué es un dispositivo” se preocupará por este concepto central en el segundo periodo de la obra de Michel Foucault y analizará su función partiendo de un análisis filológico que lo llevará a establecer que la función principal del dispositivo en la fase extrema del capitalismo en que vivimos, no es ya la creación de sujetos a partir del dispositivo, sino que por el contrario es la des-subjetivación.

Lo que define los dispositivos con los cuales tenemos que vérmolas en la fase actual del capitalismo es que ya no actúan mediante la producción de un sujeto, sino más bien por procesos que podemos llamar de des-subjetivación. Un momento de des-subjetivación efectivamente estaba implicado en todo proceso de subjetivación y el yo de la penitencia sólo se constituía, como lo hemos visto, al negarse; pero hoy en día proceso de subjetivación y de des-subjetivación parecen volverse recíprocamente indiferentes y no dan lugar a la recomposición de un nuevo sujeto, sino bajo una forma larvada, y por decirlo así, espectral.³

Ahora bien, si los dispositivos en ésta era capitalista no hacen más que des-subjetivar y no se podría decir ya que producen un tipo de sujeto sino más bien un espectro (el espectro del Zapping frente al televisor por ejemplo) ¿Dónde podemos encontrar una forma de subjetivación separada de los dispositivos actuales?

Que el hombre actual ya no sepa jugar es producto indiscutible de la proliferación de los dispositivos en nuestra época. El juego ha devenido juego de reglas delimitadas y configuradas al interior de una sociedad disciplinar, cuando no aparece como una forma de entretenimiento necesaria para el bienestar del individuo pero por la cual habría que pagar la deuda incesante del consumo, aparece como juegos individuales o de masas unidos a otros dispositivos electrónicos como los juegos de video o la televisión.

³ Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, París, Payot & Rivages, 2007. Traducido por Anthony Sampson. p. 13

Sin embargo y más allá de que pudiéramos llamar juego o no a estas formas de entretenimiento moderno, ¿Existe la posibilidad de re-encontrar en el juego infantil una forma de subjetivación que no se limite a la creación de un espectro? ¿Es posible hallar una relación entre el lenguaje y el juego infantil en su función como contra-dispositivos?

Las respuestas a estas preguntas intentaremos abordarlas desde dos puntos cardinales: por un lado la formulación freudiana del juego infantil del *fort-da* en su texto “Más allá del principio del placer” en el cual este aparece como uno de los ejemplos de la compulsión a la repetición de un evento en principio desagradable que minaría la tendencia, supuesta en el individuo, a buscar siempre el placer en la liberación de la tensión; la idea de Freud se sostiene sobre el hecho del paso de un individuo pasivo a un individuo activo en la vivencia desagradable.

Esta formulación freudiana dará paso, a través de una brecha epistemológica importante, (pues la nueva formulación sobre el nacimiento de lo simbólico sólo puede ser pensada con la aparición de la lingüística y la antropología estructurales), a la idea del surgimiento de lo simbólico en ese juego de la presencia-ausencia (*fort-da*) y con él al nacimiento de la subjetividad en ese acto simbólico fundador.

Por otro lado, el segundo punto cardinal, lo tomaremos de las formulaciones hechas por Agamben en su “Elogio de la profanación” en el cual el juego infantil será propuesto como una

auténtica “profanación”⁴, es decir, una forma de restituir a el uso de los individuos algo que había sido sustraído por una esfera superior (divina o su representación terrenal extrema que sería el capitalismo como religión). El niño en su juego infantil toma las acciones y los objetos y les asigna un nuevo uso, no predeterminado, reglado o predispuesto; el juego infantil funcionaria entonces como contra-dispositivo.

Si los dispositivos actualmente crean una forma larvada de sujeto, un espectro ¿Por qué no ver en el contra-dispositivo, que es el juego infantil, como una forma de subjetivación diferente a la propuesta por los dispositivos capitalistas actuales? ¿Puede ser el juego infantil, en su función profana, un contra-dispositivo subjetivante?

La estructura que tomará esta investigación para dar respuesta a las preguntas planteadas será la siguiente:

1. Lenguaje y subjetivación: se abordará en este apartado las relaciones inherentes a la aparición del lenguaje y al nacimiento del sujeto. Nos apoyaremos en lo propuesto por Benveniste, Stainer, Freud, Lacan.

⁴ Agamben, G. (2005), Profanaciones, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.

2. Dispositivo y subjetivación: en este apartado desarrollaremos todo lo referente a la noción de dispositivo y su relación con la subjetividad, nos basaremos en lo propuesto por Foucault, Agamben y Deleuze.
3. Juego y subjetivación: desarrollaremos una conceptualización y una delimitación del juego infantil enfocándonos en sus relaciones con los dispositivos, el lenguaje y el nacimiento de la subjetividad para este último apartado será necesario lo propuesto por Freud, Agamben, Dolto, entre otros.

Justificación

El juego, es tan antiguo como la misma humanidad, nace como una actividad que se conecta con la cultura llenándolo de usos, costumbres, leyes, etc. es el primer escalón de la creatividad en donde se vale lo enunciable y lo no enunciable. El jugar forma parte de la evolución psíquica del ser humano en donde se despliega todo tipo de fantasías y subvierte el concepto de transferencia, se convierte en toda una experiencia que emerge del lenguaje, llenándose de sentido para quien la vive.

La importancia de la presente monografía recae sobre el juego como contra-dispositivo y la relación de este con la constitución de la subjetividad en el ser humano según los planteamientos psicoanalíticos y filosóficos tomados de autores como Freud, Lacan, Foucault, Agamben, entre otros. El juego resulta ser un recurso muy eficaz para la descarga de tensiones, por ello en la actualidad, el mercado hace uso de esta dimensión lúdica generando una gran variedad de “juegos” llenos de reglas y significados que hacen de este recurso un dispositivo que con los cambios tecnológicos, sociales y culturales se ha venido profanando.

Resulta interesante encontrar que el juego como dispositivo profanatorio (contra-dispositivo) se ha reconfigurado en la vida cultural haciendo que sus raíces en el mito se conviertan en una práctica diferente en el momento en que se convierte en un rito.

El pasaje de lo sagrado a lo profano, en donde se generan nuevos usos completamente incongruentes a lo sagrado hacen del juego un medio por el cual aquello que ha venido siendo una práctica exclusiva se convierta en algo de uso cotidiano, donde cualquiera puede hacer uso de este y moldearlo según su historia de vida. La conjunción del mito y el rito se ponen en escena sin abolir completamente lo sagrado de aquella práctica que se vuelve en un jugar. En el juego se expresa la interpretación de la vida y el mundo, existe en él un trasfondo cultural, se vuelve en un segundo mundo inventado junto con un mundo que se ha constituido como natural.

Hoy día el juego trasciende de la esfera religiosa en donde se constituye lo sagrado a otras esferas como la económica, religiosa, política, social, etc. las cuales hacen que la practica del jugar pase a ser una practica de consumo en donde se imponen objetos que llevan a procesos de des-subjetivación, el juego ha pasado de ser algo vivido, actuado y producido a ser consumido y exhibido. El capitalismo se convierte en un gran dispositivo opresor que convierte los medios puros en algo potencialmente profanatorio.

En este sentido, se busca explorar la evolución del juego como dispositivo y cómo este a pesar de sus nuevas formas de actuar dentro de la esfera del consumo puede ser para el ser humano un medio por el cual pueda reflejar sus experiencias haciendo de esta práctica algo placentero.

Objetivo General

- Analizar la función del juego como contra dispositivo de subjetivación

Objetivos Específicos

- Identificar la relación inherente entre la aparición del lenguaje y el nacimiento del sujeto.
- Desarrollar la noción de dispositivo y su relación con la subjetividad.
- Desarrollar la noción de juego infantil y su función como contra- dispositivo subjetivante.

Capítulo I

Lenguaje y Subjetividad



“Retrato de Picasso”
Salvador Dalí Domènech
1947

De la subjetividad en el lenguaje en Benveniste, hasta el lenguaje como dispositivo. Un breve análisis del lenguaje como dispositivo.

Decir que el lenguaje es un dispositivo, sobra decir, subjetivante, requiere que nos detengamos a mirar en qué forma puede hacerse esta afirmación.

Partiremos entonces de algunas consideraciones de la lingüística de Benveniste para construir los fundamentos sobre los que haremos la afirmación antes mencionada, a saber, que el lenguaje es un dispositivo subjetivante.

Que la revolución darwiniana haya operado un desplazamiento de la concepción del hombre, para ubicarlo ahora en una línea evolutiva con un pasado que determina sus formas actuales y un futuro que lo supera al no poder anticipar su variabilidad⁵, es algo que merece nuestra atención. La teoría de la evolución sentó las bases para los debates de la filogenia y de la ontogenia, y con ellos, las hipótesis comparativas del ser humano con el animal. Se había abierto una nueva posibilidad, en el estudio de la especificidad humana que ponía en tela de juicio el creacionismo; sin embargo esta especificidad se perdía en las comparaciones necesarias que surgían en los estudios que abanderaban la teoría de la recapitulación: ¡la ontogenia recopila la filogenia!

El pulular de estudios comparativos, entre animales y el hombre, corresponde a esta concepción.

⁵ Variabilidad incluso genética que determina las diferencias evolutivas.

No intentaremos hacer aquí una crítica profunda a la teoría de la recapitulación. Sólo queremos poner en evidencia que en esta forma de estudio del ser humano se ha dejado por fuera su especificidad, justamente lo que lo diferencia de todos los animales sin excepción alguna, el lenguaje.

Que lo que se conoce como comunicación animal no sea un lenguaje, quedó aclarado con los argumentos que Benveniste propone en su capítulo: *Comunicación animal y lenguaje humano*, en el volumen I de su ya célebre texto *problemas de lingüística general* (1997).

Aplicada al mundo animal, la noción de lenguaje sólo tiene curso por abuso de términos. Es sabido que ha resultado imposible hasta la fecha establecer que haya animales que dispongan, así fuera en forma rudimentaria, de un modo de expresión que tenga los caracteres y las funciones del lenguaje humano. Todas las observaciones serias practicadas sobre las comunidades animales, todos los intentos, realizados por medio de variadas técnicas para provocar o controlar una forma cualquiera de lenguaje asimilable al de los hombres han fracasado. No parece que los animales que emiten variadas voces manifiesten, en ocasión de tales emisiones vocales, comportamientos de los que pudiéramos inferir que se transmitiesen mensajes "hablados". Las condiciones fundamentales de una comunicación propiamente lingüística parecen faltar en los animales, así sean superiores. (Benveniste, p. 56).

Benveniste es rotundo en su afirmación, mostrando como la especificidad del ser humano, frente al animal, es su capacidad lingüística. Hacemos énfasis en lo siguiente: capacidad lingüística que le ha proporcionado la posibilidad de ser algo diferente de lo que es; esto en el sentido incluso de si lo que es, es un viviente, pues el lenguaje lo hace más que un simple viviente.

¿Pero cuáles son esas condiciones fundamentales del lenguaje humano? Benveniste parte también de una comparación, esta vez entre la comunicación de las abejas y el lenguaje del hombre.

La elección de las abejas no es aleatoria, toda vez que se hace evidente que lo complejo de sus relaciones con la colmena, su organización, su coordinación guiada hacia objetivos grupales, hacen parecer que hay un verdadero intercambio de mensajes entre ellas, pareciera que utilizaran un lenguaje que no hemos, aún, podido comprender ni descifrar.

Asombra pensar cómo una abeja (exploradora) que ha encontrado algún tipo de flor para libar la miel, retorna a su colmena ubicada a más de un kilómetro y en cuestión de minutos, un millar de sus compañeras llegan al sitio que la abeja exploradora había encontrado, con la salvedad de que esta última no viene con el grupo, sino que se ha quedado en la colmena. ¿A

través de qué mecanismos comunica la abeja el lugar exacto del alimento, incluso, señalando que este se encuentra en una flor específica y no en las otras que le rodean?

K Von Frish, encontró en sus investigaciones con las abejas que existía una comunicación específica entre ellas, comunicación muy particular que se manifestaba a través de una danza:

La danza en Círculo anuncia que el lugar del alimento cae a poca distancia, dentro de un radio de unos cien metros a partir de la colmena. Entonces las abejas salen de la colmena y se dispersan, hasta dar con él. La otra danza, que la recolectora realiza estremeciéndose y describiendo ochos (*waggingdance*), indica que el punto está a mayor distancia, superior a cien metros, hasta a seis kilómetros. Este mensaje incluye dos indicaciones distintas, una acerca de la distancia propiamente dicha, la otra sobre la dirección. La distancia está implícita en el número de figuras trazadas en un tiempo determinado; varía siempre en razón inversa de su frecuencia. Por ejemplo, la abeja describe de nueve a diez "ochos" completos (Benveniste, p. 58).

Este complicado sistema de comunicación, descubierto de manera disciplinada por Frish, abre todo un espacio para investigaciones en el campo de la psicología animal y la psicología comparada. Las características mismas de las relaciones complejas en esta forma de comunicación, han sido conceptualizadas como “lenguaje animal”, sin embargo es necesario

establecer las diferencias entre lo que es una comunicación animal y la especificidad del lenguaje humano.

Benveniste plantea que las abejas cumplen, por supuesto, con ciertas condiciones, sin las cuales, el lenguaje humano no podría existir:

Pueden, así, registrar relaciones de posición y distancia; pueden conservarlas en "memoria"; pueden comunicarlas simbolizándolas por diversos comportamientos somáticos. El hecho notable es, ante todo, que manifiesten aptitud para simbolizar: hay ciertamente correspondencia "convencional" entre su comportamiento y el dato que traduce. Esta relación es percibida por las demás abejas en los términos en que les es transmitido, y se toma motor de acción. (Benveniste, p. 59).

La capacidad para representar, y para la interpretación de determinados signos es admirable y es tomada como una prueba irrefutable de la existencia de un lenguaje animal, por lo menos en el caso de las abejas—y de ahí en adelante, por comparación, también en las otras especies. Que puedan hacer representaciones de un dato objetivo a través de movimientos y gestos, y que estos mismos puedan ser interpretados por una comunidad.

¿Tiene el lenguaje humano las mismas características constitutivas de la comunicación animal? si es así, ¿Ha perdido para siempre su especificidad?

Mostremos entonces las diferencias que encontramos, cuando planeamos un análisis riguroso de las posibilidades del lenguaje, en el cual ya está implícito, su variabilidad⁶.

Benveniste señalará las primeras diferencias:

Está, primero y esencial, el hecho de que el mensaje de las abejas consista por entero en la danza, sin intervención de un aparato "vocal", en tanto que no hay lenguaje sin voz. De donde otra diferencia, que es de orden físico. Por no ser vocal sino de gestos, la comunicación entre las abejas se efectúa necesariamente en condiciones que permiten una percepción visual, a la luz del día; no es posible en la oscuridad. El lenguaje humano desconoce semejante limitación. (Benveniste, p. 60).

¿Será suficiente para señalar la especificidad del lenguaje humano? Creo que no hace falta recalcar que la respuesta es no, aún, cuando ya de entrada reconocemos una variabilidad en la forma y manifestación del lenguaje humano, frente a la fijeza—inherente en su condición de animal—de la comunicación animal, lo que resta por ser indagado, ahondará más la diferencia; diferencia que por supuesto, nos mostrará cada vez más la especificidad del lenguaje humano.

⁶ Creemos incluso que desde los fundamentos de la metafísica heideggeriana, cuando en sus problemas fundamentales plantea la especificidad del ser de la roca, del animal, y del hombre, podemos referirnos a un aturdimiento del animal con respecto a su medio; esto lo lleva a repetir su conducta, a fijarse.

No hay que ser un experto para no darse cuenta que el lenguaje humano, puede tomar la forma de un diálogo⁷, y que las características del diálogo—en el que como mínimo hay dos⁸—no se encuentran en la comunicación animal:

Hablamos a otros que hablan, tal es la realidad humana. Lo cual revela un nuevo contraste. Por no haber diálogo para las abejas, la comunicación se refiere tan sólo a cierto dato objetivo. No puede haber comunicación relativa a un dato "lingüístico": ya por no haber respuesta -reacción lingüística a una manifestación lingüística-, pero también porque el mensaje de una abeja no puede ser reproducido por otra que no hubiera visto por sí misma las cosas que la primera anuncia. (Benveniste, p. 60).

⁷ El diálogo es una de las muchas formas que podría tomar el lenguaje, en su posibilidad misma de existencia como lenguaje. Como una lengua fundamental que no remite, aún, a un significado (de ahí su posibilidad de ser variable, siempre siendo algo más de lo que es).

⁸ Incluso si uno está dialogando consigo mismo, ya hay un remitirse a... una posibilidad de narrarse y constituirse en un lugar en el que se está frente a...lo buscamos, lo indagamos, nos remitimos a...constantemente, aunque eso que indagamos, que buscamos seamos nosotros mismos. En todo diálogo consigo mismo siempre hay un remitirse a otro, lo simbólico subsana el dualismo, a través del diálogo como dispositivo.



“La Trahison des images”
 René Magritte
 1929

Lo que se vislumbra, en esta relación del hombre con el lenguaje es su capacidad para prescindir de la realidad objetiva, es decir, no se necesita el dato objetivo, “empírico”, para ser transmitido. El hombre puede transmitir conceptos abstractos y prolongarlos incesantemente en el tiempo. Queremos resaltar que esta característica

fundamental del simbolismo del lenguaje humano—radicalmente diferente a la fijeza con el dato empírico del animal—tiene la capacidad de re-crear un mundo (dato empírico que ya no tenemos, o dato empírico que no existe), pero también de re-crear al sujeto que lo crea, y re-crea la forma de relación con los otros. El lenguaje humano permite crear subjetividades.

Cada una de las (abejas) que, alertadas por la danza de la recolectora, salen y van a comer al lugar indicado, reproduce a su retorno la misma información, no siguiendo el mensaje inicial sino ateniéndose a la realidad que acaba de verificar. Ahora, el carácter del lenguaje es procurar un sustituto de la experiencia susceptible de ser transmitido sin fin en el tiempo y el espacio, lo cual es lo propio de nuestro simbolismo y fundamento de la tradición lingüística. (Benvenite, p. 61).

La variabilidad, permitida en su fundamento por el lenguaje, queda expuesta de nuevo en comparación con la fijeza de la comunicación humana, pues la comunicación de las abejas y el mensaje que trasmite, siempre es referido a un dato, dato esencial para un organismo (aturdido)

cuya conducta se despliega ante la presentación del estímulo ambiental, estímulo necesario para definir su condición como animal, a saber, ¡la comida!

Benveniste (1997) lo ejemplificará de manera magistral:

Si consideramos ahora el contenido del mensaje, será fácil observar que se refiere siempre y solamente a un dato, el alimento, y que las únicas variantes que comprende son relativas a datos espaciales. Es evidente el contraste con la ilimitación de los contenidos del lenguaje humano. Por añadidura, la conducta que significa el mensaje de las abejas denota un simbolismo particular que consiste en una calca de la situación objetiva, de la sola situación que da ocasión a un mensaje, sin variación ni trasposición posible. Ahora bien, en el lenguaje humano el símbolo en general no configura los datos de la experiencia, en el sentido de no haber relación necesaria entre la referencia objetiva y la forma lingüística. Habría, aquí, que establecer muchas distinciones desde el punto de vista del simbolismo humano, cuya naturaleza y funcionamiento se han estudiado poco. Pero subsiste la diferencia. (Benveniste, p. 61).

La sensatez del maestro no minimiza el alcance de predicción, pues, si de algo se trata, cuando se habla de sujeto—y eso muy bien lo sabe el psicoanálisis— es de la relación constitutiva con lo simbólico. Y habiendo introducido, y con plena consciencia de ello, no sólo lo

simbólico, sino, la relación constitutiva que con lo simbólico tenemos, introduce las discusiones esenciales de la lingüística, digamos, estructural:

Finalmente, un carácter de la comunicación entre las abejas la opone rotundamente a las lenguas humanas. El mensaje de las abejas no se deja analizar. Sólo podemos ver en él un contenido global, por estar ligada la única diferencia a la posición espacial del objeto relatado. Mas es imposible descomponer este contenido en sus elementos formadores, en sus "morfemas", de suerte que corresponda cada uno de éstos a un elemento del enunciado. El lenguaje humano se caracteriza precisamente por esto. Cada enunciado se reduce a elementos que se dejan combinar libremente según reglas definidas, de suerte que un número de morfemas bastante reducido permite un número considerable de combinaciones, de donde nace la variedad del lenguaje humano, capacitado para decir todo. Un análisis más detenido del lenguaje muestra que estos morfemas, elementos de significación, se resuelven a su vez en fonemas, elementos de articulación despojados de significación, aún menos numerosos, cuyo ensamble selectivo y distintivo suministra las unidades significantes. Estos fonemas "vacíos" organizados en sistemas constituyen el fundamento de toda lengua. (Benveniste, p. 61).

Situemos las cosas para no perder de vista lo que está en el centro de la discusión: si la capacidad simbólica del lenguaje, es radicalmente diferente a la del animal, es porque esta permite reestructurar, no sólo las relaciones con el otro, sino las del mundo mismo. El mundo simbólico humano no es ya, jamás, el ambiente natural del animal. El lenguaje opera una

modificación de la subjetividad, en la medida en que, el ambiente que debería suscitar una conducta, ya no es un ambiente natural (pues está construido ya como un mundo simbólico) y la conducta que suscita, ya no es una conducta, pues la elección, el decidir no conducirse o conducirse, o por lo menos tener la opción de la elección, aunque la elección sea no elegir en absoluto, está lejos de compararse con la conducta (aturdida)⁹ del animal.

Que tengamos, justamente, en las estructuras elementales del lenguaje, unidades lingüísticas sin significado, unidades que en sí mismas no transmiten un mensaje, no transmiten nada, pero que sustentan toda lengua, es algo que nos pone alerta sobre la relación que establece el hombre con el lenguaje, pues esta relación no puede estar basada única y exclusivamente en la transmisión de un mensaje. El lenguaje mismo constituye al sujeto que lo habla.

La pregunta que conviene hacer ahora es: ¿Son estas características suficientes para hablar de una especificidad del lenguaje humano? Y más aún ¿Es el lenguaje un mero instrumento de comunicación? ¿Se agota el lenguaje humano en la transmisión de un mensaje? O ¿Qué otra función podemos atribuirle?

Las preguntas anteriores guían el camino que hemos emprendido, pero responder a ellas requiere que el análisis no se sitúe en una separación del hombre y su lengua; como si fuera

⁹ El concepto de aturdimiento, aplicado así a la especificidad del animal, lo tomamos de Heidegger. Problemas fundamentales de la metafísica.

posible concebir el momento en que el hombre creó el lenguaje, como si incluso lo manejara a su voluntad. No puede concebirse al hombre sin lenguaje.

En otro célebre capítulo, en sus *problemas de lingüística general*, que tiene por sugestivo título: *De la subjetividad en el lenguaje*, Benveniste aclara que la palabra, esa especie de vehículo que permitiría la transmisión de un mensaje, sólo es activada por el lenguaje, el lenguaje no se limita por lo tanto a ser una palabra que se trasmite, sino que por el contrario, es el fundamento, la posibilidad de la existencia de toda palabra. La palabra no es sino una de las formas del lenguaje.

Para que la palabra garantice la "comunicación" es preciso que la habilite el lenguaje, del que ella no es sino actualización. En efecto, es en el lenguaje donde debemos buscar la condición de esta aptitud. Reside, nos parece, en una propiedad del lenguaje, poco visible bajo la evidencia que la disimula y que todavía no podemos caracterizar si no es sumariamente (Benveniste, p. 180).

Si, entonces, la relación que tenemos con el lenguaje no se agota en el simple acto comunicativo, debemos redefinirla en función de su fundamento. La relación que nos une al lenguaje no puede más que señalar ese fundamento subjetivo que adviene con la activación del lenguaje. Creo que Benveniste no dice otra cosa cuando advierte que "*Es en y por .el lenguaje*

como el hombre se constituye como sujeto; porque el solo lenguaje funda en realidad, en su realidad que es la del ser, el concepto de "ego"."

Queremos que el lector advierta, que sin decir explícitamente, que el lenguaje es un dispositivo¹⁰, le asigna una característica central que lo establece como uno, a saber, la constitución de un sujeto.

La frase, nada despreciable, que reza: es “*ego*” quien dice “*ego*”, es propuesta por Benveniste para mostrar como la relación entre el hombre y el lenguaje, tiene que pasar por esta experiencia de subjetivación, que es, actualizar el lenguaje en una palabra que me funda en el mismo acto de proferirla: es “*ego*” quien dice “*ego*”.

Si el lenguaje funciona como un dispositivo subjetivante es porque la relación entre el lenguaje y el hombre ya no puede estar basada en una separación. El Lenguaje y el sujeto son las dos caras de la misma moneda.

El lenguaje no es posible sino porque cada locutor se pone como *sujeto* y remite a sí mismo cómo *yo* en su discurso. En virtud de ello, *yo*, plantea otra persona, la que, exterior y todo a “*mí*”, se vuelve mi eco al que digo *tú* y que me dice *tú*. La polaridad de

¹⁰¹⁰ En los capítulos posteriores ahondaremos más en la definición, desarrollo, y uso, de los dispositivos. Queremos señalar aquí, únicamente, lo que consideramos una característica estructural del lenguaje, la posibilidad de la existencia del sujeto.

las personas, tal es con el lenguaje la condición fundamental, de la que el proceso de comunicación, que nos sirvió de punto de partida, no de ser una consecuencia del todo pragmática. Polaridad por lo demás muy singular en sí, y que presenta un tipo de oposición equivalente no aparece en parte alguna, fuera del lenguaje. Esta polaridad no es ni igualdad ni simetría: "ego" tiene siempre una de trascendencia con respecto a *tú*; no obstante, ninguno los dos términos es concebible sin el otro; son complementarios, pero según una oposición "interior/exterior", y al mismo tiempo son reversibles. Búsquese un paralelo a esto; no se hallará. Única es la condición del hombre en el lenguaje. (Benveniste, p. 181).

Señalemos de paso que, esta intercambiabilidad del *yo* y el *tú*, visto desde el análisis efectuado por Benveniste, es inseparable de la cuestión de la subjetividad. Digamos que esta dialéctica es fundamental.¹¹

La profundidad que puede tomar la afirmación hecha por Benveniste, se evidencia en que, ese par de términos, *yo* y *tú*, llamados pronombres personales, parecen no faltar en ninguna lengua, en ninguna cultura, con lo que, una vez más, el lenguaje y la subjetividad demuestran su relación irreductible.

¹¹ Como ya se ha demostrado desde otros análisis, por ejemplo, en la fenomenología del espíritu de Hegel.

Es importante que esta relación indiscutible, a la que hemos llegado, entre el sujeto y el lenguaje, este sustentada en este tipo particular de signos que denominamos pronombres personales, pues en su característica de no remitir a un concepto, ni a un individuo—porque yo y tú no son ni lo uno ni lo otro—debe encontrarse su ser específico. Benveniste lo denominará la instancia del discurso, en el que nuevamente, la relación entre lenguaje y subjetividad se hace indisociable. *”Es en la instancia de discurso en que yo designa el locutor donde éste se enuncia como "sujeto". Así, es verdad, al pie de la letra, que el fundamento de la subjetividad está en el ejercicio de la lengua. Por poco que se piense, se advertirá que no hay otro testimonio objetivo de la identidad del sujeto que el que da él mismo sobre sí mismo”* (p. 183).

Todos los estudios sobre la deixis humana—que también falta en el mundo animal—pone en escena el carácter de dispositivo subjetivante del lenguaje. No sólo el uso del pronombre yo funda la subjetividad en una instancia del discurso, sino que también, su carácter específico es estar frente a un tú, así mismo las referencias espaciales (aquí, allá, etc.), y las temporales (ayer, hoy, mañana), entre muchas otras, sólo tienen sentido con referencia a la instancia del discurso en la que alguien que dice yo, actualiza el lenguaje y funda su subjetividad.

Creemos, sin lugar a dudas, que es en este sentido que puede hacerse una lectura del juego del Fort-Da que analiza Freud en su nieto. Lo que está ocurriendo es la presentación del acontecimiento mismo de la deixis, o digamos, de la propia posibilidad del lenguaje para ser, sin más, constitutivo de un sujeto. Aquí y allá, Fort-Da, en el momento de ser utilizados en la

actualización de la lengua, fundan el sujeto desde el que parte la referencia, a saber, yo. El Fort-Da es sui-referencial.

No consideramos, como dado al azar, el habernos encontrado en el camino, en el cual intentamos develar el carácter de dispositivo del lenguaje, con el juego infantil formulado por Freud en más allá del principio del placer. Y no lo consideramos un azar porque, si hay una característica que pudieran compartir estas dos posibilidades exclusivamente humanas, es la de ser dispositivos subjetivantes. Resta por aclarar ¿Por qué el juego infantil puede definirse como contra-dispositivo? ¿En qué sentido planteamos esta afirmación, y qué valor tiene para las reflexiones sobre el sujeto?

Intentaremos, en los próximos apartados, seguir el desarrollo de nuestras indagaciones entre lenguaje-juego-subjetividad.

Capítulo II

Dispositivo y subjetividad



“El jardín de las delicias”
De tuin der lusten “El Bosco”
Entre 1500-1505

Los dispositivos como fuente de poder: Una mirada desde el pensamiento de Michel Foucault

La palabra “*dispositivo*” es un termino decisivo en el pensamiento de Michel Foucault, hace uso de este en diferentes obras, apareciendo por primera vez en su obra Vigilar y Castigar (1975), teniendo un mayor empleo en el primer tomo de la Historia de la Sexualidad (1976) y finalmente desaparece totalmente en los últimos tomos de la misma (1984). El uso del termino dentro de sus obras aunque diverso, refleja un aspecto importante de la problemática del poder, por lo cual Foucault emplea términos dominantes como “*dispositivo disciplinario*” , “*dispositivo de normalización*”, “*dispositivo de sexualidad*”, incluyendo también el “*dispositivo*

de moralización”, “de discurso”, “tecnológico”, “de subjetividad”, “de sujetamiento”, “de poder”, “de soberanía”, “clínico”, “de seguridad”, “panóptico”, “carcelar”, “de saber” y “de alianza” (Amuchástegui, 2008).

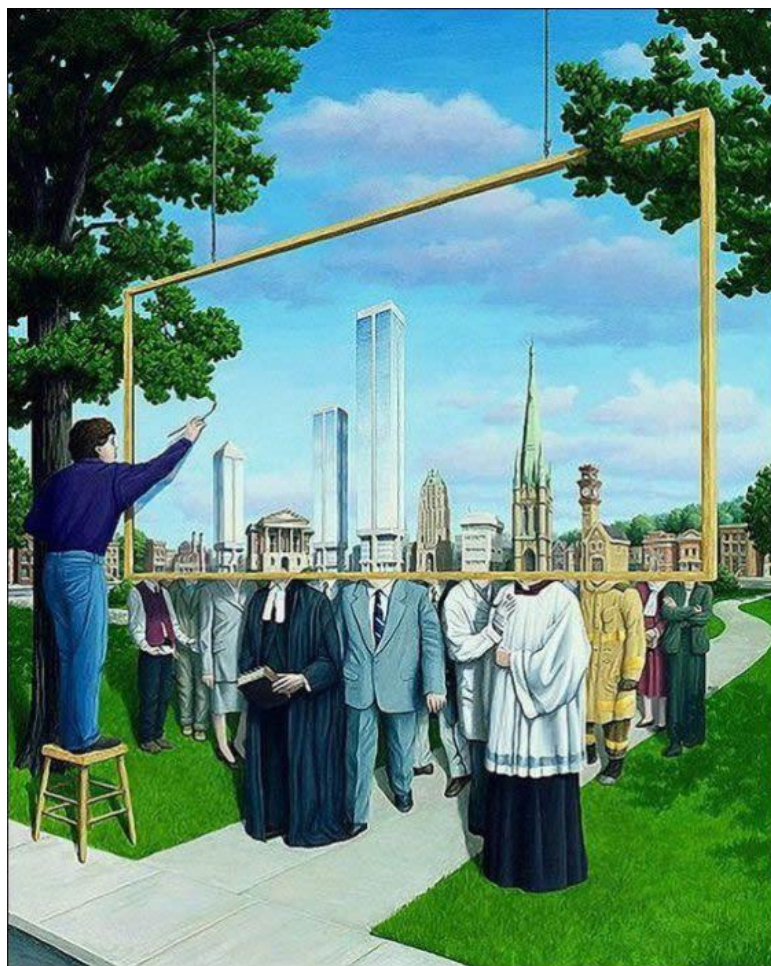
Aunque Michel Foucault hace uso del termino en gran parte de su obra este sólo es abordado directamente en la entrevista *“Le jeu de Michel Foucault”* del año 1977 en donde responde a la pregunta ¿Qué es un dispositivo? De manera descriptiva:

Aquello sobre lo que trato de reparar con este nombre es [...] un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. En fin, entre lo dicho y lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que tendemos entre estos elementos. [...] Por dispositivo entiendo una suerte, diríamos, de formación que, en un momento dado, ha tenido por función mayoritaria responder a una urgencia. De este modo, el dispositivo tiene una función estratégica dominante [...]. He dicho que el dispositivo tendría una naturaleza esencialmente estratégica; esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas. Así, el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento pero, ante todo, lo condicionan. Esto es el dispositivo: estrategias de relaciones de fuerza

sosteniendo tipos de saber, y [son] sostenidas por ellos (Foucault, 1977, p. 229, citado por Agamben, 2011, p.250).

El término entonces, es dividido en tres niveles de problematización: el dispositivo como red, La naturaleza de la red y El dispositivo y acontecimiento (Fanlo, 2011, p.1). El dispositivo como red establece una relación entre lo dicho y lo no-dicho, aquellos discursos, ideologías, instituciones, leyes, entre otros, se complementan y dan sentido o razón de ser a diferentes prácticas en los individuos; el dispositivo establece la naturaleza del nexo que puede existir entre estos elementos heterogéneos. Por ejemplo, el discurso puede aparecer como programa de una institución, como un elemento que puede justificar u ocultar una práctica, o funcionar como una interpretación a posteriori de esta práctica, ofrecerle un campo nuevo de racionalidad, se trata de una formación que en un momento dado ha tenido por función responder a una urgencia. El dispositivo tiene así una función estratégica, como, por ejemplo, la reabsorción de una masa de población flotante que era excesiva para una economía mercantilista (este imperativo estratégico jugó como la matriz de un dispositivo que se convirtió poco a poco en el control-sujeción de la locura, de la enfermedad mental y de la neurosis). Además de definirse por la estructura de elementos heterogéneos, un dispositivo se define por su génesis. Foucault distingue al respecto dos momentos esenciales: un primer momento del predominio del objetivo estratégico; un segundo momento de la constitución del dispositivo propiamente dicho. El dispositivo, una vez constituido, permanece tal en la medida en que tiene lugar un proceso de sobredeterminación funcional: cada efecto, positivo o negativo, querido o no-querido, entra en resonancia o contradicción con los otros y exige un reajuste (Castro, 2004).

Los *dispositivos* permiten formas de subjetividad que se rigen a través del control, la orientación y la administración para hacer de los comportamientos, gestos y pensamientos de los individuos los más útiles para ellos. Estos no son ajenos a la sociedad ni esta es ajena a los



"Community Portrait"
Rob Gonsalves

dispositivos, surgen en función de responder a una urgencia que se sitúa temporal y espacialmente; la vida de los individuos se ve influenciada por esta dinámica lo que permite pensar la relación entre dispositivo y sujeto.

Durante el empleo que Foucault le da al término se encuentran diferentes direcciones en la cual una de ellas consiste en una multiplicidad difusa, de micro-dispositivos; y la otra en una forma de control a todo el campo

social (Referencia al *panoptismo*, en términos funcionales como aquel que puede ver sin ser visto). Foucault (1977) señala que El panoptismo es el principio general de una nueva "anatomía política" cuyo objeto y fin no es la relación de soberanía sino las relaciones de disciplinas... Se

puede pues hablar en total de la formación de una sociedad disciplinaria en este movimiento que va de las disciplinas cerradas, especie de “cuarentena social” hasta el mecanismo identificadamente generalizable del “*panoptismo*”.

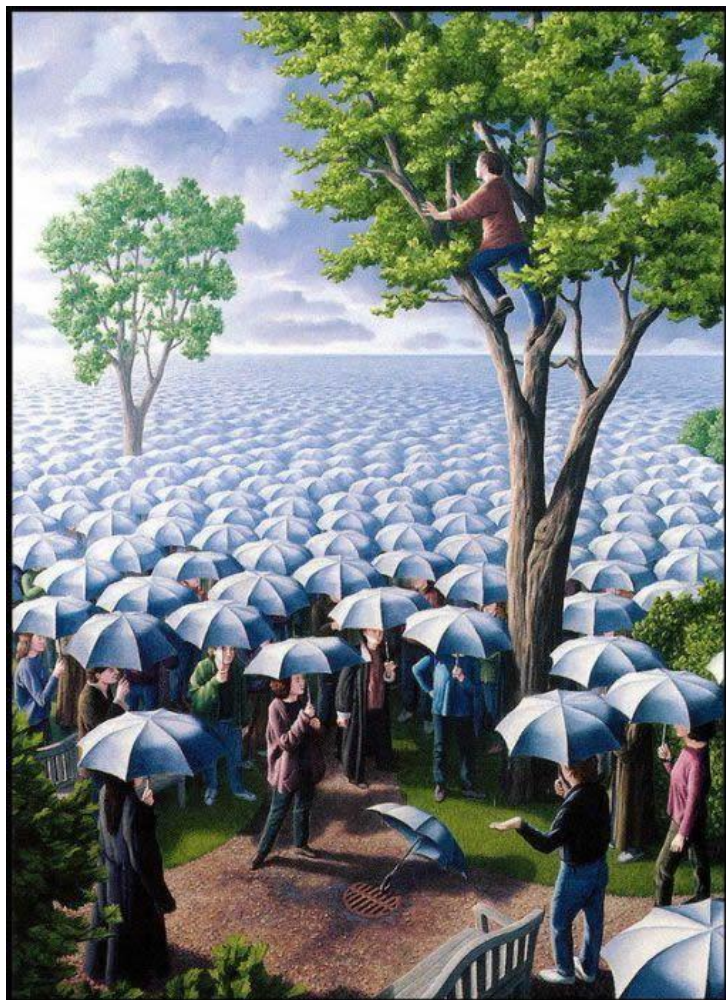
Foucault realiza un análisis de las instituciones históricamente situadas en donde se rige un poder social que se justifica en un supuesto saber, por ejemplo las *workhouse*, “casas de trabajo” fundadas a mediados del siglo XVII, en donde se encerraban ancianos, enfermos crónicos, “locos”, personas sin hogar y delincuentes buscaban demostrar que la categoría de lo anormal debía ser aislada de la sociedad lo que se convertiría más tarde en hospitales, cárceles, psiquiátricos, fabricas, etc.

En el seminario “Los anormales” (1975), Foucault nos presenta otra forma de analizar esta función Saber/Poder de los dispositivos, en donde relaciona la institución psiquiátrica con la legal que por medio de la naturaleza de vínculo de los dispositivos se convierte en la “práctica pericia-judicial”, una red que dispone determinados efectos y no otros justificados en ciertos ejercicios de poder y configuraciones de saber, que hacen posible que dichos efectos sean verdad y realidad. Analizar un dispositivo consistiría entonces en descubrir esas prácticas que siempre son singulares porque su emergencia siempre responde a un acontecimiento históricamente particular (García Fanlo, 2007). Un dispositivo sería entonces un conglomerado de relaciones discursivas y no discursivas que rigen un innumerable conjunto de prácticas que capturan a un individuo haciendo posible su subjetivación, convirtiéndolo en un sujeto, aquel que está sujeto a determinados efectos del Poder/Saber.

Los discursos le asignan, a los dispositivos, aquellos sujetos que permiten su verdad y realidad, los dispositivos no se encuentran externos al sujeto pero tampoco éste es externo a los dispositivos y asimismo es su relación con la sociedad. Existen unos ámbitos institucionales que garantizan los discursos y estos a su vez garantizan las prácticas que se desarrollan por medio de los discursos y las instituciones siendo validadas como verdaderas por los sujetos y de esta manera se producen efectos de saber/poder.

Deleuze y los dispositivos

El filósofo francés Gilles Deleuze interpreta el término dispositivo en Foucault por medio de su texto *¿Qué es un dispositivo?* (1990), sostiene que los dispositivos se tratan de un conjunto multilineal y bi-dimensional con el fin hacer ver y hablar; afirma que está compuesto de líneas de diferente naturaleza que no abarcan ni rodean sistemas sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras (p. 155). Es la formación de aquel conjunto heterogéneo del cual Foucault hacía referencia para dar explicación a los dispositivos.



"Precipitación de sombrillas"
Rob Gonsalves

Deleuze, distingue cuatro líneas principales que componen un dispositivo: Líneas de visibilidad, líneas de enunciación, líneas de fuerza y líneas de subjetivación. En la primera, los dispositivos tienen la función de hacer ver, de dejar surgir a la luz ciertas cosas mientras otras siguen ocultas (la enunciación sobre la visibilidad); en la segunda, se da paso a aquello que puede ser dicho en un campo determinado, los discursos empiezan a dar sentido al funcionamiento de dichos dispositivos configurándolos en el saber; en la línea de fuerza, los dispositivos tienen

una dimensión de poder que pasa por todos los lugares de los dispositivos, es aquella fuerza que condiciona las prácticas haciendo que estas sean las mas útiles para los individuos; por ultimo la línea de subjetivación es aquella que se encarga de producir la subjetividad en un dispositivo, cuando la línea de fuerza en un dispositivo en vez de tener una relación lineal con otra fuerza, se vuelve sobre sí misma y se afecta, no se trata de saber y de poder sino de un proceso de subjetivación que convierte aquellas fuerzas establecidas como saberes constituidos.

Estas cuatro líneas que menciona Deleuze aluden a los tres componentes que Foucault expone al explicar el funcionamiento de los dispositivos: Saber, Poder y Subjetividad, los cuales están relacionados entre sí. Un dispositivo para Deleuze implica entonces líneas de fuerza que van de un punto a otro formando una red de poder, saber y subjetividad.

Deleuze da como ejemplo el dispositivo de la ciudad ateniense para explicar que aunque los dispositivos pueden producir subjetividad no producen cualquier tipo de subjetividad, estos se definen por una línea de fuerza que pasa por los hombres libres quienes definen qué hombres deben ser libres y cómo deben organizar sus modos de existencia, siendo ellos mismos (nosotros) el dispositivo, de tal manera que se ve reflejado el deseo del individuo que se subjetiva por medio de saberes constituidos.

Deleuze hace una interpretación del término dispositivo desde el agenciamiento del deseo, concepto que aplicado a la interpretación de dispositivo en Foucault hace una diferenciación en las dinámicas de poder que lo caracteriza; en este sentido, aquel conjunto heterogéneo no se puede reducir a unidades totalizadoras (micro-dispositivos) de poder aunque siempre sean asignables históricamente. Los dispositivos tienen como característica apartarse de lo eterno para aprender de lo nuevo, lo que no designa una moda sino que por el contrario se refiere a la creatividad variable según los dispositivos (Deleuze, 1990).

El deseo, va más allá de un aspecto de poder pues es aquel que articula y da paso a las formaciones de poder y no es el poder quien dispone o el que constituye el deseo; el deseo siempre está agenciado y el poder sólo es una dimensión estratificada de agenciamiento, es decir, el poder termina siendo un afecto del deseo que no asume una relación de subordinación y correspondencia sino una heterogeneidad y reciprocidad.

Un agenciamiento incluye dos segmentos, uno de contenido y otro de expresión, en este caso las formaciones discursivas y no discursivas (lo dicho y lo no-dicho, lo enunciable y lo visible) se distribuyen o se articulan punto por punto sin reducirse la una a la otra, ni parecerse, este vínculo de co-adaptación es lo que caracteriza a los dispositivos. (Deleuze y Guattari, 2002 citado por Dallorzo, 2012).

Los dispositivos modernos de Giorgio Agamben

El filósofo italiano Giorgio Agamben en su artículo “¿Qué es un dispositivo?” se ocupa de este concepto central y decisivo en el segundo periodo de la obra de Michel Foucault y analiza su función partiendo de un análisis filológico en la búsqueda de una significación original del término, para luego centrar sus planteamientos sobre los dispositivos en el contexto histórico actual del capitalismo Occidental.

Agamben (2007) reconoce la influencia notable de Jean Hyppolite en los pensamientos de Foucault y asocia el concepto de *positividad* de Hegel con el término moderno de *dispositivo*. En el análisis que realiza Hyppolite (1948) de la obra hegeliana “*La positividad de la religión cristiana*” (1796), el concepto *positividad* encuentra su lugar en la oposición entre “*religión natural*” que comprende la relación de la razón humana y lo divino, y “*religión positiva*” que alude al conjunto de instituciones, ritos y reglas impuestos a los individuos por un poder externo en un momento histórico dado e interiorizados en un sistema de sentimientos y creencias.

Agamben encuentra en el término *positividad* el concepto inicial con el que Foucault toma partido del problema que subyace a la relación entre los individuos y el elemento histórico (las *positividades* o *dispositivos*), en el marco de las relaciones de poder que lo sustentan.

Pero no sólo en Foucault se encuentra esta relación latente entre el concepto de dispositivo y la esfera religiosa en la cultura Occidental. Agamben (2007) define sus investigaciones sobre el contexto histórico originario de este término como una *genealogía teológica de la economía y el gobierno*.

Entre los siglos II y VI de la historia de la Iglesia, el término *oikonomia* obtuvo un lugar importante en la teología. En griego *oikonomia* hace referencia a la administración del *oikos* (de la casa). Siguiendo a Aristóteles, se trataría más de una actividad práctica que debe enfrentar un

problema en particular. La necesidad de introducir este término en el ámbito religioso aparece con uno de los grandes problemas para la historia de la Iglesia Cristiana: La Trinidad.

La tripartición del poder divino en Padre, Hijo y Espíritu Santo suscitó resistencias en algunos miembros de la Iglesia por temor al politeísmo y la introducción del paganismo en la fe cristiana. El término *oikonomia* se introdujo para convencer a los adversarios argumentando que, en cuestión de la administración del mundo que ha creado, Dios es trino, y por eso confía a su Hijo “el gobierno de los hombres”.

De esta forma, “la *oikonomia* se convirtió en el dispositivo mediante el cual el dogma trinitario y la idea de un gobierno divino providencial del mundo fueron introducidos en la fe cristiana” (Agamben, 2007, p.7).

Pero la fractura que los teólogos intentaron evitar de Dios en el plano del ser, reapareció bajo la forma de una escisión que separa en Dios ser y acción, ontología y *praxis*, donde la acción no tiene fundamento en el ser sino en la pura actividad de gobierno. El término latino elegido para traducir este término griego fue la palabra *dispositio*, del que deriva nuestro término moderno “dispositivo”.

Parece entonces que los dispositivos a los que se refería Foucault se articulan en esta herencia teológica que separa y reúne en Dios el ser y la operación de gobierno. El término

dispositivo nombraría aquello en y por medio de lo cual se realiza una pura actividad de gobierno sin anclaje alguno en el ser. Por eso los dispositivos deben implicar un proceso de subjetivación (Agamben, 2007).

Con lo anterior, Agamben (2007) reafirma la tesis Foucaultiana de los dispositivos como productores de sujetos y reconoce que el vínculo que reúne a términos como las *positividades* de Hegel, la *dis-positio* de los teólogos, -incluso la *Ge-stell* de Heidegger- y los *dispositivos* de Foucault, es la remisión a una economía (*oikonomia*), un conjunto de prácticas, saberes e instituciones que tienen como fin utilitario el control y gobierno de los pensamientos, gestos y comportamientos humanos.

Desde esta perspectiva, el autor intenta trascender su interpretación de los dispositivos en la estrategia de pensamiento de Foucault y abordar el concepto desde un nuevo contexto. Para ello propone la división del ser en dos grandes conjuntos. Por un lado, los individuos (seres vivos, sustancias), y por otro, los dispositivos que los atrapan e intentan gobernarlos. No obstante, en medio de los dos grandes conjuntos, Agamben introduce un tercero: los sujetos, que serían el resultado de la relación entre los individuos y los dispositivos.

Agamben (2007) denomina *dispositivo* a todo aquello que posee la capacidad de capturar, controlar y modelar las conductas, gestos, opiniones y discursos de los individuos. Por tanto, los dispositivos no sólo son aquellos que tienen un vínculo evidente con el poder como las escuelas,

las cárceles, el sistema jurídico, la confesión, los hospitales y las fábricas, sino también la literatura, la filosofía, el teatro, la radio, la escritura, el lápiz, los teléfonos celulares, los televisores, las computadoras; incluso el lenguaje como el más antiguo de los dispositivos.

En suma, no sólo las instituciones y discursos funcionan como dispositivos, sino también todos aquellos artefactos culturales tangibles o no que hemos producido a lo largo de nuestra historia.

Los dispositivos como máquina de gobierno y de producción de sujetos, surgen en el mismo proceso de “hominización” que convierte a los humanos en los animales que agrupamos bajo la categoría de *homo sapiens* (Agamben, 2007). Y en la actualidad, casi todos los momentos de la vida humana son controlados y modelados por los dispositivos.

Este desarrollo infinito de dispositivos supone infinitos procesos de subjetivación. Pero en la fase extrema del capitalismo en que vivimos, Agamben (2007) reconoce que la función principal de los dispositivos modernos no es ya la producción de sujetos sino que actúan por procesos de des-subjetivación.

La persona que se deja atrapar en el dispositivo de la “Internet”, por ejemplo, no adquiere una nueva subjetividad sino solamente un número –en este caso, una dirección IP-, mediante el

cual podrá ser vigilado y controlado. Lo mismo ocurre con el usuario de teléfonos celulares o en el caso del televidente, a quien se incluye en un índice de audiencia como un punto más.

De ahí que el problema de los dispositivos no pueda reducirse a la discusión sobre su “buen uso”, un uso moderado y prudente. Si a cada dispositivo corresponde un proceso de subjetivación -o des-subjetivación-, es imposible que el sujeto -o espectro- que produce el dispositivo lo utilice de “forma correcta”, cuando la forma de uso o la negación del mismo –su consumo-, está determinada por el dispositivo.

De este modo, las sociedades contemporáneas se presentan como grandes cuerpos dóciles atravesadas por procesos de des-subjetivación a los que no corresponde ningún proceso de subjetivación real, al tiempo que los dispositivos diseminan su poder en todos los ámbitos de la vida humana (Agamben, 2007).

Al respecto, resulta paradójico e irrisorio para el autor aquel ciudadano inofensivo que, aunque cumple con todo lo que le piden hacer y no se opone a que todos los aspectos de su vida cotidiana –desde sus gestos, hasta sus posibilidades de salud y diversión- sean controlados y moldeados, sea considerado un terrorista potencial, y con ello, se justifique la extrapolación evidente de los mecanismos de vigilancia y control de la prisión a la ciudad.



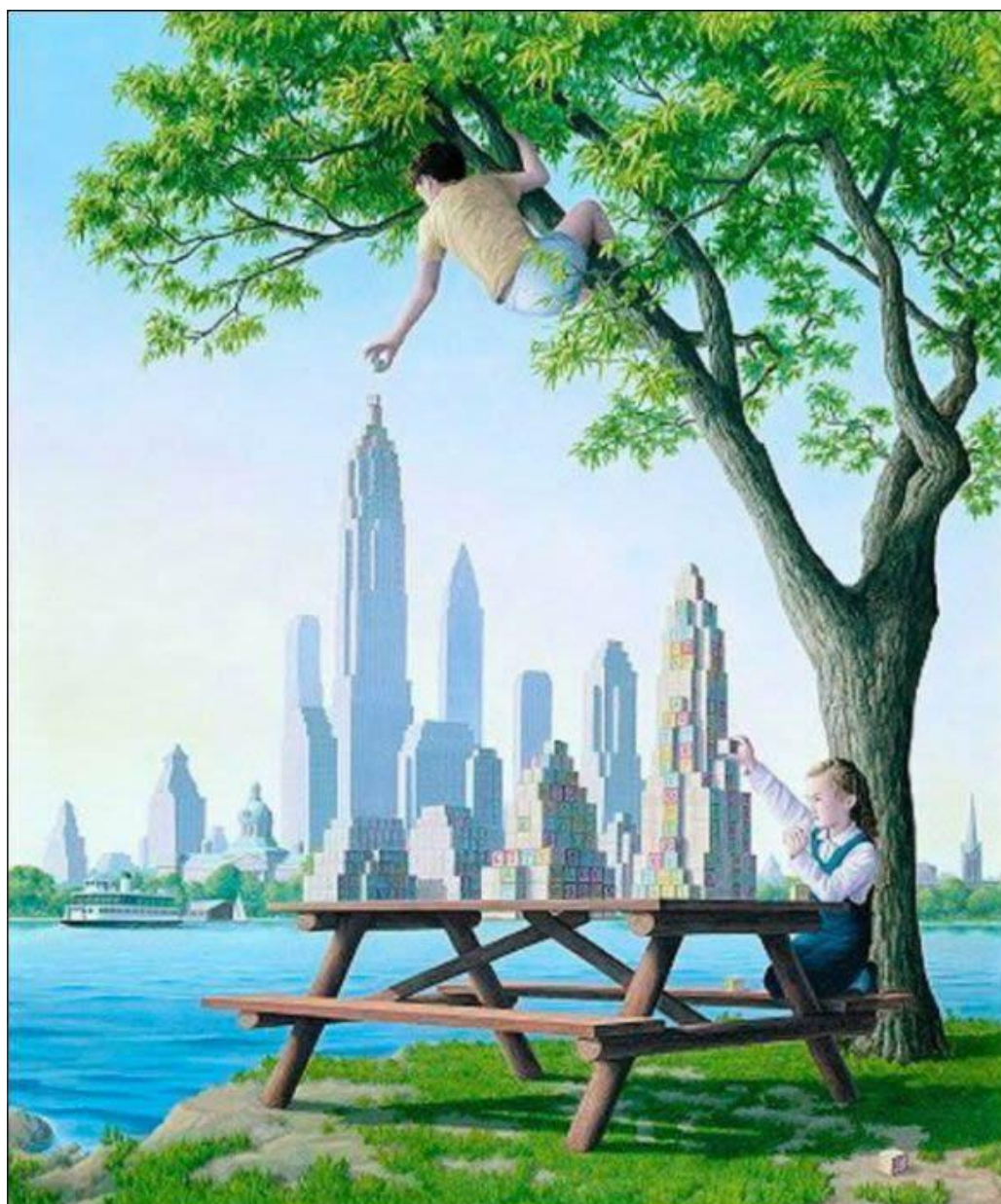
"La tentation de Saint Antoine"
Félicien Rops
1878

Ante este panorama, la única estrategia que se asoma como posibilidad de lidiar "cuerpo a cuerpo con los dispositivos" en la actualidad también es reconocida por Agamben (2007) en la esfera religiosa. El término *profanación* como *contra-dispositivo* es introducido por el autor para mostrar que lo único que queda es la posibilidad de liberar lo que ha sido capturado y separado por los dispositivos modernos para devolverlo al uso común; una restitución de los gestos, pensamientos, opiniones y comportamientos humanos a posibilidades alternativas de uso.

Siguiendo la propuesta de Agamben, el potencial inventivo del juego en los niños pequeños sugiere una forma de subjetivación diferente a los procesos de des-subjetivación propuestos por los dispositivos capitalistas actuales. Lo anterior invita a pensar el juego infantil, en su función profana, como un contra-dispositivo subjetivante.

Capítulo III

El juego como contra-dispositivo



"Table Top Towers"
Rob Gonsalves

El juego infantil como contra-dispositivo subjetivante

Contrario al uso común del término “jugar” relacionado incluso al ámbito de la vida animal, el juego como actividad traspasa la barrera de lo biológico y se sitúa en los orígenes de la cultura. No en vano, Huizinga (1998) llama *Homoludens* a esa función especial característica de los humanos equiparándola con la capacidad de fabricar (*faber*), algo que establecería una diferencia tajante con la conducta animal ausente de toda intencionalidad. Pensar que los animales “juegan” sería extrapolar categorías explicativas de las relaciones humanas a la vida animal y desconocer todo el entramado simbólico que soporta la actividad misma de jugar, relacionada de forma estrecha con la experiencia subjetivante del lenguaje:

Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza (Huizinga, 1998, p.16).

Reconocer la forma lúdica de la cultura es dejar de lado la concepción del juego como una manifestación de la cultura y pensar el surgimiento de ésta en forma de juego. La cultura al comienzo se juega y tanto las ocupaciones ligadas a la satisfacción de necesidades básicas como las actividades complejas de la vida social se desarrollan en forma de juego. Sin embargo, el juego como práctica no responde a una necesidad física y mucho menos a un deber moral, lo que no quiere decir que carezca de sentido o significado para el que juega. Por demás, continúan los

interrogantes científicos que cuestionan la finalidad del juego en la búsqueda de una utilidad específica dejando de lado su esencia enmarcada en lo estético, llena de gestos, ritos y chistes; fuera de las leyes de la razón.

De acuerdo con Huizinga (1998) podemos definir de manera general el juego como una acción libre realizada sólo por la satisfacción que produce su práctica, desarrollada dentro de unos límites espacio-temporales determinados y reglas propias, y acompañada de un sentimiento de incertidumbre y alegría, además de la conciencia de “*ser de otro modo*” que en la vida corriente. Después de su realización, “el juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como *creación* [...] es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento” (p. 23).

Para efectos explicativos, algunos académicos recurren a establecer dos categorías de juego: Los juegos primarios o infantiles y las formas superiores o juego social. Éste último – argumenta Huizinga (1998)- presupone un conjunto de reglas, condiciones, tiempo y espacios socialmente determinados. Ejemplo de ello sería el ajedrez o el fútbol, formas sociales que suscitan elementos de mayor complejidad, distintos a los juegos primarios en el niño. Lo que observaremos más adelante es que aquellos juegos infantiles (catalogados como primarios por la errónea analogía con la conducta animal), no corresponden al comportamiento solipsista fuera del ámbito social y cultural. El niño pequeño en sus juegos evoca el problema de la existencia, elemento nada carente de complejidad y abstracción. A su vez, podríamos pensar que las formas

superiores de juego sólo se configuran como mandatos de juego, meras réplicas de la actividad de jugar, carentes de libertad y sentido particular, y reflejo de la dinámica social.

Más adelante veremos que lo importante del juego no es su finalidad sino las significaciones de las figuraciones que rigen las transmutaciones de lo vivido -y por qué no, lo pensado- en formas animadas de vida. Las figuraciones que surgen de la emoción son la base del juego infantil. El devenir y el perecer de la existencia impresionan la sensibilidad y conducen a una acción forzada y refleja. Este proceso de transmutación define la fantasía creadora: el juego siempre refleja algo en forma de poesía (Huizinga, 1998).

El carácter poético del juego también fue señalado por Freud (1907-1908) quien reconoce que el niño se comporta como el poeta: creador de mundos posibles. Así, el niño juega con los objetos y el poeta juega a través de las palabras con sus sueños diurnos y fantasías. Ambos reconocen la realidad afectiva pero deciden re-crearla, re-inventarla. Siguiendo a Lacan podríamos decir que si el inconsciente está estructurado como lenguaje, el juego obedece a la lógica del inconsciente.

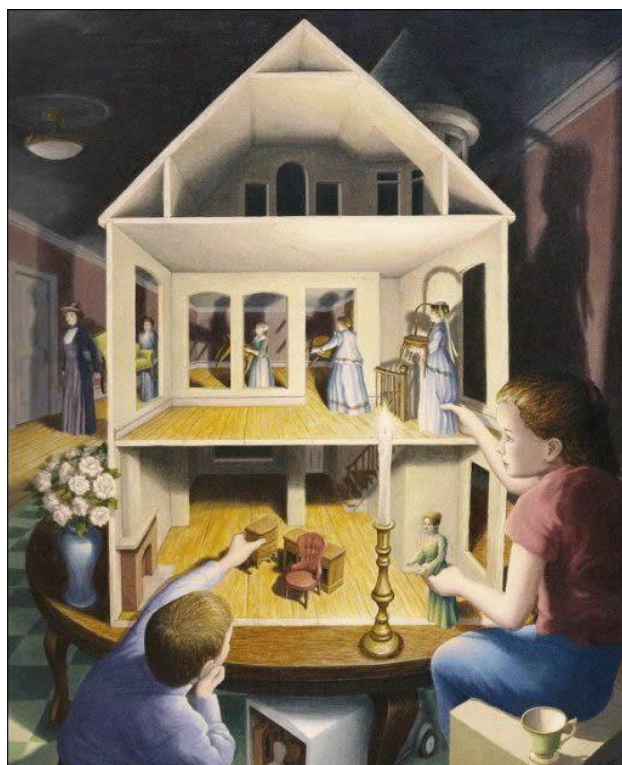
De este modo, el juego remite a la libertad porque posibilita una experiencia -de *goce*- en la cual el sujeto se constituye al ponerse en juego allí donde la diferencia entre el “ser” y el “jugar” (creencia y simulación) se cancela. El sujeto juega con los significados que constantemente re-construye y como jugador, experimenta una realidad que no está desligada de

su mundo exterior ni interior, pero que es creada, figurada y vivenciada de otra manera desde sí y para sí. En este sentido, el juego infantil se presenta como la antesala del nacimiento de la función simbólica en la infancia y del advenimiento del niño como sujeto. Un claro ejemplo de cómo el niño juega con su realidad interna y externa en un intento por advenir sujeto del lenguaje es el juego infantil “Fort-Da”.

El nacimiento del sujeto en la dialéctica Ausencia-Presencia.

En *Más allá del principio del placer* Freud estudia el modo de trabajo del aparato psíquico en una de sus prácticas más tempranas: el juego infantil, el cual sólo había sido

abordado en relación a las motivaciones que tenía el niño en el acto de jugar. Desde el psicoanálisis, Freud incluye otra perspectiva sobre el estudio del juego en relación a la consecución de placer por medio de su realización, aspecto central en sus planteamientos teóricos posteriores.



“Doll's Dreamhouse”
Rob Gonsalves

Es entonces a partir de la observación de una secuencia de juego de su nieto de un

año y medio de edad, que Freud señala lo siguiente:

En cuanto al desarrollo intelectual del niño, consideraba que era algo precoz, pronunciaba algunas palabras perceptibles sólo para las personas que lo rodeaban, su carácter era el de un niño juicioso, y cuando su madre se ausentaba por algunas horas el pequeño niño no lloraba. Sin embargo, exhibiría el hábito de arrojar lejos de sí, en un rincón de la habitación, objetos que se encontraban a su alcance, los cuales eran fáciles de manipular. Al realizar esta acción, el niño pronunciaba con expresión de interés y satisfacción un fuerte y prolongado “ooooo” (Fort/Fuera).

Este juego *auto-creado* por el niño tenía la particularidad de representar que sus juguetes estaban fuera. Después Freud observó lo que su nieto hacía con un carretel de madera atado a un hilo, el cual lanzaba por encima de su cuna, sujetando un extremo de la cuerda y exclamando su significativo “ooooo”. Luego el niño hacía reaparecer el carretel exclamando alegremente un “aaaaa” (Da/Aquí). La secuencia completa del juego consistía en desaparecer y reaparecer el carretel. Curiosamente, la mayor cantidad de veces el niño sólo realizaba la primera acción (desaparecer), a pesar de que la segunda parte le causara más placer.

Hasta este momento para Freud (1920) la interpretación del juego era simple: “se entramaba con el gran logro cultural del niño, su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protesta la partida de la madre” (p.15). Pero el interés de Freud se

dirigía hacia otro punto. Para él era imposible que la ausencia de la madre le resultara agradable al niño. De esta manera se cuestionó la posibilidad de que la repetición de un hecho penoso para el niño estuviera de acuerdo con el *principio de placer*¹², interrogante que para el psicoanalista vienés era improbable responder a partir del análisis de un solo caso.

Es posible pensar que la repetición de la secuencia de este juego tenía como objetivo llegar a ese final placentero del reencuentro, pero contradictoriamente era el primer acto (la desaparición) el que se presentaba con mayor frecuencia: “El niño convierte en juego esa vivencia a raíz de otro motivo. En la vivencia era pasivo, era afectado por ella; ahora se ponía en un papel activo repitiéndola como juego, a pesar de que fue displacentera” (Freud, 1920, p.16).

El intercambio que hace el niño entre la pasividad del sujeto a la actividad del juego, permite que él exteriorice el suceso penoso por medio de éste, logrando dominar la acción y haciendo “sufrir” al otro lo que en algún momento fue desagradable para él. Ésta es la función dominante que consigue el niño a partir de la repetición del juego.

En el caso del juego infantil, creemos advertir que el niño repite la vivencia displacentera, además porque mediante su actividad consigue un dominio sobre la impresión intensa

¹² Principio de Placer (*Lustprinzip*) y Principio de Realidad (*Realitätsprinzip*) son términos introducidos por Freud para designar los dos principios que rigen el funcionamiento psíquico: “El primero tiene por fin procurar el placer y evitar el displacer, sin trabas ni límites [...] El segundo modifica al anterior, imponiéndole las restricciones necesarias para la adaptación a la realidad externa” (Roudinesco & Plon, 2008, p.859). Cf. Freud, S. (1911). Formulación sobre los dos principios de acaecer psíquico. En *Obras Completas*. Vol. XII. Buenos Aires: Amorrortu.

mucho más radical que el que era posible en la vivencia meramente pasivo. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado; pero ni aun la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien se mostrará inflexible exigiendo la identidad de impresión [...] En todos los casos la novedad será condición del goce (Freud, 1920, p.35).

Lo anterior permite además al niño tramitar su experiencia y darle un nuevo sentido en la repetición de la acción por medio del juego, lo que Freud llama *pulsión de apoderamiento*.

Para Freud, la frecuencia con la que se repite incansablemente el “Fort”, representa el punto de encuentro con el *principio de realidad* donde claramente es ubicable el *goce*. Lo que para el niño no se encuentra ligado o significado, es repetido compulsivamente, mientras que lo pronunciado por el niño cuando trae de vuelta el carretel (la reaparición), el “Da”, es la finalización del juego, pues se establece un sentido, se liga, se produce una significación, momento que se logra ubicar en el *principio del placer*.

En el caso del juego de “Fort-Da”, hay una evidencia masoquista que se vuelve en una experiencia traumática, aunque sus acciones estén destinadas a la satisfacción o menos displacer. En el juego, la compulsión a la repetición y la satisfacción pulsional placentera directa parecen entrelazarse en íntima comunidad.

De acuerdo con Freud (1920), el niño abreacciona en el juego la impresión que trajo en sí la experiencia, es decir, descarga en el juego sus emociones y afectos ligados a recuerdos que generalmente pueden ser experiencias penosas o dolorosas que han sido reprimidas, y se adueña por así decirlo, de la situación. Recae, entonces, en el juego un deseo dominante en el niño de ser grande y obrar como mayor.

El carácter displacentero de la experiencia en el juego del niño no se vuelve inutilizable, ésta se ve reflejada y la ganancia que tiene el juego en placer proviene de otra fuente, que se da a través de ese paso entre la pasividad de vivenciar a la actividad de jugar. Freud concluye que el juego en el niño se concierte como uno de los medios en objeto de recuerdo y elaboración anímica de lo que en sí mismo es displacentero. El juego constituye una elaboración económica que desemboca en una ganancia de placer.

Ahora bien, para Freud era claro que los niños repetían en sus juegos todo aquello que en la vida les hubiera causado una intensa impresión, logrando así tramitar la carga energética derivada de la situación “intensa” y encontrar una salida de esta misma energía por medio de la repetición en una actividad lúdica. Por lo anterior, se pone en evidencia la función simbólica del juego, la cual le permite al niño reactualizar esa dicotomía entre la presencia y ausencia de algo.

Como expresa Dolto (1983), la función simbólica es fundadora del ser humano. Ésta permite sustituir el placer de un circuito corto de deseo e inmediato por un circuito más largo

que mediatiza pulsiones y retrasa la obtención de la meta original, en aras de un placer por descubrir. De esta manera, el niño se comunica con el otro a través de su deseo y es ahí donde se constituye como sujeto.

Ese “juego-con” una sensación acompañada de rememoración es lo característico de la vitalidad simbólica en la que se origina el *deseo*. Permite alucinar las presencias amadas y jugar a “¡Se fue! ¡Aquí está!” [...] Ese juego de un deseante que llama a la respuesta de otro deseante complementario es fundador del sentido que cobra la función simbólica en todos los climas y en todas las épocas (Dolto, 1983, pp. 263-264).

En cuanto a la relación del lenguaje en la construcción de la subjetividad, estudios desarrollados en lingüística estructural posteriores a los planteamientos freudianos, evidencian que la función que tiene *el lenguaje de los deícticos* es subjetivar y ubicar en un lugar y tiempo al niño, quien desde su nacimiento y en virtud de su desamparo inicial, deberá encadenarse a otro a través del lenguaje para sobrevivir, encadenarse a su palabra, a sus deseos. Un organismo aislado no podría advenir sujeto, por lo cual la presencia de otro resulta ser importante, pues este otro es investido de deseo y es por medio de éste que el reflejo es posible. Ese otro es nombrado como un “Tú” para un “Él” (Otro), que lo dota de un carácter simbólico que le permite relacionarse con un mundo cultural siendo el niño un “Yo”. En un principio, el lenguaje de los gestos y la mímica formaría el código de los deseos que son expresados de manera sutil, mientras que el lenguaje vocalizado constituiría posteriormente el código de la expresión audible (Dolto, 1983). Los

fonemas “Fort” y “Da” en el juego interpretado por Freud podrían configurarse como los primeros deícticos con los que el niño se anuda al lenguaje.

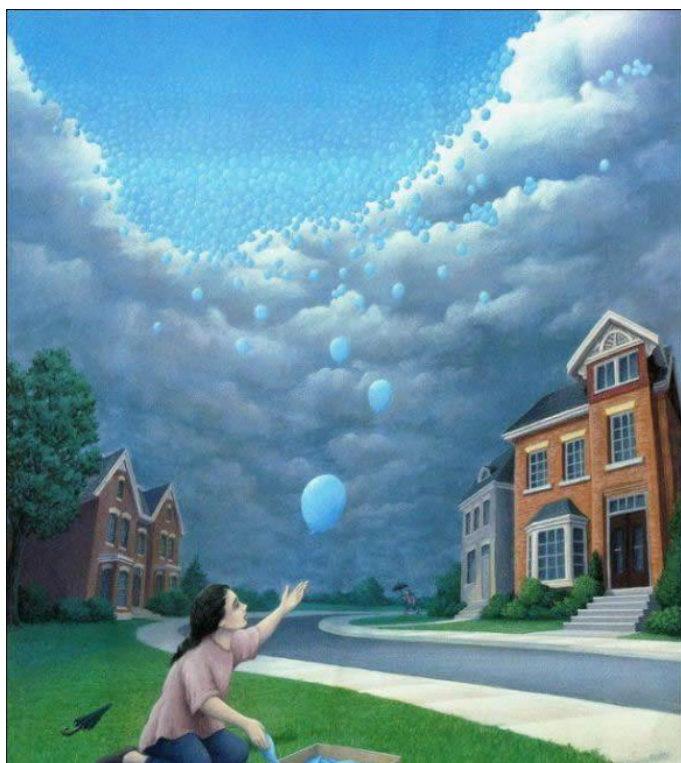
De este modo, el logro cultural interpretado por Freud en los juegos infantiles de ocultamiento no puede reducirse a la renuncia de la satisfacción pulsional. El logro principal estriba en la posibilidad de convertir una experiencia traumática como la fuente del orden simbólico y cultural de la especie humana. En otras palabras, el juego se configura como la antesala del nacimiento de la función simbólica en la infancia, y al mismo tiempo, del nacimiento del sujeto (Sampson, 2013).

El juego del Fort-Da, como matriz estructural de la vida psíquica del niño, no es nada menos que la anunciación inicial de la incursión de la palabra en la realidad, la ratificación del sujeto de sí mismo a través de su capacidad de creación y simbolización por medio del juego (Sampson, 2013). A través de la reproducción de algunos vocablos durante el juego y su repetición, el niño se introduce en el lenguaje, otorgándoles un sentido propio a su discurso. Así el momento en que el deseo se humaniza, el niño como sujeto adviene en el lenguaje y éste le otorga un lugar al niño.

El juego como forma-de-vida

Como actividad espontánea, el juego se realiza en razón a la satisfacción que produce su práctica misma y aunque parece una actividad que se abstrae de la cotidianidad (los momentos de juego se inscriben comúnmente en lo que conocemos como “tiempo libre” o de “ocio”), es importante reconocer que más allá de la diversión que suscita, el juego acompaña y pasa a

formar parte de la vida misma (Huizinga, 1998).



“Quiero ir al cielo”
Rob Gonsalves

Que el juego se reconozca como parte de la vida sugiere de manera tenue la posibilidad de concebir el juego como forma-de-vida. Agamben (2001) desarrolla este concepto en su texto *Medios sin fin*, título que también podría relacionarse con el estatuto del juego como práctica carente de un fin distinto a su propia realización, el juego como puro

medio. En palabras del autor:

Una vida que no puede separarse de su forma es una vida que, en su modo de vivir, *se juega el vivir mismo* y a la que, en su vivir, le va sobre todo su modo de vivir ¿Qué

significa esta expresión? Define una vida –la vida humana- en que los modos, actos y procesos singulares del vivir no son nunca simplemente *hechos*, sino siempre y sobre todo *posibilidad* de vivir, siempre y sobre todo potencia. Los comportamientos y las formas de vivir humano no son prescritos en ningún caso por una vocación biológica específica ni impuestos por una u otra necesidad; sino que, aunque sean habituales, repetidos y socialmente obligatorios, conservan en todo momento el carácter de una posibilidad, es decir, ponen siempre *en juego* el vivir mismo (Agamben, 2001, p.14)

La recurrente aparición de la expresión “poner en juego” en la definición del término forma-de-vida soporta de manera clara la propuesta planteada. La práctica lúdica es una de las diferentes actividades que forman parte de la vida humana y que conserva ese carácter de potencia. No obstante, el juego infantil ha logrado escapar de los dispositivos¹³ modernos que en su intento por capturar de los modos de vida particulares para estandarizarlos y homogenizarlos, hacen uso de efectivas estrategias que moldean, controlan e imponen la mayoría de prácticas humanas, velando así su carácter de posibilidad en el marco de la ética, y por qué no, de la política.

Sin embargo, a pesar de que la forma-de-vida sea una vida política, el poder político - como lo conocemos- separa la *nuda vida*¹⁴ del contexto de las formas de vida, indicando el término *vida* como el simple hecho de vivir. Un estado de excepción se configura entonces como

¹³ “ [...] Llamo dispositivo a todo lo que, de una manera u otra, posee la capacidad de capturar, de orientar, de determinar, de interceptar, de modelar, de controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos.” (Agamben, 2007, p.9).

¹⁴ Agamben utiliza el término *Nuda Vida* para referirse a la vida biológica inscrita en el cuerpo como sustancia, es la vida del cuerpo desprovista de toda cualificación. En este sentido, la vida humana es comparable a la vida de un animal o una planta. Vivir es estar expuesto a la muerte a mano de alguien aun cuando la vida no pueda ser sacrificable. Cf. Agamben, G. (1998). *Homo Sacer I. El poder soberano y la nuda vida*. Valencia: Pre-Textos.

la regla social actual por excelencia y éste sólo incluye la *nuda vida* separando completamente la vida de su forma. Así, las formas de vida humanas sólo son consideradas como simples identidades jurídico-sociales (Agamben, 2001). Pero este estado no se relaciona con la posición de excepción que corresponde al juego -manifiesta en la posibilidad de “ser de otro modo”- (Huizinga, 1998), más que para subvertirlo. En la esfera del juego se presenta una cancelación temporal de las leyes y los usos cotidianos, aun cuando las alternativas subversivas entren a formar parte de la vida misma.

Lo anterior muestra que hoy en día *está en juego la vida* separada de su forma y es preciso preguntarse si en la actualidad es posible que se dé algo como una forma-de-vida, *una vida de la potencia*, y no solamente una acumulación de gestos, modos y actos; hechos moldeados y controlados, condensados en una vida que no podría ser más que una *nuda vida*.

Sólo si no soy siempre y únicamente en acto, sino que soy asignado a una posibilidad y una potencia, sólo si en lo vivido y comprendido por mí, están en *juego* en cada momento la propia vida y la propia comprensión –es decir si hay, en este sentido, *pensamiento*- una forma de vida puede devenir, en su propia facticidad y coseidad, forma-de-vida, en la que no es nunca posible aislar algo como una nuda vida (Agamben, 2001, p. 18).

Para Agamben (2001), el nexa constitutivo de las formas de vida en un contexto inseparable, es decir, en forma-de-vida, es el *pensamiento*, término que no refiere a una facultad

psíquica o ejercicio individual sino a una experiencia (*experimentum*) que tiene por objeto el carácter potencial de la vida y la inteligencia humana. Pensar no significa afectarse por un contenido de pensamiento en acto sino también verse afectado por la propia receptividad, hacer la experiencia -en cada pensamiento- de una pura posibilidad de pensar. Por demás, la potencia del pensamiento siempre será en comunidad¹⁵.

En este sentido, el juego como forma-de-vida no responde a necesidades biológicas e imposturas morales. Jugar se configura como posibilidad, una posibilidad distinta, alternativa a la vida cotidiana, formando parte de ella. El juego se constituye como un ejercicio del pensamiento, que inviste a la vida de sentido y exalta su carácter de potencia. El niño a través de sus primeros juegos cuestiona no sólo su existencia sino las experiencias vividas y su relación con el mundo; el niño *pone en juego* su vida. Si el pensamiento es la potencia unaria -y antagonista de los saberes al servicio del capitalismo actual- que constituye en *forma-de-vida* a las múltiples formas de vida humanas, el niño en sus juegos hace un ejercicio del pensamiento que no es solipsista sino comunitario, en un encuentro con el otro, y lo Otro: el lenguaje.

¹⁵ Podemos jugar con los términos y descubrir que la condición de manifestación de la potencia del pensamiento en comunidad (*común-unidad*) podría tener una relación estrecha con la necesidad de restituir el *uso común* de los modos de vida que han sido separados y apresados por los dispositivos del capitalismo, entre ellos la experiencia de la potencia del pensamiento y de la vida; la experiencia de la posibilidad.

De lo sagrado a lo profano

Existe un estrecho vínculo entre la esfera de lo sagrado y el juego donde el lenguaje se configura como nexo constitutivo. Sin embargo, los elementos que caracterizan ese vínculo distan de un autor a otro. Ya hemos referido la perspectiva de Huizinga (1998) sobre el juego como práctica originaria de cultura y experiencia subjetiva anudada al lenguaje. De igual forma, el autor reconoce las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural en el mito y el rito (culto) que hunden sus raíces en el terreno de la actividad lúdica como contexto vinculante.

En el mito encontramos también una figuración de la existencia, sólo que más trabajada que la palabra aislada. Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y la broma. Fijémonos también en el culto: la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que le sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios, en un puro juego, en el sentido más verdadero del vocablo (Huizinga, 1998, p. 16).

Como vemos, en el marco de una unidad doble de cultura y juego cristalizada en la esfera de lo sagrado, Huizinga dilucida una relación de identidad entre el juego y la acción sagrada (culto). El autor sostiene que el aspecto formal del culto proviene de la actividad lúdica, consecuente con su propuesta de situar el juego en los orígenes de la cultura. Al respecto,

considera que las formas superiores de juego siempre tendrán el carácter de culto; el “juego social” siempre estará relacionado con la esfera de lo sagrado. A diferencia del juego infantil, el culto incluiría un elemento espiritual no descriptible con exactitud:

La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpressado reviste una forma bella, esencial, sagrada. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procuran un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven (Huizinga, 1998, p.28).

Una lectura detallada de los planteamientos de Huizinga nos sugiere llamar “*creencia*” - consolidada en mito- a este elemento espiritual o místico, que en su aspecto formal podría estar relacionado con lo que actualmente llamamos la Ley. Y en este punto, no es sorpresa que el “juego social” tenga mayor similitud con el culto, práctica justificada por el mito donde se funden las cosas –humanas- en lo divino, en procura de un orden social del mundo.

Ahora bien, vale la pena preguntarse en qué sentido el juego infantil, conservando su forma ritual, escapa de la creencia sagrada transformada en ley y se vincula a la esfera de lo profano, donde la potencia creadora invierte los límites de lo consagrado.

Agamben (2005) inicia su *Elogio de la profanación*, mostrando cómo la religión (*religio*) sustrae cosas, lugares, personas o animales del uso común y los transfiere a la esfera de lo sagrado. Así, la religión separa lo humano de lo divino -contrario a lo que se cree-, y advierte una actitud de escrúpulo frente a las normas que restringen las cosas y sus usos, que sostiene la separación. En contraposición, la *profanación* se presenta como la posibilidad de una forma de negligencia que ignora la separación o hace de ella un uso especial. En este sentido, si consagrar (*sacrare*) designa la separación de las cosas de la esfera del derecho humano, profanar significa restituirlas al libre uso de los hombres. El pasaje de lo profano a lo sagrado y la restitución de lo separado a la esfera profana, puede darse a través el rito.

Al respecto, Agamben (2005) también reconoce el estrecho vínculo entre el juego y la esfera de lo sagrado, pero a diferencia de Huizinga, el rito sagrado precedería al juego:

La mayor parte de los juegos que conocemos deriva de antiguas ceremonias sagradas, de rituales y de prácticas adivinatorias que pertenecían tiempo atrás a la esfera estrictamente religiosa. La ronda fue en su origen un rito matrimonial; jugar con la pelota reproduce la lucha de los dioses por la posesión del sol; los juegos de azar derivan de prácticas oraculares; el trompo y el tablero de ajedrez eran instrumentos de adivinación (Agamben, 2005, p.100).

Entre tanto, el autor se apoya en los planteamientos de Benveniste para mostrar cómo el juego en su relación con el rito representa en algún modo la inversión de la esfera de lo sagrado. En otras palabras, el pasaje de lo sagrado a lo profano también se podría dar a través de un nuevo uso, completamente incongruente de lo sagrado, al que llamamos: Juego. En consonancia, si la potencia del acto sagrado reside en la conjunción entre el mito y el rito que lo pone en escena, el juego separaría esta unidad conservando el rito como *Ludus* (juego de acción), o preservando el mito como *Jocus* (juego de palabras).

De esta manera, se presenta en el juego un distanciamiento de la esfera de lo sagrado sin abolirla completamente, y el uso al que se restituye lo sagrado es un uso especial que no coincide con el consumo utilitario. El juego en su carácter profanatorio no sólo atañe a la esfera religiosa sino también económica, social, política, etc. y cuando los niños juegan con las cosas pertenecientes a esas esferas, las transforman en juguete (un libro como un portal mágico, por ejemplo) otorgándoles un nuevo uso a esos elementos cuya utilidad ordinaria solo responde al consumo.

Lo que tienen en común estos casos con los casos de profanación de lo sagrado es el pasaje de una *religio*, que es sentida ya como falsa y opresiva, a la negligencia como *verdadera religio*. Y esto no significa descuido (no hay atención que se compare con la del niño mientras juega), sino una nueva dimensión del uso, que niños y filósofos entregan a la humanidad (Agamben, 2005, p.101).

El juego como contra-dispositivo



"Pulling Strings"
Rob Gonsalves

Agamben (2007) retoma un concepto 'foucaultiano' en su artículo *¿Qué es un dispositivo?* para analizar la función específica de los dispositivos modernos en la fase extrema del capitalismo en que vivimos y su relación con la función profanatoria del juego.

De acuerdo con Agamben, podemos definir *dispositivo* como un conjunto heterogéneo de prácticas y mecanismos discursivos

y no discursivos, cuya función estratégica de responder a una urgencia (control) se inscribe en la manipulación de las relaciones de poder que soportan tipos de saberes, y que son soportados por

ellos. Al no tener un anclaje con el ser sino sólo con la actividad de gobierno, los dispositivos siempre deben implicar un proceso de subjetivación.

Todo dispositivo implica un proceso de subjetivación sin el cual el dispositivo no podría funcionar como dispositivo de gobierno, sino que se reduce a un puro ejercicio de violencia. Así, Foucault ha mostrado cómo, en una sociedad disciplinaria, los dispositivos buscan, a través de una serie de prácticas y de discursos, de saberes y de ejercicios, la creación de cuerpos dóciles pero libres que asumen su identidad y su libertad de sujeto en el proceso mismo de su sujeción. Por tanto, el dispositivo es ante todo una máquina que produce subjetivaciones y es por esto por lo que es también una máquina de gobierno (Agamben, 2007, p. 13).

Un sujeto sería entonces el resultado de la relación entre seres vivos, entendidos como sustancia, y los dispositivos. Un individuo puede albergar en sí varios procesos de subjetivación: el usuario de teléfonos celulares, el televidente, el escritor. El desarrollo de diferentes procesos de subjetivación corresponde a la proliferación y acumulación de dispositivos. Parece que no hubiera instante en la vida de los individuos que no sea capturado, controlado y modelado por los dispositivos, comenzando por el lenguaje (Agamben, 2007).

¿Cómo devolver al uso común los comportamientos que han sido capturados por los dispositivos? Anteriormente habíamos mostrado cómo la operación de profanación se presenta

como una posibilidad de restitución, de inversión. Recordemos que en el derecho romano, aquellas cosas cuyo estatuto era sagrado pertenecían exclusivamente a los dioses y eran sustraídas del uso libre y comercio de los hombres. Toda consagración exigía un *sacrificio* que soportaba el paso de lo profano a lo sagrado, constituyendo una separación. Contrario a la consagración, la profanación se configura como un contra-dispositivo que restituye al uso común las cosas que el sacrificio había separado (Agamben, 2007).

Sin embargo, pese al estrecho vínculo de la actividad lúdica con la esfera de lo profano, la función profanatoria del juego como contra-dispositivo en la actualidad está en decadencia. En el “juego social”, los bailes y las fiestas, las personas buscan desesperadamente todo lo contrario a lo que podrían encontrar: un retorno a lo sagrado. Los llamados juegos superiores actuales, individuales o de masa, “forman parte de una nueva liturgia, secularizan una intensión inconscientemente religiosa” (Agamben, 2005, p.101).

Queda entonces como tarea política restituir el juego a su posibilidad profana. La profanación como operación política desactiva los dispositivos de poder y restituye al uso común los espacios que el poder había incautado (consagrado). Los niños podrían enseñarnos a hacer la tarea. A través del juego, ellos se oponen a los dispositivos haciendo un uso no convencional de las cosas y las palabras; su comportamiento cuestiona los modos de experiencia que han sido apresados, impuestos y moldeados.

Pero la secularización de la que participan los “juegos sociales” en la actualidad es una forma de remoción vinculada al ejercicio del poder, garantizado en la referencia a un modelo sagrado que se limita a desplazar el poder de un lado a otro, dejándolo intacto. Este carácter secularizador no sólo de los juegos sino de cualquier práctica humana responde a modelo socio-económico capitalista -como religión de la modernidad- que se refuerza en un culto permanente impidiendo la transformación del mundo. Retomando la idea de Walter Benjamin, Agamben (2005) comenta:

El capitalismo [...] generaliza y absolutiza en cada ámbito la estructura de la separación que define la religión. Allí donde el sacrificio señalaba el paso de lo profano a lo sagrado y de lo sagrado a lo profano, ahora hay un único, multiforme, incesante proceso de separación, que inviste cada cosa, cada lugar, cada actividad humana para dividirla de sí misma y que es completamente indiferente a la cesura sacro/profano, divino/humano (p. 106).

En suma, los dispositivos modernos ya no actúan mediante la producción de un sujeto, sino más bien por procesos que podemos llamar *procesos de des-subjetivación*. Un momento de des-subjetivación efectivamente estaba implicado en todo proceso de subjetivación. Pero hoy en día, los procesos de subjetivación y de des-subjetivación parecen volverse recíprocamente indiferentes (como la cesura entre lo sacro y lo profano). Así, ya no se trata de la creación de un nuevo sujeto en la negación de otro, sino que por el contrario lo que se restituye en la negación

es un tipo larvado o espectral de sujeto que facilita la pura actividad de gobierno del cuerpo social más dócil y más sometido jamás visto (Agamben, 2007).

De este modo, todo lo vivido, actuado y producido, incluso el lenguaje, es dividido de sí mismo y desplazado a una esfera separada para ser consumido o exhibido. Pero el objeto de consumo, se consume y necesariamente se destruye. El consumo sería entonces la negación del uso y el derecho de propiedad sobre los objetos sólo una ilusión, pues los consumidores son incapaces de profanarlos por la imposibilidad de usarlos. Así pues, profanar también se perfila como una imposibilidad. La esfera del consumo y del espectáculo se configura como un improfanable.

Frente a esta situación, Agamben (2005) reconoce una *posibilidad* en el juego, pues el acto profanatorio no busca restituir un “uso incontaminado” o abolir las separaciones, sino *jugar* con ellas, aprender a hacer de ellas un nuevo uso al desactivar los dispositivos que las sustentan. Por ejemplo, cuando el niño juega con antiguos símbolos religiosos, reproduce los comportamientos específicos del culto religioso, los cuales no son borrados sino que, gracias a la sustitución del objeto por el juguete, son vaciados de sentido y finalidad, y con ello, abiertos a la posibilidad de un nuevo uso.

La actividad resultante deviene, así, un medio puro, es decir una praxis que, aun manteniendo tenazmente su naturaleza de medio, se ha emancipado de su relación con un

fin, ha olvidado alegremente su objetivo y ahora puede exhibirse como tal, como *medio sin fin*. La creación de un nuevo uso es, así, posible para el hombre, solamente desactivando un viejo uso, volviéndolo inoperante (Agamben, 2005, p.112).

El niño juega por el placer que le despierta jugar, además de permitirle re-inventar la experiencia vivida configurando un *pensamiento* mediante el juego. Desde esta perspectiva, profanar podría significar la posibilidad de transformar algo en un ejercicio del pensamiento, aprender un nuevo uso, tal y como los niños lo hacen a su manera incluso después de someterse a las restricciones sociales que intentan apresar el pensamiento como producto de la experiencia subjetiva.

Paradójicamente, aun cuando los medios puros sean eficaces profanaciones, el capitalismo se configura como un gran dispositivo que captura y encierra en una esfera especial a los medios puros, a fin de controlarlos sirviéndose de su propio vacío, posible potencial profanatorio (Agamben, 2005). Un ejemplo de ello es el lenguaje que emancipado de su fin comunicativo es capturado por los dispositivos mediáticos que neutralizan la posibilidad de una nueva experiencia de la palabra sirviéndose de las cualidades de la esfera del espectáculo a la que se inscriben: No hay conexión con nada ni nadie; es la mera exposición de una palabra hecha imagen que se consume de forma solitaria y desesperada (por ej. en las “redes sociales”), descartando la promesa de un nuevo uso, como si ninguna experiencia alternativa de la palabra fuera posible.

No obstante, si profanar es *jugar con las separaciones*, el poder profanatorio de los medios puros sería *jugar con el dispositivo* (capitalista), pues aunque sea capturado por éste, siempre existe la posibilidad de volverlo inoperante desde adentro. No importa cuántas veces el dispositivo se apropie del juego (como medio), siempre existe la posibilidad (porque siempre "es" en potencia), de volver inoperante el mismo dispositivo que lo apresó. Así, el poder profanatorio del juego consiste entonces en su potencial nulificador mismo; es reconocer en la in-potencia, la negación constitutiva –y reitutiva- de la subjetividad.

Conclusiones

El juego infantil ha logrado escapar del afán de los dispositivos modernos, por estereotipar y generalizar las formas de vida particulares, haciendo uso de estrategias seguras que modelan, restringen e imponen la mayor parte de prácticas humanas, encubriendo así su carácter en el marco de la ética y porque no, de la política. Volver imperante el dispositivo es una acción política necesaria.

En la esfera del juego, existe una nulidad temporal de normas y prácticas cotidianas, el niño por medio del juego tiene la posibilidad de “ser de otro modo”, se configura entonces como una alternativa distinta a su vida diaria, es por medio del juego que el niño logra relacionarse con su mundo y *poner en juego su vida*.

Existe una estrecha relación entre la esfera del juego y la esfera de lo “sagrado”, en el que el lenguaje se establece como el vínculo integrante entre ambos. El juego en su carácter profanatorio tiene relación con la esfera política, religiosa, social, etc. Por medio del juego, los niños usan los dispositivos pertenecientes a dichas esferas, restituyendo sus usos convencionales al transfórmalos en juguetes.

El niño se encuentra inserto en los dispositivos pero aun así es por medio del juego que es capaz de posibilitar nuevos usos, diferentes a los demandados por el dispositivo. Desde esta

perspectiva, el juego se constituye como un contradispositivo, porque logra profanar los dispositivos, por medio del juego el niño transforma el supuesto uso del dispositivo, alejándolo así de la esfera de lo “sagrado” en la que se encuentra el dispositivo.

En el presente trabajo se plantea una visión de los dispositivos no como cárceles represivas del poder, sino más bien se plantea una perspectiva de un poder que crea, construye y produce un sujeto, en otras palabras un control productivo, el problema radica en que el sujeto producido esta siempre encaminado a cumplir con ciertos objetivos específicos de la sociedad capitalista neoliberal.

Ahora bien, si los dispositivos al crear sus individuos se aseguran su posesión de pensamiento, su corporalidad, acciones, deseos etc. Es decir producen su sujeto, cualquier acción profanatoria (en este caso el juego) que logre desactivar el dispositivo y volverlo inoperante, crea necesariamente una nueva subjetividad. Es pertinente agregar que existe una supuesta imposibilidad de decidir en los dispositivos, pero es en esta misma imposibilidad, que se genera la posibilidad de crear sujeto.

Entonces, el desactivar un dispositivo implica que el sujeto recupere su pensamiento, su corporalidad, etc. Y les dé el uso que él desee, haciendo de su vida una obra voluntaria, en el caso del niño cuando juega y le otorga un uso al dispositivo para el que no fue diseñado, se abre la esfera de una nueva subjetividad, pues ya no es la subjetividad que el dispositivo creo; el

dispositivo le crea a la persona una subjetividad que él no decidió, no existe elección, cuando el sujeto desactiva el dispositivo, se concibe una elección, hay Ethos, se construye su propia forma de vida.

Sin embargo, en la actualidad la función profanatoria del juego como un contra-dispositivo está en declive, los dispositivos diseñados actualmente no están encaminados a la producción de sujetos, sino por el contrario a procesos de des-subjetivación. Un momento de des-subjetivación efectivamente estaba implicado en todo proceso de subjetivación y el yo de la penitencia sólo se constituía, como lo hemos visto, al negarse; pero hoy en día los procesos de des-subjetivación y subjetivación parecen volverse recíprocamente indiferentes y no dan lugar a la recomposición de un nuevo sujeto, sino bajo una forma larvada, y por decirlo de así, espectral.¹⁶

Finalmente se puede concluir que si los dispositivos actuales crean una forma larvada de sujeto, un espectro, la función profana del juego infantil surge como un contra- dispositivo generador de nuevas subjetividades, y que es posible considerar el juego infantil como una forma de subjetivación distinta a las planteadas por los dispositivos capitalistas actuales.

¹⁶ Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot & Rivages, 2007. Traducido por Anthony Sampson. P. 13

Referencias Bibliográficas

Agamben, G. (2007). *Qu' est-ce qu'un dispositif?* París: Payot & Rivages. Traducción inédita: Anthony Sampson.

Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Traducción: Flavia Costa y Edgardo Castro. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Agamben, G. (2001). *Medios sin fin. Notas sobre la política*. Traducción: Antonio Gimeno Cuspinera. Valencia: Pre-Textos.

Benveniste, E. (1997), *Problemas de lingüística general*, Siglo XXI Editores, México. D.F.

Castro, E. (2004). *El vocabulario de Michel Foucault*, Buenos Aires, Universidad Nacional Quilmes.

Dallorso, S. (2012), “*Notas sobre el uso del concepto de dispositivo para el análisis de programas sociales*”. Revista Espiral, estudios sobre estado y sociedad. Vol. XIX No. 54.

Deleuze, G. (1990), “*¿Qué es un dispositivo?*”, en Varios Autores, Michel Foucault filósofo, Barcelona, Gedisa.

-(1995). “*Deseo y placer*”, en Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura. Barcelona, núm. 23, pp. 12-20.

Dolto, F. (1983). *En el juego del deseo*. Traducción: Oscar Barahona y Uxo Doyhamboure. Buenos Aires: Siglo XXI.

Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En *Obras completas*. Vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.

Foucault, M. (1977). *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*, Buenos Aires, Siglo XXI.

García, L. (2011). “¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben”. *A Parte Rei: Revista de filosofía*. Volumen 74.

Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Traducción: Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial S. A.

Roudinesco, É. & Plon, M. (2008). *Diccionario de Psicoanálisis*. 2ª ed. Traducción: Jorge Piatigorsky. Buenos Aires: Paidós.

Sampson, A. (Octubre de 2013). El escándalo del cuerpo hablante [audio inédito]. *Conversatorio En lo Humano*. Facultad de salud. Programa de Psicología. Universidad Santiago de Cali.

Steiner, G. (2007). *Los logócratas*. Ediciones Siruela. FCE. México.