



Universidad del Valle

EL NIÑO QUE JUEGA: SUBJETIVACION Y PROFANACION DE LOS DISPOSITIVOS

MÓNICA ANDREA RÍOS GONZÁLEZ

EVELIN ROMO MARQUÍNEZ

ERIKA JOANNA SAA ACOSTA

Director:

FRANCISCO JAVIER ROJAS MARTÍNEZ

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE PSICOLOGÍA

PALMIRA-VALLE

2015

Resumen

El presente trabajo monográfico es una investigación de corte psicoanalítico y cultural, cuyo objetivo principal es demostrar cómo el niño por medio del juego profana los dispositivos y construye su proceso de subjetivación. La puesta en marcha de la constitución del niño como sujeto que ha de ingresar en una cultura determinada está mediada por el juego, que viene a ser pilar fundamental en la expresión de su actividad interna (psique) y a partir de la cual, se gestan las primeras pinceladas de la subjetividad.

Palabras Claves

Niño- juego - subjetividad – dispositivos – sagrado – profano- parodia- imagen del cuerpo.

EL NIÑO QUE JUEGA. SUBJETIVACION Y PROFANACION DE LOS DISPOSITIVOS



Ríos González Mónica A.

Romo Marquínez Evelin

Saa Acosta Erika J.

TABLA DE CONTENIDO

. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	Pág. 6
. OBJETIVOS	Pág. 7
. JUSTIFICACIÓN	Pág. 8
. INTRODUCCIÓN	Pág. 10
Capítulo I	
EL JUEGO COMO ACTIVIDAD PREDILECTA DE LOS NIÑOS	Pág. 13
EL JUEGO Y LO SAGRADO (MITO Y RITO)	Pág. 26
Capítulo II	
LA IMAGEN DEL CUERPO	Pág. 36
INFANCIA: EL ACAECER EN LA CONSTRUCCIÓN DE SUJETO	Pág. 40
LO ABIERTO: EL ENTE EN TANTO ENTE	Pág. 49
EL SUJETO \$	Pág. 60
Capítulo III	
EL JUEGO COMO PROFANACION DEL DISPOSITIVO	Pág. 67
LA SUBJETIVIDAD	Pág. 73
LA PARODIA	Pág. 83
LAS AVENTURAS DE ALICIA Y SU RELACION CON EL JUEGO DEL NIÑO COMO PROFANACION DE LOS DISPOSITIVOS	Pág. 88
CONCLUSION	Pág. 98
REFERENCIAS BIBLIOGFRATICAS	Pág. 101

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El juego es visto como una actividad que realizan los niños con mayor regularidad en su proceso de desarrollo. Si bien el juego se tiene en cuenta en actividades académicas y contextuales, pensamos que éste aún carece de relevancia social, pues al parecer se toma como una práctica que no contribuye de manera explícita a su proceso de formación psíquica, a partir de la cual se constituye como sujeto, es decir, el juego es considerado en general como un entretenimiento del cual el niño no obtendrá ningún beneficio para su futuro.

En éste escrito se asume que el juego en las etapas tempranas del desarrollo le permite al niño modificar el uso de los objetos y los espacios, es decir, tomar lo establecido por el medio y hacer un uso libre de ello. En ese sentido, desde una postura clínica se toma al juego como la forma en la que el niño acorde a esta libertad paulatinamente se va constituyendo psíquicamente, el niño se construye como individuo que posteriormente se acogerá al uso establecido de dichos objetos y espacios que una vez le posibilitaron definirse.

OBJETIVOS

General

Demostrar cómo el niño por medio del juego profana los dispositivos y construye su proceso de subjetivación.

Específicos

- Investigar de qué manera el juego interviene en el proceso de subjetivación del niño.
- Identificar qué son los dispositivos y como el niño los profana por medio del juego.

JUSTIFICACIÓN

“Al jugar, el niño se revela en toda su frescura, en toda su espontaneidad.

Cuando juega, no sabe ocultar nada de los sentimientos que lo animan”

Madeleine Rambert

Este trabajo se fundamenta en la oportunidad de enriquecer simultáneamente dos esferas: obtener la destreza necesaria para crear discusión teórica sustentada a partir de la entrega de un producto propio de la psicología clínica, y por otra parte, obtener herramientas que contribuyan al abordaje clínico del niño, en cuanto a su proceso de subjetivación; Tomando el juego como un medio que permita el abordaje terapéutico y el análisis infantil.

El niño se encuentra en el proceso de estructurarse como sujeto, para esto lleva a cabo ciertas dinámicas que se lo permiten; el juego es visto como esa capacidad de transformar el mundo más que entenderlo, modificar su apreciación corresponde a su naturaleza, esto antes de ser enganchado por la sociedad y sus actuares normalizadores.

El juego por el cual se muestra inclinación en este escrito monográfico se sumerge en etapas tempranas del desarrollo el cual permite al niño en su libertad el despliegue de su deseo,

haciendo caso omiso al uso acostumbrado de los objetos que le rodean. Por lo tanto, estudiar las características del Juego tiene relevancia en tanto que esta libertad del infante a profanar lo establecido permitirá posteriormente asimilar paulatinamente la realidad objetiva.

INTRODUCCIÓN

El juego, concepto estudiado a lo largo de la historia por la psicología y por otras disciplinas es una actividad sumamente rica en cuanto al campo de estudio del desarrollo del niño. El niño al jugar construye, crea para sí un mundo acorde a su deseo, en toda su frescura exterioriza su situación anímica, emocional y psíquica. En el instante más puro del juego el niño pone al mundo de cabeza sin darle cuenta a nadie del porqué de sus actuaciones, del porqué de sus hazañas. Las posibilidades y combinaciones que el infante propone en su actividad son directamente proporcionales a su habilidad inventiva, a su capacidad generadora de dimensiones desconocidas, erigidas por él para ser conquistadas por sí mismo: no hay ley, ni nombres, ni tiempo. No hay sujeto, puesto que en el juego se encuentran los elementos que le permiten constituirse como tal. Este jugar no es perdurable en el desarrollo del niño: cambia, muta acorde con las demandas de la cultura, sin embargo, este cambio no es lineal, conlleva un movimiento paulatino.

¿Qué ocurre a nivel psíquico para que se lleve a cabo dicha introducción del niño en la cultura a través del juego? y entre tanto ¿Qué es el juego y qué implica el acto de jugar? estas y otras tantas preguntas son planteadas y desarrolladas a lo largo de este trabajo que toma como pilar

fundamental el juego como una herramienta con infinitas posibilidades para llevar a cabo el proceso de subjetivación.

Es de interés en este trabajo la posibilidad de explorar el campo minado de las expresiones psíquicas y corporales que dejan vislumbrar la coyuntura entre lo cultural como estamento, el sujeto como yugo y el niño en su proceso de construcción como el *quid* entre uno y otro.

CAPÍTULO I



EL JUEGO COMO ACTIVIDAD PREDILECTA DE LOS NIÑOS

Para iniciar con el asunto a tratar en este trabajo es necesario adentrarnos en el juego en cuanto a sus definiciones. El primer autor a considerar es Erik Erikson citado por Levobici y Diatkine (1969), este autor toma el juego como una función del Yo que intenta sincronizar los procesos corporales y sociales. A partir de esto emergen tres fases sucesivas mediante las cuales el juego evoluciona en los niños: En la primera, el niño explora sensaciones externas e internas relacionadas con su propio cuerpo o con personas que se ocupan de su cuidado personal, a esta fase le denomina auto-esfera, a continuación se encuentra la micro-esfera, fase en la cual el niño recurre a pequeños juegos para exteriorizar sus fantasías y entrar por último en la macro-esfera que le permite al niño desarrollar una socialización debido a que hace uso de su relación con los adultos. Resumiendo, lo que Erikson plantea como la función del juego es que en él, el niño pretende un dominio yoico pero al mismo tiempo, busca ponerlo en práctica en una realidad marcada tanto por la fantasía como por la realidad; en ese sentido, considera que el niño hace uso del juego para experimentar y estructurar el mundo que lo rodea y funcionar dentro de él. En relación a la fantasía al jugar Freud (1991) compara al niño con el poeta en su texto El creador literario y el fantaseo; escribe:

“El poeta hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo de fantasía la que toma muy en serio, vale decir, lo dota de grandes montos de afecto, al tiempo que lo separa tajantemente de la realidad efectiva” (p. 128).

El niño experimenta una necesidad motriz que lleva a cabo sin ninguna restricción, a partir de su necesidad de expresión de lo que acontece en su psique, desarrolla infinitas posibilidades de jugar que, entre otras cosas, permiten en gran medida la adaptación del niño al medio social.

Este juego tiene la característica de estar dotado de creatividad, en él, el niño inventa, no es una actividad estereotipada, le lleva a encontrar dificultades y superarlas, es lo que le permite ser y aprender a vivir.

Además de los autores mencionados que han plasmado en sus obras el concepto de juego, se encuentra por otro lado a Winnicott (1979) que en su obra *Realidad y Juego* la plantea como una zona intermedia entre la realidad interna y la realidad compartida (la cultura) dice este autor “en el juego, y solo en él, pueden el niño y el adulto crear y usar toda su personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador”. (p. 80), En esta medida Winnicott (1979) resalta la importancia del juego como forma de descubrirse a sí mismo, mediante la creatividad que surge del niño para jugar.

Estos autores evidencian en sus definiciones la importancia del juego en la cual la creatividad que el niño expresa fantaseando, le permiten paulatinamente, asimilar la realidad exterior a través de la creación como pilar fundamental para llevar a cabo dicha asimilación.

Roger Caillois (1986) establece que el juego posee seis características: Es una actividad libre, voluntaria, incierta, separada de la vida corriente, ficticia y reglamentada, partiendo de que estas dos últimas características se excluyen entre sí.

La primera de estas características del juego que plantea Caillois (1986) es que el juego es *libre*, es decir que es voluntario puesto que sirve al jugador para escaparse de la vida corriente de tal forma que se debe realizar cuando el jugador tenga ganas, entregándose a él espontáneamente y sin ser obligado. Por otro lado, el juego es una actividad *Separada de la vida corriente*, está separada del resto de la cotidianidad, debe ser realizada dentro de límites precisos de tiempo y de lugar. La actividad del juego es *incierta* puesto que su desarrollo no puede estar predeterminado y la duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el final, pues de no ser así se perdería el interés.

Desde lo que plantea el autor, el juego es *Improductivo*, el juego no crea ninguna riqueza u obra, en lo que se distingue del trabajo y del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto. Es decir, solamente hay un desplazamiento de

propiedades, el juego es una actividad *reglamentada* al realizarse dentro de cierto espacio y tiempo, es necesario que en estos se sustituyan las leyes de la vida ordinaria por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida. Cuando existe un tramposo, este finge respetar las reglas aunque no sea así, sin embargo no destruye el juego, ya que aunque las rompe proclama su validez con la intención de no ser descubierto. Quien destruye el juego es la persona que se niega a jugar denunciando lo absurdo de las reglas; por último, el autor plantea que el juego también es una actividad *ficticia*, la acción es acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente. Es una característica propia de los juegos de representación.

Además de lo anterior, Caillois (1986) hace referencia al juego como *Paidia* y como *Ludus* las cuales no son categorías sino formas de jugar. La *Paidia* es una fantasía desbocada, un juego libre y espontáneo de naturaleza anárquica, Según Caillois (1986) “las primeras manifestaciones de *Paidia* no tienen nombre ni podrían tenerlo precisamente porque permanecen *aquende* (junto, aquí), toda estabilidad, todo signo distintivo y toda existencia claramente diferenciada, que permitiría al vocabulario consagrar su autonomía mediante una denominación específica” (p.68). Por otro lado, el *Ludus* es más convencional, debe haber un

escenario determinado para que se pueda llevar a cabo, en la medida en que esta forma de jugar sea artífice de un escenario obliga al jugador a sujetarse a un espacio y tiempo determinado lo que sería entonces una regla primordial.

En cuanto a las reglas, el autor las menciona como algo que puede ser rechazado por alguien, de ese modo, sólo existen en la medida del respeto que se les tenga, pero cuando el juego adquiere una existencia institucional las reglas se vuelven parte de su naturaleza, convirtiéndose en un instrumento de cultura fecundo y decisivo. Los juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura, además de contribuir a precisarlos y desarrollarlos. De acuerdo a lo dicho por Caillois (1986) “Los juegos disciplinan los instintos y le imponen una existencia institucional” (p.104).

Existe una posible bifurcación en la actividad del juego en el infante. En la primera vía, el niño, crea para sí su propia expresión de cómo jugar, atraviesa, despliega, grita, hace suya la algarabía y la convierte en fiesta. Es posible que en estas primeras manifestaciones de juego en el infante no se logre diferenciar con claridad las formas de juego que hacen referencia a *paidia* y *ludus*, inclusive su juego ‘puede tender más hacia la *paidia*, puesto que es ingobernable, no posee reglas porque no las conoce. Su juego es puro, libre, atañe a su momento de estructuración. Es incategorizable porque él mismo no tiene acceso al orden de las

categorías. No es sujeto, pero está *in- side*, se gesta dicha posibilidad precisamente en la libertad de ese juego no reglado.

La segunda vía posible es que el niño, conozca ese juego reglado, sin embargo, pueda que se encuentre en la capacidad de crear un mundo alterno, negando el orden establecido, inyecta rebeldía y crea su propia representación del acto de jugar. Toma objetos dotados de un uso común y los invierte, generando para sí mismo un uso particular de ellos. Por ejemplo, una caja ya no es más una caja, sino que se convierte en un avión y luego en el caparazón de una tortuga, con todas las características que ello implica. O si se quiere ir más lejos, en su independencia, el niño puede inventar una nueva criatura, totalmente desconocida, no perteneciente a la realidad más que suya e inventar un vocabulario especial para dicho ser novedoso.

Ahora bien, el juego que el niño realiza a su antojo lo hace libre y bajo esta libertad nace un universo de posibilidades para crear. Esa acción de juego sin reglas, le permite representar su actividad psíquica, que aflora en cada movimiento corporal, en los murmullos o gritos que proporciona y que le dan sentido a su juego. El hecho de no encontrarse permeado por la necesidad de organizar un juego reglado permite que las invierta y las utilice como desee,

transformando en esta segunda vía, un juego de *ludus* a la entera e irreverente patria de la *paidia*.

Nuevamente Caillois (1986) ofrece una clasificación de los juegos, esta vez en 4 tipos:

Agon, que se relaciona con la competencia. Son juegos de fuerza y actividad cerebral, en éstos hay un deseo de vencer dado que se busca un mérito personal. El jugador cuenta consigo mismo.

Alea, para delimitar al azar, está implicado el destino, la suerte, existe en éste una renuncia a la voluntad.

Mimicry, hace referencia al simulacro, el sujeto juega a creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo, éste posee todas las características del juego, incluso la regla.

Para el niño jugar es actuar, el juego es una tentativa de sustituir la confusión normal de la existencia común por situaciones perfectas.

Ilinx, se refiere al vértigo, hay en él un intento por destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infringir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso; hay una aniquilación de la realidad.

En lo que corresponde a las ceremonias sagradas de algunas culturas antiguas mencionadas en el texto de 1986, Caillois expone que la relación establecida entre lo secreto, el misterio y el disfraz en el acto ceremonial y sagrado, logra el cimiento de una institución, fundamento que se llevaría a cabo como mecanismo que permite que aquello secreto siga sin ser alumbrado; el misterio como sacramento resguardado a través del disfraz, escondido en los confines de la institución. Sin embargo, si la trípole de elementos logran conjugarse en una actividad donde lo sagrado no sea incluido, es posible pensarse en una coincidencia entre el misterio o lo secreto, el disfraz y el juego, donde dicha correspondencia implica el develamiento de lo secreto, imposibilitando de esta manera la instauración de una institución, que si bien no es la representación más explícita de juego, es al parecer una de sus primeras manifestaciones en el orden de lo cultural, como sublevación al proceso de institución.

“Sin duda el secreto, el misterio y, en fin, el disfraz, se prestan a una actividad de juego, aunque al punto es conveniente agregar que esa actividad necesariamente se ejerce en detrimento de todo secreto. La actividad de juego lo expone, lo publica y, en cierto modo, lo *gasta*. En pocas palabras, tiende a desviarlo de su naturaleza misma. En cambio, cuando el secreto, la máscara y el traje desempeñan una función sacramental, se puede estar seguro de que no hay un juego, sino una institución. (P.29)

Retomando las formas de jugar que plantea Caillois, el juego como *ludus* ha sido adoptado y “adaptado” a las condiciones de lo llamado “social”. Un ejemplo de esto es la incorporación de reglas a cierto tipo de juegos, normas que encauzan a los jugadores en una dinámica de respuesta condicionada, como si lo más importante de jugar fuese tener en cuenta el papel que se ha asignado al jugador, y precisamente el mejor jugador es aquel que cumple completa y correctamente con aquellas reglas del juego. El hecho de ponerle nombre a los juegos, incluir reglas, o escoger personajes dentro de éste implica que en su ejecución, puedan llevarse a cabo ciertas valoraciones que van desde un “estás jugando bien” hasta un “así no se juega”, y es precisamente en esos juicios de valores donde se ubica el juego en el orden de lo cultural.

Huizinga (2007) dentro de su objetivo en el transcurso del texto *Homo Ludens* de relacionar el juego con la cultura, plantea que ésta en sus inicios funciona como un juego. La cultura surge en forma de juego, en los inicios de las formas culturales se encuentra en mayor importancia esta relación. Aunque en la culturas más primitivas el juego sea una actividad realmente significativa, esto no implica para el autor que el juego funcione como algo ligado simplemente a aspectos fisiológicos o de esencia, sino que además de dicho aspecto, lo espiritual como él lo denomina es integrador del juego “quedamos, pues que con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente” (Huizinga,

2007. p.19). El autor expresa que el juego no puede explicarse simplemente bajo una serie de análisis biológicos, el juego permite más allá de liberar tensión en términos energéticos y fisiológicos, acceder a la alegría y la broma. En tanto el juego no corresponde simplemente a una esfera lógica es pues imposible dotarle completamente de razón, en este sentido si el juego accede a un carácter absoluto de tipo racional se limita simplemente a “jugar” alrededor de los conceptos relacionados, Huizinga (2007) dice

La realidad juego, abarca como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres (p. 14)

Lo dicho en esta cita nos lleva al sostenimiento de que en el juego nada limitaría más dicha actividad como la absorción del jugador al campo de la razón. El irrumpir con esta racionalidad lleva a comprender el juego y su existencia. De acuerdo entonces a que la lógica y la razón no constituyen radicalmente el carácter de jugar, se ve que dicho juego se aleja de todas las asignaciones morales o culturales como bueno o malo; en tanto no constitutivas radicales del juego, se encuentra alejado de los opuestos morales, estéticos y por lo tanto culturales, esta descripción de juego se acerca a la *Paidia* como forma de jugar. Huizinga (2007) si bien otorga al juego un carácter de despreocupación y broma, y provee la definición

de juego que hasta ahora hemos tratado, también habla de las formas superiores de juego, a esto refiere específicamente con la interiorización en dicho juego de los ritmos, reglas y cuestionamientos sobre el funcionamiento del mundo

“Este juego es, por su esencia no otra cosa que una forma superior del juego infantil y hasta animal que, en el fondo, tienen el mismo valor. En estas dos formas de juego es difícil encontrar su origen en una emoción cósmica, en un darse cuenta del orden del mundo que busca su expresión” (p.32)

Tanto el juego infantil como el animal desconocen los mitos que se constituyen y que dan el modelamiento cultural. La función del juego en la cultura más que en las manifestaciones animales o infantiles se ve como una actividad poseedora de sentido y en la medida en que posea sentido tiene una función social, esto es denominado por el autor como formas superiores de juego. Dichos juegos poseedores de un carácter social hacen referencia al *ludus*, Huizinga brinda unas características del juego; es libre, el juego no pertenece a la vida corriente, se juega dentro de los límites de un tiempo y un espacio; en la medida en que se dan en el juego estas tres características se convierte en una estructura cultural en tanto que dicho tiempo, espacio y demás componentes del juego se acojan a imposiciones establecidas. Huizinga al establecer que los juegos en sus formas superiores son ejemplo de formación de cultura, dirá

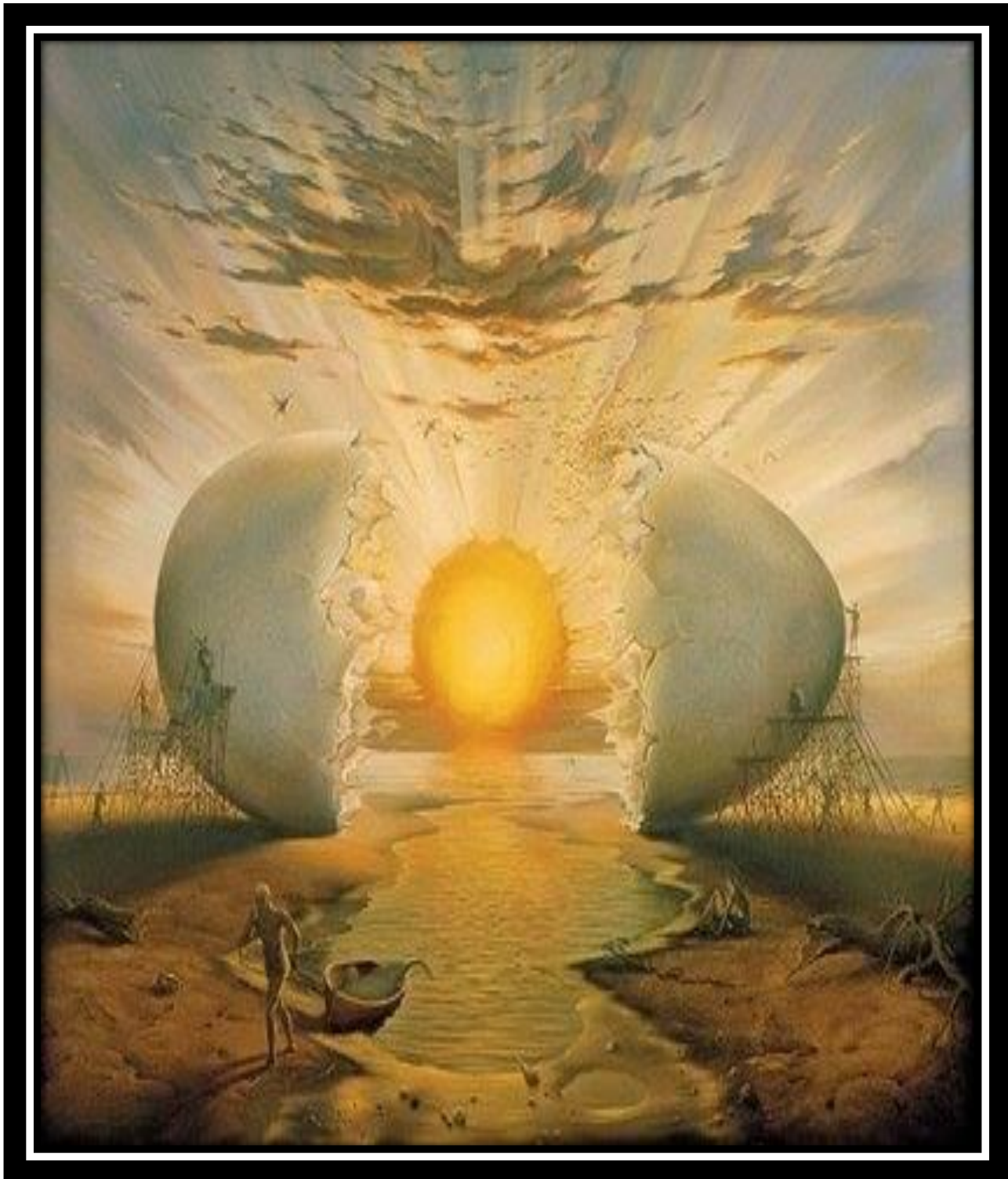
después que las actividades y ciertas manifestaciones humanas que se observan en la cultura tienen un carácter de juego, tales como el deporte, los concursos intelectuales, la música, el arte y la poesía. Todas estas actividades se ven atravesadas por la competencia (*Agon*) y la representación o imitación, elementos que son constitutivos de juego

“el culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento todavía de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra si expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, se juega. No surge del juego como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego” (p. 220)

A partir de lo anterior, se plantea que el juego es una actividad espontánea, no necesariamente reglamentada por convenciones externas, actividad que surge libremente, ello indica que la acción de jugar no está regida por un tiempo y un espacio determinados. El Juego en su exposición más autónoma es *Paidía*, libertad de expresión y manifestación de lo que acontece en el psiquismo infantil, en un intento de lograr una organización de sus procesos y sus dinámicas internas, en aras de la construcción de un sujeto que se encontrará inmerso en una cultura específica.

En el interés de estudiar la psique del niño, antes que el infante logre adentrarse completamente en las normas sociales, el *Ludus*, de acuerdo a la definición que brinda Caillois (1986) no se encuentra en la conceptualización de Juego que se quiere abordar. Se encuentra por lo tanto una problemática a partir de lo polisémico que resulta ser el concepto de juego, pues la multiplicidad de definiciones que se brinda a cada uno de los tipos de juego, así como a las formas de jugar, hace complejo comprenderlo como eso que se adopta en este trabajo, es decir, como aquello libre, amplio y dirigido simplemente al deseo del niño al jugar. En la tendencia a la institucionalización de los quehaceres y costumbres que permiten generalizar y encajar a los sujetos en una institución determinada, parece que la tendencia actual de la definición de juego es este *Ludus* que no permite un poco de *Paidía* en su funcionamiento. Si bien este juego lúdico es propio y necesario del niño que ya se introdujo en la cultura, no es pues el juego a tratar en este trabajo, precisamente lo que nos interesa es estudiar el juego justo antes de esta introducción cultural y esta asunción de reglas y costumbres en la actividad privilegiada por el niño, jugar.

EL JUEGO Y LO SAGRADO (MITO Y RITO)



El tipo de juego que se plantea en esta monografía, exige tener un conocimiento pleno de cómo funciona y en qué consiste sumergirse en la esfera de lo sagrado, puesto que acorde al conocimiento de qué es aquello sagrado, se podrá argumentar con sustento teórico el juego y la profanación que se encuentra en este juego, donde se toma a lo sagrado como antitético y a su vez complementario de lo profano.

Se comprende lo sagrado de acuerdo a Callios (1996) como aquello que separa objetos, personas, animales y lugares, estos elementos se separan del resto, se revisten de prestigio y se convierten entonces en elementos por los cuales los creyentes pueden ser bendecidos, en este sentido lo considerado sagrado se vuelve encantador y fascinante ante quien no posee estas características. El ser que se eleva al ser apartado para lo sagrado se transforma a tal punto de ser visto con temor y veneración, se suscita por lo tanto, intocable en palabras de Callios (1996) “aquello a lo que no puede aproximarse sin morir” (p. 13).

Lo sagrado funciona ubicando a sus integrantes en cuanto a su naturaleza en seres u objetos puros e impuros, el puro es separado del resto; es aquello que el hombre evita puesto que su indignidad no le permite disponer de esto sagrado, lo impuro se refiere al aislamiento que debe haber del objeto, puesto que trae consigo enfermedad, muerte y desorden. Son entonces energías vivificadoras y fuentes de muerte.

Para mantener el orden dentro de lo sagrado se establecen prohibiciones alrededor de ciertos comportamientos o exposiciones que permiten con la amenaza del castigo divino que los integrantes del grupo se acojan a estas prohibiciones y no se salgan del orden impuesto.

Callios (1996) a propósito de esto “en uno y otro caso la virtud consiste en permanecer dentro del orden, en quedarse en su sitio, en no rebasar el lote asignado, en mantenerse dentro de lo permitido, en no disponer de lo prohibido” (p.106), esta cita resume la forma en cómo se da lo sagrado en las sociedades en cuanto a la ubicación que debe conservar cada miembro de dicha sociedad.

El mismo autor plantea que en el dominio de lo sagrado se encuentran dos localizaciones: la cohesión y la disolución. La primera se entiende como aquello que promueve la perfección y mantiene el seguimiento de la norma y la salud, para lograr que aquello que es sagrado y puro se mantenga, se ubica en la parte central, alrededor de las cuales funcionan los elementos de la sociedad.

Por otro lado la disolución se caracteriza por su irregularidad, causan males puesto que van en contra de las leyes, los objetos, personas y lugares que causan disolución, se ubican en las partes externas y alejadas en la cual los integrantes del grupo social puedan disminuir los riesgos de contagio y por lo tanto caer en la impureza rechazada por dicho grupo social.

Las formas en las que se conservan las costumbres y las conductas de lo que se acoge a lo sagrado son los ritos, estos garantizan mediante su realización recordar nuevamente las historias de la creación, lo cual lleva a los integrantes a acogerse nuevamente a esto sagrado, Callios (1996) “En la época de la transmisión de los mitos y los ritos, en que los espíritus se aparecen a los novicios y los inician” (p. 113). La fiesta que realizaban las culturas antiguas, era una de estas actividades que permitían a aquellos que desconocían las formas de darse lo sagrado dentro de esa sociedad, reconocer en qué se cree y cómo se adora. Así mismo, en la fiesta se personifican las divinidades por personas humanas e impuras, pero en este caso, es válido puesto que consiste en recrear el momento en el que todo se gestó, Así mismo, se rompen parámetros establecidos socialmente como los roles de género, la mesura, el ahorro, sexo con una sola pareja, la higiene, la sobriedad: en esta medida, lo establecido se convierte en lo que Callios (1996) llama Caos. “Hay que apelar a la virtud de los dioses y volver al principio del mundo, a las fuerzas que entonces transformaron el caos en cosmos” (p.116), según este autor, las fiestas eran las que optimizaban los engranajes sociales, permitían a los individuos reiniciar con sus ritmos de vida, en los cuales son bendecidos al acogerse a este tipo de celebraciones. En las actividades que se realizaban en este tipo de fiestas, se destruía el muro entre lo puro e impuro, se podía ser dios y por lo tanto recrear los mitos que sostienen el sistema de creencias de la fundación del mundo, simbólicamente se crea el mundo nuevamente

bajo los mismos mitos y con una nueva oportunidad de cumplir con lo sagrado. Callios (1996) dice:

Es el lugar de la metamorfosis, de todos los milagros. Nada estaba aún estabilizado, se había fijado ninguna forma. Lo que, desde entonces, se ha hecho imposible era entonces hacedero. Los objetos se desplazaban por sí mismo, las canoas volaban por el aire, los hombres se convertían en animales e inversamente. (p. 117).

En el conocimiento de lo sagrado, de las cosas válidas de lo que es puro e impuro, el individuo está en este plano, ya siendo conocedor de lo sagrado y su funcionamiento, conoce entonces la vida mediante la obediencia a los límites que garantizan bendición y muerte, por medio de la realización de actos impuros que causen desorden y rebelión.

En este sentido, una vez el individuo haya conocido qué es aquello sagrado, está condenado a vivir ante la obediencia que le garantice la bendición o morir, frente al conocimiento de lo asignado viene entonces la sumisión o rebelión ante las dinámicas sociales, si y solo si se encuentra este ser dentro de la esfera sagrada.

Acorde a esto, el juego en etapas tempranas del desarrollo, en las cuales el niño aún no conoce plenamente cómo debe emplear los objetos, espacios y fenómenos de una manera establecida para encajar en un grupo social, hace uso libre de estos e incluso se acoge a situaciones

inventadas por él para explicarse el mundo, crea en el jugar su propio mito; se comprende pues que el juego que se estudia en este trabajo no se encuentra dentro de la esfera de lo sagrado, no hay para el niño una separación definida de los objetos por agentes externos a él, es decir, no hay como tal mitos fuera del niño que lo obligue a partir del conocimiento de la muerte, a realizar ritos establecidos y por lo tanto, el juego en el niño está más allá de lo sagrado en su desconocimiento. El niño se encuentra en el ámbito de lo profano.

Esto permite observar cómo el niño tiene la potestad de malear a su antojo el uso común de los objetos, cambiar su forma, su representación, hasta su significado, de esa manera, construye para sí un arsenal de oportunidades que le permiten otorgar a cada elemento en el espacio, su propia función, sin importar cómo es denominado o utilizado. Conferir el carácter de animado a un objeto que no lo es, o viceversa, desplazar, mover, representar lo que el infante desee, en el momento que él lo quiera. Así por ejemplo, un niño puede asignar el lugar de un caballo (ser vivo) a una escoba (objeto inanimado), ¿y qué mejor manera de hacerlo que por medio del juego? Al respecto, E.H Gombrich (1999) menciona que el niño con su juguete de caballo no busca una fiel copia o *imagen* de un caballo de verdad depositado en una escoba, lo que el niño busca es una *representación* de un caballo, “ocupar su lugar, sustituirlo” (P.1), por lo cual el caballo con el que el niño juega es un caballo de *facto*, cumple con el hecho de ser *cabalgable*

por lo cual cuenta como el sustitutivo que hace que su lugar en el mundo sea tan importante como cualquier otro caballo perteneciente a los seres vivos o a otro tipo de material con el que el infante pueda otorgarle un lugar y un espacio. Sin embargo, que el caballo de madera sea una *representación* y no una *imagen* puede tener otra connotación particularmente interesante. El caballo de madera concede la oportunidad de inventar y expresar múltiples juegos, todos mediados por la disposición que el niño quiera procurarle a su antojo. Es la *representación* de sus deseos puestos en marcha, donde su expresión se despliega en su actuar inventivo. Por el contrario, si el caballo visto como *imagen*, fiel copia de un caballo vivo, cuyas características pueden ser tan compatibles a las del animal, implica que el peculiar ejemplar del niño puede moverse (por ejemplo) sin que el niño le pida que lo haga, como el caballo de carne hace cuando tiene el instinto natural de hacerlo.

En la incursión del juego en la vida se ve alterada la dinámica del tiempo, ocurre una abolición de este, se acelera y se detiene simultáneamente, el calendario se altera. En tribus antiguas las bullas y el desorden producían un efecto contrario al juego, puesto que estabilizaban el calendario mediante una serie de ritos que tenían como función garantizar la continuidad del tiempo. El calendario es una prueba de la inscripción de la historia, en la cual el tiempo tal como se conoce atraviesa la construcción de la misma.; aparecen dos conceptos según

Agamben (2007) la diacronía y la sincronía, sobre la cual se dinamiza la historia humana. En la sincronía se fija las estructuras por medio de la ejecución de ciertos eventos (ritos) que articulan el pasado con el presente; por otro lado, la diacronía es propia del paso del tiempo que posee múltiples acontecimientos no relacionados a las estructuras, por lo tanto en cada acontecimiento nuevo (el juego) se adquiere una novedad que intenta modificar la estructura y asechar contra lo establecido. Agamben (2007) plantea que rito y juego más que oponerse entre sí, se presentan como complementarios.

Podemos considerar el rito y el juego no como máquinas distintas, sino como una sola máquina, un único sistema binario que se articula en base a dos categorías que no es posible aislar, sobre cuya relación y sobre cuya diferencia se funda el funcionamiento del sistema mismo (Agamben 2007 p. 108).

Si simplemente existiera un polo sincrónico sobre el cual funciona el sistema, se daría una repetición exacta del momento en el que se gesta lo sagrado, estructuras simplemente que no dan paso a la historia. Por otro lado, si el sistema funcionara simplemente de manera diacrónica, se encontraría una separación de las estructuras anteriores, sin nada que los conecte produciendo un desorden sin historia pasada, un eterno presente.

Existe una correspondencia y una oposición entre el juego y el rito que se mantiene alrededor del tiempo y el calendario “pero que dicha relación es inversa en cada caso: el rito fija y estructura el calendario, el juego en cambio, aun cuando todavía no sepamos cómo, ni por qué, lo altera y lo destruye” (Agamben 2007 p.p. 98,99)

Así como el rito, el juego también tiene íntima relación con lo sagrado, el juego invierte aquello sagrado, “en el juego solamente sobrevive el rito y no se conserva más que la forma del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida” (Agamben 2007 p.100).

Lo sagrado tiene su fuerza en la conjunción de mitos que enuncian la historia y el rito la reproduce. En cambio el juego invierte lo sagrado, lo olvida y lo anula junto con las palabras que son la base de los actos. Agamben (2007) dice “el país de los juguetes es un país donde los habitantes se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado” (p. 100)

CAPÍTULO II



LA IMAGEN DEL CUERPO Y EL JUEGO

Winicott (1979) dijo “El juego compromete al cuerpo” (P 77) parece ser algo no desconocido en lo absoluto, pero esto dicho por él permite dilucidar la importancia que tiene el cuerpo en las dinámicas y en el deseo que el niño lleva a cabo al jugar, el cuerpo del niño y su objeto o su fenómeno empleado para jugar se unen por un momento, se mezclan y la realidad exterior escapa en el momento en el que el niño juega. Se aclara con antelación, que este cuerpo no es comprendido simplemente como una masa de carne carente de deseo, obtenidos mediante el conocimiento en sí de una falta que posibilita el conocerse como uno, uno pensante, uno carente. Es pues un cuerpo que alberga un niño que construye la imagen de sí mismo, la imagen del cuerpo entendido como concepto, imagen inasible e indimensionable, variante; Agamben (2005) dice “la imagen no es una sustancia, sino un accidente que no está en el espejo como en un lugar, sino como en un sujeto (quod est in speculo ut in sibiecto)” (p. 71).

Dolto (2004) también habla en su libro *en el juego del deseo* (2004) sobre la imagen del cuerpo diciendo “el cuerpo material, lugar del sujeto consciente lo especializa y lo temporaliza a cada instante. La imagen del cuerpo por el contrario está fuera del espacio tiempo es algo puramente imaginario y expresión de las cargas de la libido” (p. 72).

La imagen del cuerpo que el niño posea de sí mismo es determinante en la forma de jugar de este, esta imagen se modifica a partir de las interdicciones exteriores. “Ella más bien es engendrada a cada instante según el movimiento o la presencia de quien la contempla” (Dolto 2004 p. 72). Mientras que esta imagen aún no se halle completamente permeada por dichas interdicciones podrá el niño entonces jugar a su deseo acorde a sus cargas libidinales.

La autora expone que hay una pregunta específica que se fija el ser humano cuya trayectoria es dirigida a partir de las cargas de libido, dice:

Esta pregunta es la misma, cualesquiera que sean sus formulaciones, desde el principio de la encarnación hasta la extinción de los intercambios: ¿Dónde- está-aquello-por-lo-cual-tendré-el-ser? Todo hombre “sano” lo es en la medida en que, al buscar esta respuesta fuera de sí mismo, tiene, para plantearla, el valor de vivir con la esperanza de resolverla (p.61)

Esta búsqueda fuera de sí para encontrar esta completud por la cual obtendrá el ser, permite comprender que la imagen del cuerpo se construye a partir de esta pérdida implícita en la pregunta planteada, en este sentido, a causa de esta pérdida constitutiva de la imagen del cuerpo, se encuentra la indagación incesante en el exterior por la complementación.

Según esta autora, se construye en el bebé una primera imagen del cuerpo, esta primera imagen es arcaica, constituida a partir los ritmos, sensaciones y satisfacciones propias de la

necesidad fisiológica de ese bebé, en la forma en que ocurren dichas satisfacciones, se encuentran incluidas características sustanciales y sutiles propias de la relación madre-hijo que se vinculan con esta imagen del cuerpo arcaica ligada al cuerpo. La dinámica que se lleve a cabo con el primer objeto que satisface la necesidad es determinante sobre el cuerpo y el estado psíquico del niño (Aulagnier *et al*; 1991)

Posteriormente, ligada a las emociones que se gestan en el transcurso del desarrollo de este niño y de ese conocimiento o información materna del bien y el mal, transmitidos a partir de las reacciones positivas o negativas que tenga antes las acciones realizadas por el niño, así se constituirá una imagen del cuerpo inicialmente con una base fisiológica y posteriormente en relación a la emocionalidad, está en por lo tanto la imagen del cuerpo como se conoce. Dolto (2004) dice:

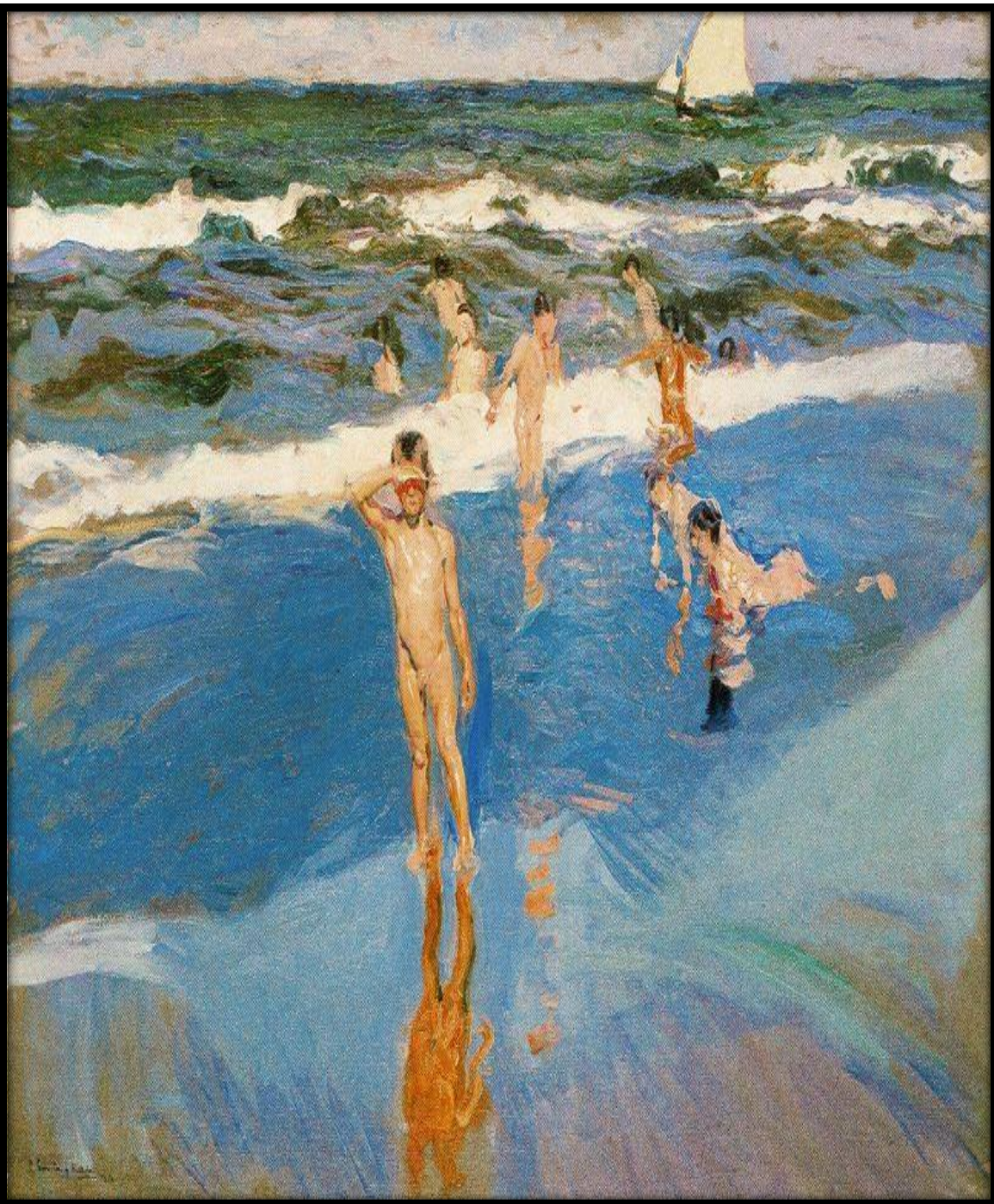
La imagen del cuerpo inconsciente es una síntesis viva, actual en todo momento, de nuestras experiencias emocionales repetitivamente vividas a través de las sensaciones erógenas electivas, arcaicas o actuales de nuestro cuerpo (p. 73)

En este sentido, la imagen del cuerpo se modifica constantemente a partir de las vivencias emocionales del niño con respecto a eventos ocurridos relacionados con sus figuras parentales y significativas, esta imagen del cuerpo se enriquece en el surgimiento de estas vivencias y del

cambio de las zonas erógenas con la que interactúa con sus objetos de amor, después de esto sobreviene para el niño las interdicciones que le otorgan una forma humana, ante esto Dolto (2004) plantea. “La imagen del cuerpo, solo después del Edipo, es proyectable en la representación humana completa (p. 73)

En este proceso de la imagen del cuerpo en una representación humana completa se gesta el proceso identificatorio, gracias al amor caracterizado por basarse en la identificación; aquí, se imitan los quehaceres, actúes y discursos de los adultos (Dolto; 2004).

INFANCIA. EL ACAECER EN LA CONSTRUCCIÓN DE SUJETO



En el proceso de constitución como sujeto, se debe tener en cuenta el momento anterior a dicho proceso, aquí se encuentra la Experiencia, término empleado por Agamben (2007), según este autor, lo que el hombre en la edad moderna vive no es Experiencia, él ha sido expropiado de ella. En su libro *Infancia e Historia* (2007) dirá que dicha Experiencia surge anterior al lenguaje y que no está mediatizada por ningún tipo de conocimiento o saber externo que modifique o estructure como tal a aquel que vivencia y que conoce al ente en tanto ente, es decir, no hay algo que medie y que establezca el uso o naturaleza de lo que se conoce, la Experiencia es propia de la In-fancia del hombre. Bajo el paradigma científico de la modernidad, para expresar que tal o cual sujeto tienen experiencia, este debe poseer todo el dominio teórico-práctico de un conocimiento externo que exista aun antes que aquel que posee dicha autoridad. En cambio, la Experiencia de la que habla el autor, actualmente no se traduce como garante de autoridad. La autoridad es precisamente lo que no se puede Experimentar, es decir, aquello que no hace parte de la Experiencia, si la autoridad proviene de la Experiencia no tiene prestigio alguno, sucede entonces, una expropiación que impone una “experiencia” manipulada y guiada, ésta “experiencia impuesta” se convierte en la forma de adquirir un conocimiento ya constituido, se realizó, en palabras de Agamben (2007), “...una refundición de la experiencia y una reforma de la inteligencia, expropiando a todos sus respectivos sujetos y reemplazándolo por un nuevo y único sujeto” (p. 18). Desde lo que el

autor plantea, la conciencia tal como se conoce es la coincidencia entre el conocimiento y la Experiencia, es decir, el ego cogito cartesiano. En este sentido, la Experiencia que se expropió en el sujeto no estaba mediada por el conocimiento y es precisamente este tipo de Experiencia, en la cual se gesta los cimientos dotados de diversidad para la posterior constitución de sujeto.

En esta construcción de un único y nuevo sujeto no hay cabida para la imaginación como herramienta para constituir la “experiencia”, la magia que solamente se crea a partir de la imaginación, no es constitutiva de aquello que quiere denominarse por el hombre moderno como “experiencia”, la magia que “hace” un niño, cuyas fantasías difícilmente serán iguales a las de otro, no posibilitan agenciar la “experiencia, la cual posee un método sobre su forma de adquisición. Utilizando la imaginación se inventan fantasías sin un camino específico ni determinado. Solamente por medio de la ausencia de un camino, mediante la omisión de un método específico que plantee cómo construir un rumbo, se puede obtener la verdadera Experiencia (2007).

No puede pensarse en una representación de la Experiencia posterior a la introducción del sujeto en la esfera de lo social mediado por la experiencia del lenguaje, esa Experiencia reposa en la formación del inconsciente, y por tanto, resulta inexecutable aún a su creador, puesto que dicha representación surgió una vez en el devenir de la estructura y la significación; aun

después habitar en la sociedad y estar separado de sí mismo y permeado a nivel social. Para ejemplificar un poco esta idea, basta remitirnos a la creación artística de Cortázar: los Cronopios, quien los describe como unas criaturas fuera de contexto, e inclusive los envuelve en un color y una forma específica, sin embargo, el lector no podrá jamás, por más que lo intente, lograrse una re- presentación tal y como su creador la imaginó por primera vez. Así mismo, Gombrich (1999) plantea que en el arte moderno no es posible acceder al ente en tanto ente, debido a que ese ente no tiene forma de ser significado de la misma forma que significó para la primera persona que accedió a él.

...Cualquiera que sea el deseo nostálgico de sus hacedores, el significado de esas formas nunca puede ser el mismo que el de sus modelos primitivos. Pues ese extraño recinto que llamamos “arte” es como una sala de espejos o una galería de ecos. (P. 11)

Esta Experiencia carece como tal de una explicación científica y coherente alrededor de la vida y alrededor del ser, en esta Experiencia está, como lo denomina Agamben (2005) en su libro Profanaciones, la verdadera felicidad. El saber, el conocimiento externo que media en la formación del sujeto a través del lenguaje instaura lo sagrado, la deidad inalcanzable, la que al alcanzarse permite la felicidad, ante el sujeto y la felicidad Agamben (2005) dice “el sujeto de la felicidad no es un sujeto, no tiene la forma de una conciencia, aunque sea la más buena” (p.

22). Pero al conocerse esta división y la imposibilidad absoluta de acceso elimina radicalmente la capacidad de ser verdaderamente feliz; reconocer esta división entre lo sagrado y aquel que lo reconoce, implica que se constituya un sujeto en el conocedor y por lo tanto surja una conciencia. Solo el niño, en su desconocimiento sobre lo infeliz que lo puede hacer esta división entre él y lo sagrado, es apto gracias a su imaginación de fantasear con que hace magia y a partir de esto construir la verdadera Experiencia, pues no hay instauradas en sus formas de jugar aun los requerimientos de lo sagrado que separen completamente a los objetos y le quiten la diversión de conocerlos y llamarlos a su deseo, el niño que juega crea una vía por medio de la cual se resiste a lo sagrado para permanecer en el lugar en el cual es dueño de su imaginación, de su fantasía. Como resultado, accede a la Experiencia y puede acceder a lo separado por lo sagrado, oponiéndose a dicha esfera y trayendo los objetos al uso común para brindarles una función diferente es decir es una inversión,

Agamben (2005) expresa una definición que Kafka da sobre la magia “esta es la esencia de la magia, que no crea pero llama” (p. 24). El niño no crea al objeto, no lo construye físicamente hablando, afortunadamente para él, en la medida en que no accede aún a la importancia que tiene la experiencia que implica los usos, funciones de tal o cual objeto en lo “social”, se permite

llamarlos a su antojo, lo llama de acuerdo a lo que él desea que esto sea, puesto que el niño está entonces entre lo semiótico y lo semántico.

En el propósito de estudiar esta experiencia en el desarrollo del sujeto para indagar sobre el niño como sujeto, se debe tomar el estudio de la Experiencia desde sus orígenes, anterior a la interiorización del conocimiento impuesto, anterior a la conciencia propia del ego cogito, es decir anterior al yo y desde lo que plantea Agamben (2007), anterior al lenguaje en su carácter semántico, “La subjetividad ya sea que lo plantee la fenomenología o la psicología no es más que la emergencia en el ser de una propiedad fundamental del lenguaje” (pp. 61,62) De esta forma, el estudio de la Experiencia es propia de lo que Agamben (2007) llama la In-fancia del hombre, según el autor, no es aquello que está antes del lenguaje, sino que cohabita en el lenguaje y se hace así misma infancia por medio de la expropiación realizada por el lenguaje que crea al niño como sujeto.

En esta infancia es donde surge la historización, es donde nace la historia del hombre, el lugar en el cual se convierte la naturaleza en historia (2007). La historia parece tener una importante relación con la infancia, Agamben expone esta relación explicando primeramente que existen dos sistemas los cuales hacen posible que se produzca la historia, estos son la diacronía y la sincronía, sin embargo, ocurren dos situaciones en las que el sistema binario

promotor de la historia se ve afectado. El primero de ellos es la muerte, en la cual se fija la sincronía, sin acontecimientos nuevos que acompañen a rebatir las estructuras; queda carente de cuerpo, una imagen flotante, un fantasma, que aterra y atemoriza; para esto, el rito fúnebre permite fijar dicha imagen y asegurar una separación con el mundo de los vivos, se provee al fantasma la posibilidad de adentrarse al sistema binario.

El nacimiento, es otro de los momentos en los que se altera dicho sistema, el niño que nace, la larva, nace carente de diacronía y sincronía, nacen sin un rasgo de historia. Agamben (2007) dice:

Considerando así, larvas y niños, que no pertenecen a los significantes de la diacronía ni a los de la sincronía, se relevan como los significantes de la misma oposición significativa entre los dos mundos que constituyen la posibilidad del sistema social. *Es decir que son los significantes de la función significativa*, sin la cual no existirían el tiempo humano y la historia. (p. 124,125)

De acuerdo a todo lo que se ha estudiado hasta ahora con respecto a la Experiencia, el lenguaje en relación a la formación del sujeto, se encuentra que el niño que no ha accedido completamente al lenguaje como dispositivo no es como tal un sujeto completo “no es aún”, no tiene forma humana en sus actúares, lo que hace se torna sin significado, es decir el significado

que se adhiere a lo socialmente establecido. Dolto (2004) en su libro *En el Juego del Deseo*, toma el concepto de humano en una relación con lo planteado por Agamben diciendo:

“un hombre o una mujer, es un ser vivo tanto más humano (y, podría añadirse para los “mayores”, tanto más altamente humano) cuanto que la calidad de su lucidez es más excepcional y la intensidad de su indigencia más intolerable” (p. 62)

Por lo tanto, se comprende que este momento no es el tiempo en el que el niño es poseedor de una conciencia, de un posicionamiento como yo, a partir de la adquisición propia del lenguaje. Agamben (2007) plantea “veremos entonces que es el lenguaje donde el sujeto tiene su origen y su lugar propio, y que solo en el lenguaje y a través del lenguaje es posible configurar la apercepción trascendental como un “yo pienso” (p. 61). Es como Agamben (2005) lo denota, un tipo particular de negligencia. Esto es lo que verdaderamente se denomina Experiencia en su texto *Profanaciones* (2005) “constituye una fuerza y casi una inyectiva de lo olvidado que no puede medirse en términos de conciencia ni de ser acumulado como un patrimonio, pero cuya insistencia determina el rango de todo saber y de toda conciencia” (p. 44).

En cuanto a lo olvidado que plantea Agamben (2005), se torna indispensable desde el interés de brindarle una mirada psicoanalítica a este documento, recordar el concepto de Amnesia infantil del que habla Freud en su *Texto Tres ensayos de una Teoría Sexual* (1992); esta Amnesia

se da en los primeros años de vida, pese a que según él, en esta infancia se posee mayor aptitud para la reproducción y la recepción. Dentro de las razones que brinda para que estos años de la infancia se olviden expresa.

En efecto, se nos informa que en esos años, de los que después no conservamos en la memoria sino unos jirones incomprensibles, reaccionábamos con vivacidad frente a las impresiones, sabíamos exteriorizar el dolor y alegría (...) mostrábamos amor, celos y otras pasiones que nos agitaban entonces con violencia, y aun así pronunciábamos frases que los adultos registraron como buenas pruebas de penetración y de una incipiente capacidad de juicio. (p. 158)

Freud (1992) basado en sus estudios con los psiconeuroticos, (específicamente en la histeria) cuya sexualidad conserva un rasgo infantil evidencia una amnesia similar; en este sentido, Freud plantea que esta amnesia propia de la infancia en sus primeros años de vida se relaciona con las mociones sexuales de la misma, Sin embargo el hecho de que dicho olvido se relacione con la sexualidad no justifica el hecho de su represión ¿Qué hace entonces que los eventos que según Freud marcan profunda mente al desarrollo posterior del niño, se olviden de esta manera? Estas mociones son sofocadas por lo que el autor denomina como Diques (el asco, el sentimiento de vergüenza y la moral) propias de la educación y de la introducción del niño a la cultura.

LO ABIERTO. EL ENTE EN TANTO ENTE.



En el texto *¿Qué es un dispositivo?* (2001) Agamben menciona que la Humanización del hombre implica un proceso similar al de Dios con la llegada de la *Oikonomía*, mediante la cual se divide lo que es el ser de la acción. Esto se da a partir del conflicto de la Trinidad, es decir, como una resolución a la dicotomía entre si Dios es uno o si por el contrario, son tres. Lo que se desarrolla como respuesta a ello es que Dios es uno en su esencia, en su ser, pero en cuanto a la forma de administrar la tierra es Trino, es decir, por medio de la encarnación de Jesús, se da la forma de organizar el mundo que ha creado.

Ahora bien, en cuanto a la humanización, se dice que mediante la aparición del *Homo Sapiens* se da una escisión entre lo que es el ser en sí y la relación inmediata que sostiene con su mundo—a lo cual se le denomina desinhibidores—; dicho de otro modo, el hombre no tiene la posibilidad de acercarse de forma libre y natural a lo que lo rodea, por el contrario, su accionar está determinado por aquello que “debe hacer” con los objetos, lo cual arroja como resultado que el ser entre en el aburrimiento.

Agamben en el texto “Lo abierto, el hombre y el animal” (2002) menciona cómo a partir de biblia hebrea se plantea lo que es el fin de la humanidad, presentándose al hombre sin cabeza humana (en algunas ocasiones con cabeza de animales, en otras sin ningún tipo de cabeza). Citando la obra de Bratuille, Agamben refiere que “el *hombre ha huido de su cabeza, como el*

condenado de la prisión (p.15). Esta perspectiva marca el fin del humano, en tanto humano, es decir, como homo sapiens el cual llegaría con el fin de la historia planteado en la biblia, de esta forma, el hombre se reconcilia con su naturaleza animal. Esto no supone un sacrificio, ni algo negativo, por el contrario, el hombre se encontraría así en acuerdo con la naturaleza o el ser dado, desapareciendo el sujeto opuesto al objeto, desapareciendo así, entonces, la acción.

Sin embargo, este fin del humano no lo pondría en calidad de un animal como cualquier otro, dado que en el hombre, a lo largo de la historia se han encontrado características diferentes, hablándose aún, de su propia composición. Según Bichat-mencionado también por Agamben (2002)-, hay dos tipos de animales en todo organismo superior: una vida orgánica que hace referencia a todas esas funciones privadas de consciencia, aquellas funciones orgánicas; la otra vida, es aquella que según él, es la que merece llamarse “animal” y está definida mediante su relación con el mundo exterior.

Esto último marca una gran diferencia entre el ser humano y las demás especies, apareciendo así el concepto del *Dasein* que se refiere al ser-en-su-mundo. Según la postura de Heidegger basada en los problemas fundamentales de la metafísica, la piedra es sin mundo, el animal es pobre de mundo y el hombre es formador de mundo.

En ese sentido, lo que diferencia entonces al hombre del resto de animales existentes es la forma en la que éste se relaciona con el mundo, puesto que de acuerdo a la postura de Heidegger, mencionada por Agamben (2002), el hombre es “formador de mundo”; así mismo, este concepto da lugar a otros como el aburrimiento y lo abierto.

Para darle una mejor explicación a lo anterior, se propone entonces que no existe un mundo unitario para todos los seres vivientes, tampoco un tiempo y un espacio. Este planteamiento es realizado por Uexküll quien establece una diferencia entre lo que llama *Amgebung* y lo que es *Umwelt*. En el primero hace referencia al espacio objetivo que nosotros (los seres humanos) vemos moverse; el *Umwelt* o mundo-ambiente, está compuesto de elementos a los que denomina “portadores de significado” o “marcas”, las cuales son las únicas que interesan a los animales.

Un objeto debe su significado al lugar donde esté situado y por tanto, al ser que se acerque a él. El objeto (portador de significado, de marcas) y el receptor (quien percibe la marca) constituyen una unidad funcional, son diferentes entre sí, pero se sincronizan. Agamben (2002) citando a Uexküll dice: “*ningún animal entra en relación con un objeto en cuanto tal, sino con sus propios portadores de significado*” (p.83).

Dado lo anterior, se puede decir que la forma en la que otros animales no humanos se acercan al mundo y por tanto a los objetos es a partir de esas “marcas” que éstos poseen y las cuales a su vez, entran en armonía con el receptor que posee el animal.

Para acercarnos a una mayor claridad de esto, se propone en este texto como ejemplo el funcionamiento de la garrapata, la cual, vive a la “espera” del animal del que se alimentará; pero ella carece de los sentidos de la vista, el oído, incluso, del gusto, de modo que el absorber sangre no constituye para ésta un placer. Sólo la sangre animal cumple con tres características de significado compatibles con las características que posee la garrapata de acuerdo a sus sentidos: la temperatura, el olor del ácido butírico de los mamíferos (lo cual le indica que esa es su presa) y la tipología de la piel que contiene vasos sanguíneos.

“La espera”, aparece entre comillas puesto que ella conscientemente no espera dado que carece de la percepción de tiempo y espacio, el esperar pues, constituye sólo una condición natural.

Heidegger citado por Agamben nos dice: *“el comportamiento del animal no es jamás un aprehender algo como algo”* (p.93).

Nuestra Umwelt- la de los seres humanos- es la Amgebung y sin embargo, no todos vemos las cosas del mismo modo. El hombre, por tanto, aprehende las cosas a partir de la palabra y por consiguiente del pensamiento, de ahí aquello que el hombre sea “formador de mundo”, el

animal no humano no lo hace. De este planteamiento del *Dasein*, la forma de acercarse al mundo, aparece el concepto de lo abierto como se mencionó anteriormente.

En Heidegger lo abierto está relacionado con la *alétheia* que indica verdad, que implica, a su vez, un develamiento del ente. En palabras exactas de Heidegger, citado por Agamben “*Sólo el hombre, es más, sólo la mirada esencial del pensamiento auténtico, puede ver lo abierto que nombra el develamiento del ente. El animal, por el contrario, no ve jamás este abierto*” (p.108).

El develar el ente permite distinguir lo que está afuera de lo que está adentro, por tanto reconocer el mismo ser, el animal no puede tener el conflicto entre lo velado y lo develado porque carece de palabra. El animal experimenta excitación hacia el medio y se mueve de acuerdo a ello, pero no puede “ver” el afuera ni el adentro, es decir, su propio ser.

El movimiento en el animal es el resultado de la excitación que causa el medio pero esto no implica que puedan ver lo abierto. Tiene acceso al desinhibidor (conserva su relación con el medio) pero no hay develamiento. Lo abierto, por tanto, va más allá de tener libre acceso al medio, implica conocer, develar, razonar sobre el desinhibidor. En concordancia con lo anterior, existen dos tipos de conocimiento: uno místico, que es el del animal, quien se acerca al desinhibidor sin conocerlo, el otro es el conocimiento racional del ser humano quien se pregunta acerca de, para develar el ente, para conocerlo.

Ahora cabe la pregunta; ¿De qué forma entra a participar el aburrimiento en todo esto?

Anteriormente se mencionó que el hombre entra en aburrimiento cuando no tiene una relación directa con lo abierto porque carga consigo el uso impuesto que debe darle a los objetos, no puede hacer libre uso de ellos. Pero el concepto del aburrimiento tiene un transfondo más complejo mediante lo que Heidegger llama el *aburrimiento profundo* de acuerdo a lo cual hay tres formas o grados en los cuales el aburrimiento se va intensificando.

Estas tres formas convergen en dos caracteres o momentos estructurales: en primer lugar, está el *Leergelassenheit* que implica el haber-sido-dejados-en-el-vacío, en el abandono. El ser está puesto ahí en un lugar y un espacio, tiene cosas a su alrededor pero no las aprehende, no porque queden aniquiladas por éste, sino porque “no tienen nada que ofrecernos”. Siempre estamos ocupados con y en las cosas, pero en el momento del aburrimiento tenemos que acceder a alguna cosa como forma de pasar el tiempo y así, el hombre de todos modos no puede escapar, no puede librarse de las cosas. El ente está ahí ante el ser en su totalidad, pero el ser se muestra indiferente ante él porque no encuentra en éste una posibilidad de hacer o deshacer, en consecuencia, el ente se sustrae, se niega al ser que está ahí, el ser se relaciona con el ente si es lo que debe ser, pero ese ente ahora se le niega. El aburrimiento parte de la estructura constitutiva del ente, entrando en ello su ser mismo (el del hombre) porque el ente le rehúye

haciendo que entre en juego el *Dasein*, es decir su ser en un mundo que está a su cargo, dándose paso así al aburrimiento. Pero este mismo aburrimiento lo aproxima al ente, hay algo dentro del ser, algo que lo inquieta, estremece y atrae. En ese sentido el hombre es comparable al animal aturdido, atraído por algo que no puede develar.

Como segunda medida se encuentra el *Hingehaltenheit*, relacionado con el ser-tenidos-en-suspense. Cuando el ente rehúye deja al hombre en suspense de algo que pudo hacer, que pudo explorar y no hizo, ahora se le presenta inaccesible, en palabras de Agamben (2002):

El ser-tenido-en-suspense como segundo carácter esencial del aburrimiento profundo entonces no es otra cosa que esta experiencia del revelarse de la posibilitación originaria (es decir, de la potencia pura) en la suspensión y en la sustracción de todas las posibilidades concretas específicas. (p.125).

Cuando el hombre se enfrenta a ese poder-no, es decir a la imposibilidad de acercarse al ente en tanto ente entra en similitud con el animal que no puede develar: el hombre está frente al ente pero no lo puede develar, tiene relación con el desinhibidor sin poderlo conocer.

Aquí entra en juego el ser mismo, dado que si no existe un acercamiento a lo abierto como tal, tampoco existe una comparación entre lo que está adentro y lo que está afuera. Para conocer lo abierto hay que conocer primero lo cerrado, el mundo se abre sólo para el hombre a partir de

la interrupción de la relación entre el viviente y su desinhibidor. En palabras de Agamben (2002):

El Dasein es simplemente un animal que ha aprendido a aburrirse, se ha despertado *del* propio aturdimiento *y al* propio aturdimiento. Este despertarse del viviente a su propio ser aturdido, este abrirse, angustioso y decidido, a un no abierto, es lo humano. (p.129).

El juego del niño en las primeras etapas del desarrollo supone un uso libre de los objetos, por tanto, se puede asumir también que le permite una relación con lo abierto, teniendo en cuenta la postura de que lo abierto implica no sólo manipular libremente el desinhibidor , sino que, además, éste pueda ser develado y conocido.

Se tiene también, de acuerdo a los planteamientos anteriores, que el hombre aprehende al objeto haciendo uso de la palabra y por consiguiente mediante el pensamiento; pero el lenguaje estructurado del humano constituye también un dispositivo, en ese sentido, el niño en sus primeras etapas carece de dicho lenguaje estructurado aún, y es precisamente esto lo que, por demás, le lleva a profanar un dispositivo mediante la implementación de palabras nuevas e inventadas como forma de juego. Este aspecto se asume no como una imposibilidad de acceder a lo abierto, por el contrario, el niño puede aprehender al objeto de forma natural, libre de lo impuesto, libre de la acción coartadora.

En ese orden de ideas, el niño que juega se encuentra en su forma natural de viviente, no en calidad de animal, porque su relación con el mundo no está determinada por la obediencia a una naturaleza que le indica dónde se halla la “marca”, sino en la medida en que tiene una relación directa con el desinhibidor de tal modo que puede aprehenderlo. Dicha relación no ha sido interrumpida porque en sus primeras etapas, el niño no se encuentra aún permeado por los dispositivos, la acción no le ha sido impuesta; la relación entre el ser y el desinhibidor se rompe cuando el niño es atrapado por el dispositivo, esa cultura que lo determina, que le indica qué hacer, empieza entonces a adentrarse en la escuela, los juegos reglados, incluso el lenguaje mismo.

Por otra parte, asumiendo que el ser entra en aburrimiento tras la ruptura de su relación con el ente en tanto ente, con lo abierto, se da por sentado que el niño de las primeras etapas del desarrollo no conoce el aburrimiento profundo. Pero, si conocer lo abierto implica conocer lo cerrado, ¿Cómo se puede entonces afirmar que el niño tiene un acceso a lo abierto? Se puede dilucidar la respuesta mediante la característica del niño que lo pone en calidad de humano y no de animal, es decir, como se mencionó con anterioridad: la relación del niño con el desinhibidor no es instintiva, es aprehensiva. De este modo, “contradice” lo impuesto profanando en su naturaleza infantil al dispositivo, sin intención clara de hacerlo, sino por la

relación natural que posee con el objeto: lo aborda, lo usa a su modo, tiene la posibilidad de conocerlo.

El aburrimiento sobreviene al ser cuando, tras su constitución como sujeto, vive anclado al dispositivo y su accionar está determinado por lo que debe o no hacer con las cosas que lo rodean. Cuando el hombre advierte la imposibilidad de acercarse al ente en tanto ente– el cual le fue posible en algún momento de su existencia– vivencia aquel “ser-dejado-en-suspenso” plateado por Heidegger y mencionado por Agamben, lo cual, viene a ser, por decirlo de algún modo, el epicentro del aburrimiento profundo.

Este aspecto entra en juego cuando el niño atraviesa el periodo de latencia, momento en el cual es inevitablemente absorbido por todas esas formas moldeadoras de comportamiento–la acción– que posee la cultura. Allí, el juego ya no es profanación, sino que constituye un dispositivo más.

EL SUJETO \$



*Es en el Otro donde el sujeto va a constituirse como un significante más dentro
de la cadena simbólica y se estabiliza en tanto opera el Nombre del Padre.*

Leonardo Peskin.

La constitución de sujeto, entendido como un sujeto \$ (atravesado por la falta), lleva a recordar los registros que Lacan postuló en su seminario 22 de 1975 cuya versión crítica es realizada por Rodríguez Ponte (2002). Lo imaginario, lo simbólico y lo real; las tres instancias coexisten y guardan una relación directa entre sí, permitiendo la posibilidad de que sea gestado el sujeto.

En lo Real se encuentra depositado todo aquello que no es posible representarse, porque ni es imaginario ni se puede simbolizar. “Sobra”, no hace parte de las imágenes, pero tampoco de las palabras, sin embargo, se encuentra como registro, con la falta (a') y causa del deseo junto a sí.

Aulagnier (1991), describe lo Real diciendo: “Lo Real, diría yo parafraseando otra expresión de Lacan, es lo que resiste a la realidad en cuanto realidad para y del humano” (P. 120).

En lo imaginario (dimensión no-lingüística), el niño es capaz de distinguirse del otro gracias al estadio del espejo postulado por Lacan (2002). En éste estadio ocurre que el niño, incluso aún sin habla, puede reconocer en el espejo su propia imagen e identificar una correspondencia entre lo que advierte al frente, en el espejo y lo que se encuentra a su alrededor como las cosas

que se reflejan en ese dispositivo, es decir, reconoce su imagen y distingue que se trata de una imagen. A partir de esa experiencia el infante anticipa su propia imagen y la diferencia de la imagen del Otro.

Hasta este punto es posible observar un infante que se da cuenta de su diferencia por medio del reconocimiento de su imagen, de su corporalidad. Un niño que juega y explora su cuerpo para conocer sus capacidades y limitaciones, un niño que balbucea, que obtiene y ve satisfechas sus necesidades y puede asir objetos. No obstante, esta capacidad no lo hace merecedor de ser llamado aún sujeto. Es necesario que se encuentre inmerso en el orden de lo simbólico, donde será iniciado por la ley en las disposiciones sociales y culturales.

En el universo de lo simbólico es donde surge el sujeto. Es el momento en el cual el infante hace uso del lenguaje, a partir de la necesidad de manifestar su deseo mediante el discurso. Hablar permite que la relación con el cuerpo se complemente y se maneje de una forma diferente. A partir de los dos registros mencionados anteriormente (Real e Imaginario), y con el engranaje que viene a realizar el tercero de ellos (registro simbólico), va tomando forma la estructura de un sujeto constituido a partir de un Otro que lleva en sí la función paterna que actúa como *clivaje*. Separando al niño del deseo de la madre, introduciendo así un sujeto en falta,

atravesado, con una escisión como precio a pagar para abrirse paso y lograr de ésta forma la inclusión en la cultura.

Para explicar el acceso a lo simbólico es vital adentrarse en el concepto de Significante. Lacan (1984) permite aclarar el concepto en el Seminario 3 acerca de la Psicosis, aquí, refiere que la estructura está como tal formada a partir de significantes, Según él, “la sola existencia de un sistema significativo implica al menos esta significación: que hay uno (p. 263), es decir, que en la medida en que se encuentra un sistema significativo provisto de significado, se obtiene el conocimiento de la existencia del mundo externo y de uno; así, el sujeto está hecho a partir de significantes; Por lo tanto Lacan plantea como una conquista el uso y el conocimiento de los significantes; sin embargo, expresa que el sistema del lenguaje no necesariamente tiene la capacidad de darle soporte a toda la naturaleza del significativo, en tanto estos son arbitrarios, Dicho lo anterior, expone que estos son significantes arbitrarios y no son necesariamente el verdadero significativo, el que en verdad lo es, es el que no significa nada “Nuestro punto de partida, el punto al que siempre volvemos, pues siempre estaremos en el punto de partida, es que todo verdadero significativo es, en tanto tal, un significativo que no significa nada” (p. 264). Puesto que no es posible significar al verdadero significativo se torna ineliminable, el sujeto lo es en la medida en que tenga la capacidad de engañar acerca de lo que va a significar, es decir se

es sujeto en la medida en que se puedan emplear cualquier cantidad de significantes arbitrarios pertenecientes al sistema de significantes, que reemplacen o usurpen al verdadero significante, Lacan (1984) dice “Es utilizar el hecho de que el significante es algo diferente de la significación para presentar un significante engañoso” (p. 266). Este remplazo es lo que permite dilucidar el registro de lo simbólico, en términos de la posibilidad de emplear los significantes, por lo tanto de manejar el lenguaje.

Comprendiendo de mejor manera gracias a los seminarios de Lacan sus tres registros, específicamente el registro de lo simbólico, cabe cuestionarse ¿Por qué el significante verdadero no significa nada y de donde surgen dichos significantes si no son propias del sistema de lenguaje? Al adentrarse en el término de subjetividad lacan expresa que esta surge a partir del registro de lo Real, (Lacan, 1984), lo irrepresentable.

Los significantes verdaderos, los que no significan nada, son como tal aspectos que sucedieron alrededor de la totalidad que una vez hubo en lo Real, en cuanto a la ausencia de deseo, en cuando a la no perdida aun del objeto, que al ser perdido se torna como un vacío, una nada que no se puede complementar o completar de ninguna forma, esto es lo que en la relación con el Otro no podrá volver a hacer, es como tal el fantasma que huye de la verbalización (1984).

La Cosa, es un término importante para la comprensión del lenguaje y del registro simbólico, surge a partir de la separación con el Otro por medio de la ley del padre, esta separación deja consigo una falta causante de deseo (cosa), en tanto no existe ya, es inasible, no es nada más que un vacío que se intenta significar constantemente, pero cuyo intento resulta frustrado. El niño aun no atravesado completamente por el nombre del padre, sin embargo, ya separado naturalmente del Otro, se origina en estas necesidades fisiológicas y posteriormente psíquicas que le permiten la entrada al sujeto mediante el lenguaje.(1986). En este sentido, al ocurrir dicha separación de lo Real se gesta el deseo, este deseo moviliza al niño, y es en el juego en donde se puede evidenciar el despliegue del deseo del infante en su forma aun no interdicha, que le dará paso al plano de lo simbólico a partir de la castración.

CAPITULO III



EL JUEGO COMO PROFANACIÓN DEL DISPOSITIVO

En primer lugar, es necesario orientar al lector acerca de un término cuyo significado es relevante y otorga sentido a la totalidad de éste apartado: Los dispositivos. Foucault en una entrevista de 1977 (Dits et écrits, 3, 299) arroja algunas luces al respecto, no obstante, sin mencionar directamente este concepto, gran parte de su obra ha sido consagrada a los dispositivos, atravesados por tres grandes instancias: Saber, poder y subjetividad, las tres relacionadas entre sí, aunque cada una lleva a cabo un proceso simultáneo. Deluze (1990) expone una forma práctica en la cual invita a interpretar el término *dispositivos* como “una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilineal”, cuya composición contiene “líneas de diferente naturaleza”.(pag. 155). Agamben (2011) es uno de los autores que retoma el postulado y entrega una respuesta más concreta: Los dispositivos son “todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” (p. 257). Con esa definición es posible aventurarse a decir que son como una red de sistemas que tienen la disponibilidad y la capacidad de centrar todo lo vivo, de cruzar por cada espacio e interceptar todo a su paso, humanizando todo aquello a lo que tienen acceso, como encerrando en un domo lo humano, separándolo de lo no-humano, que en este caso se encuentra por fuera

de dicho domo, cercado por la red. La red posee una característica que hace difícil su obstrucción, no imagine que se trata de un sistema que carece de flexibilidad, al contrario, es un conjunto de redes multilíneal flexible. Piense en la pieza de ajedrez que puede moverse casi en cualquier dirección, ahora imagine que la figura (que representa en este caso a los brazos de la red) hace parte de un juego en tercera dimensión, donde puede ir de izquierda a derecha, arriba y abajo, hacer diagonales, en fin, moverse en el sentido que desee para lograr su objetivo: dominar al rey. Así funcionan los dispositivos, que se valen de elementos para manipular y observar todo a su alrededor, se infringen la libertad, exigiendo a cada uno de sus elementos, funciones y respuestas encaminadas a las demandas del dispositivo, los elementos ya no pertenecen a sí mismos y no cumplen una función libre, en adelante solo atienden las peticiones y usos de los dispositivos.

Las instancias de las cuales Foucault (2002) hace un gran abordaje, aparecen pues inmersas en éste ovillo multilíneal, así por ejemplo, el poder versa sobre el cuerpo, donde ni el alma es ajena a la intercepción, puesto que juega un papel más activo en el ejercicio que sirve a los dispositivos. Por medio del alma, la red tiene la capacidad de, en palabras de Foucault (2002), vigilar, educar y corregir a los humanos inmersos en el domo (adultos, niños, colegiales, “locos”, etc.). Una de las razones por la cual las tres instancias de Foucault resultan tan

interesantes e indispensables en el dominio de los dispositivos es porque, a pesar de que cada una lleve para sí un proceso, las tres se relacionan y son indispensables para la vitalidad de los brazos que mantienen unido el domo, su relación se ve de diferentes formas, según sea la necesidad de los dispositivos:

“Esta alma real e incorpórea no es en absoluto sustancia; es el elemento en el que se articulan los efectos de determinado tipo de poder y la referencia de un saber, el engranaje por el cual las relaciones de saber dan lugar a un saber posible, y el saber prolonga y refuerza los efectos del poder”. . Sobre esta realidad-referencia se han construido conceptos diversos y se han delimitado campos de análisis: psique, subjetividad, personalidad, conciencia, etc.; sobre ella se han edificado técnicas y discursos científicos; a partir de ella, se ha dado validez a las reivindicaciones morales del humanismo. (pag. 30).

Las tres instancias integradoras de los dispositivos, que vienen a ser pilar constituyente para el funcionamiento en cadena del gran sistema, son a su vez absolutamente necesarias para que se lleve a cabo de una manera eficaz el sistema estratificado del poder, aquel que se sirve del saber para establecer las dinámicas de los elementos y los sistemas componentes de los dispositivos (las instituciones escolares por ejemplo). El poder, mecanismo que divide y categoriza a cada individuo a partir de algún dispositivo, bajo el ejercicio de un saber

especifico, ajustado a cada necesidad, es un poder que se halla difundido y rodea a la red de dispositivos, la red de significantes y significados. El poder posee la característica de ser desplazado. Agamben (2005) nos ilustra al respecto por medio de la introducción de un concepto muy particular.

‘La secularización es una forma de remoción que deja intactas las fuerzas, limitándose a desplazarlas de un lugar a otro. Así, la secularización política de conceptos teológicos (la trascendencia de dios como paradigma del poder soberano) no hace otra que trasladar la monarquía celeste en monarquía terrenal, pero deja intacto el poder’’. (p. 102).

El poder del que se habla aquí, se encuentra actualmente secularizado, sin embargo, no ha perdido su intensidad, su acción o su efecto sobre cada individuo, sobre cada sujeto. Ahora bien, el poder que ha de aplicarse al interior del domo de dispositivos, ha de ser ejercido por sujetos que se encuentren autorizados para tal fin, son ellos (los iluminados por el espíritu santo antes de la introducción de la secularización) los adecuados para la asignación de los lugares a ocupar y las funciones a desempeñar de los demás sujetos. Dichos individuos deben ser totalmente identificables a un multinivel. Un ejemplo claro que bien sirve al respecto es el uso de uniformes, carnés, insignias, entre muchos otros objetos que son esgrimidos para ser identificados como agentes reguladores, que portan un poder y quienes están autorizados para

ejercerlo según sea necesario, es decir, son conocidos por los sujetos pertenecientes a una cultura determinada. En cierto tipo de culturas antiguas, la máscara desempeñaba un papel fundamental en las ceremonias y rituales, siendo ésta en palabras de Caillois (1996) "...el instrumento de las cofradías secretas. Sirve para inspirar terror a los profanos, al mismo tiempo que para disimular la identidad de los fieles". (p. 162). En este sentido, a modo de símil, podemos ver que la máscara antigua y el uniforme (por tomar uno de los elementos de constricción), tienen mucho en común. el uniforme permite inspirar terror a los profanos, de este modo, se asegura que los sujetos se mantengan sujetos a los lineamientos del ovillo de los dispositivos, de las instituciones, y quienes no se ajusten (profanos) sean categorizados según sea su profanación: locos al psiquiatra, delincuentes a las prisiones, etc. otro punto importante a considerar es que los agentes portadores de los elementos coercitivos son a al mismo tiempo regulados por los mismos dispositivos, y en relación a la experiencia, al saber, van escalando lugares en el poder y modificando sus funciones; se valen pues del lenguaje que les garantiza la transmisión del mensaje de poder a aquellos que se integran a dicho sistema signifiante. "ciertamente, el poder siempre ha tratado de asegurarse el control de la comunicación social, sirviéndose del lenguaje como medio para difundir la propia ideología y para inducir a la obediencia voluntaria" (Agamben . 2005. p, 114).

Seguido a esto se encuentra el tercer concepto constituyente de los dispositivos y sin el cual tampoco poseería ningún tipo de control: la subjetividad.

LA SUBJETIVIDAD



Se entiende el término subjetividad como un proceso incluyente, que no implica una definición precisa sobre algún rasgo particular, sino por el contrario, abarca el tiempo en el cual se gesta, se elabora y se lleva a cabo la construcción continua, una constante búsqueda y creación que tienen individuos en constante movimiento sobre el mundo que les rodea. Asir la naturaleza, dotarla de un significado aparente, cuya expresión actual puede no ser la misma unos 4 o 10 años más tarde. Esta actividad es dinamizada por unos agentes llamados a sí mismos sujetos, quienes a partir de una inclusión y posteriormente, un anclaje a la cultura, se sirven de la misma para desplegar una representación del medio que los rodea, todo con base en la sujeción de la cultura perteneciente a su momento, su contemporaneidad. Sin embargo, puede aparecer una duda al respecto: ¿cómo crea el sujeto algo nuevo si se encuentra sujeto a ciertos parámetros?.. Para desarrollar una posible respuesta a ésta incógnita, cabe recordar algunas palabras que Deleuze (1981) hace al respecto en su texto *Empirismo y Subjetividad*:

¿Cómo se puede constituir en lo dado un sujeto tal que supere lo dado? Sin duda, también el sujeto está dado. Sin duda, lo que supera a lo dado está dado, pero de otra manera, en otro sentido. Ese sujeto que inventa y cree se constituye en lo dado de manera tal, que hace de lo dado mismo una síntesis, un sistema (P. 92).

Deleuze, en colaboración con otros autores en el texto *Michel Foucault, filósofo (1990)*, propone que en la subjetividad ocurre un proceso de individuación, que de alguna manera, supone un reto para la red de dispositivos, puesto que si esa línea o brazo se repliega en sí misma, el individuo comienza a cuestionar el modelo pre establecido, en tanto que el sí- mismo “no es ni un saber ni un poder” (pag. 157). Cada vez más fortalecidas las líneas de subjetividad, que se valen de elementos utilizados para sí según sean sus necesidades, se ve más clara la figura de un individuo buscando la puerta de salida del domo que provea un nuevo horizonte de posibilidades para re-significar lo que el poder y el saber hubo de instaurar:

“En la medida en que se escapan de las dimensiones de saber y de poder, las líneas de subjetivación parecen especialmente capaces de trazar caminos de creación que no cesan de abortar, pero tampoco de ser reanudados, modificados, hasta llegar a la ruptura del antiguo dispositivo”. (Pag. 159).

Según Deleuze (1990) se encuentran dos grupos de dispositivos. Un primer grupo que se caracteriza por actuar con líneas de *estratificación* o *sedimentación* (estas bajo el orden del poder y del saber), y un segundo grupo que lleva a cabo líneas de actualización y/o *creatividad* (éstas ligadas a la subjetividad). Sin embargo, existe una particularidad que cabe resaltar al respecto, y es que las líneas de sedimentación se ven seriamente afectadas cuando las líneas de

subjetivación actúan en la misma situación. Las líneas de subjetividad son las fracturas de las líneas de saber y poder, no obstante, son las permiten que se articule nuevamente el poder y el saber. No se puede pensar en un sistema de dispositivos si falta el poder, el saber o la subjetividad, puesto que la tripartita permite el continuo devenir social y cultural y le da sentido a las representaciones y a lo dado por y para los sujetos. ¿Qué sería del poder y del saber sin un sujeto que se mantiene constante en la subjetivación? o vale decir, ¿un sujeto qué puede motivarlo a subjetivar?

El concepto *novedad*, se muestra como una cualidad interesante que reviste a la subjetividad, al igual que el concepto de creación. La actualidad danza alrededor del movimiento realizado por la subjetividad para asegurar que dicha movilización está ocurriendo en realidad, que es un proceso constante. Deleuze (1990) expone a propósito:

Pertenece a ciertos dispositivos y obramos en ellos. La novedad de unos dispositivos respecto de los anteriores es lo que llamamos actualidad, nuestra actualidad. Lo nuevo es lo actual. Lo actual no es lo que somos sino que es más bien lo que vamos siendo, lo que llegamos a ser, es decir, lo otro, nuestra diferente evolución. En todo dispositivo hay que distinguir lo que somos (lo que ya no somos) y lo que estamos siendo: *la parte de la historia y la parte actual*. La historia es el archivo, la configuración de lo que somos y dejamos de ser, en tanto que lo actual es el esbozo de lo que vamos siendo. De modo que

la historia o el archivo es lo que nos separa de nosotros mismos, en tanto que lo actual es ese otro con lo cual ya coincidimos (P. 159)

Respecto al segundo grupo de dispositivos, que llevan por característica esencial las líneas de actualización y/o creatividad, es decir, las directamente implicadas con la subjetividad, cabe destacar la capacidad que éstas tienen para modificar lo impuesto, “lo dado” a partir de la convulsión que produce la acción generada por la actualización y la creación. Ahora bien, ir al origen de la palabra creación y lo que ella conlleva aportará más luces al respecto.

La expresión crear remite al término griego *poiesis* (ποίησις), utilizado por Platón a modo de ejemplo en su discurso del banquete (1871), cuando Diotima intenta explicar a Sócrates sus acepciones acerca del amor. En la obra, la sacerdotisa utiliza a modo de ejemplo la *poiesis* para compararla con el amor y decir que en ambos casos se asigna sólo a un grupo privilegiado, aun siendo todo un conjunto de personas merecedor de tal nombramiento:

- - Ya sabes que la palabra poesía tiene numerosas acepciones, y expresa en general la causa que hace que una cosa, sea la que quiera, pase del no-ser al ser, de suerte que todas las obras de todas las artes son poesía, y que todos los artistas y- todos los obreros son poetas.
- - Es cierto.

- -y sin embargo, ves que no se llama á todos poetas, sino que se les da otros nombres, y una sola especie de poesía tomada aparte, la música y el arte de versificar, han recibido el nombre de todo el género. Esta es la única especie, que se llama poesía; y los que la cultivan, los únicos á quienes se llaman poetas.

Lo mismo sucede con el amor; en general es el deseo de lo que es bueno y nos hace dichosos, y este es el grande y seductor amor que es innato en todos los corazones.

Pero todos aquellos, que en diversas direcciones tienden á este objeto, hombres de negocios, atletas, filósofos, no se dice que aman ni se los llama amantes; sino que sólo aquellos, que se entregan á cierta especie de amor, reciben el nombre de todo el género, y á ellos solos se les aplican las palabras, amar, amor, amantes.(P.341-342).

La traducción de Medina y Navarro no es la más adecuada para el término, puesto que la poesía hereda atributos de la *poiesis*, no son sinónimos, por lo cual se asume *Poiesis* en lugar de poesía. La *Poiesis* como principio crea, hace que una cosa vaya “del no -ser al ser” (P.341). Producir y expresar todo acto de creación no solo en las artes, sino también en cualquier esfera del hombre que se dispone a hacer aparecer un algo del cual se obtenga un producto, por ejemplo la carpintería, la agricultura, por mencionar algunos casos. Lejos de encerrar el concepto en una definición específica o dotarla de un uso particular, es preciso imaginar que en extensión puede ser como el mar, donde el horizonte de quien la contemple se pierda a

través de su sentido más agudo de experiencia. Es el elixir inagotable que sirve a la acción inventiva, a la subjetivación del ser humano entendido como sujeto perteneciente a una cultura que demanda de sí la capacidad como individuo de aportar rasgos diferentes de creatividad que le permitan proclamar y afirmar su identidad, auto-creándose continuamente para enmendar, de modo alguno, su carencia, así, el individuo instauro su participación en la esfera cultural, de la misma forma que la cultura, para ser comprendida como tal, debe explicarse en un principio desde la *poiesis*.

Hasta ahora se ha hecho referencia a la *poiesis* como medio de creación y auto-creación del sujeto y del mundo que lo rodea, sin embargo, se encuentra que el concepto se gesta desde mucho antes de la estructuración de sujeto inmerso en la cultura. *Poiesis* como actividad que genera, que alumbró y es madre del origen, vive en el interior del niño poeta que hace magia y juega con ella, que sueña y construye castillos que prosperan en su juego. Si el sujeto admira el inmerso mar de posibilidades que ofrece la *poiesis*, el niño, en todo su esplendor, se adentra en él, se sumerge, navega y lo expande hasta confines jamás imaginados por un individuo determinado. La *poiesis* no implica estabilidad y no opera bajo cánones establecidos, no solo se proyecta en la realidad de lo humano; ella conserva también rasgos de lo Real. No necesita del lenguaje para aparecer. Huizinga (2007) en su libro *Homo Ludens*, considera que para acceder

a la *poiesis*, es necesario adoptar la posición del niño que se lleva dentro y al cual no debería renunciarse, por más inmerso que se esté en la cultura.

“si se considera que lo serio es aquello que se expresa de manera consecuente en las palabras de la vida alerta, entonces la poesía nunca será algo serio. Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, donde habita el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriagues y de la risa. Para comprender la poesía hay que ser capaz de aniñarse el alma, de investirse el alma del niño como camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto” (P,p. 153,154)

El sujeto en términos de lo constituido a partir de una carencia que lo lleve a un proceso de estructuración llega a adentrarse en el sistema signifiante que le permite la comunicación, en tanto un ser de comunicación es pues un hilo más de la red de dispositivos sobre el cual se puede ejercer el poder y el saber. Entonces comprendiendo lo sagrado como lo que secularmente es el poder de los dispositivos, el sujeto para serlo está inmerso dentro de la esfera sagrada. Esto, sustenta lo dicho en el transcurso de este escrito, que el niño al ser sujeto se encuentra ya atrapado por la red, en tanto conocedor de lo sagrado, por ende separado de su capacidad de profanar en el sentido estricto del término.

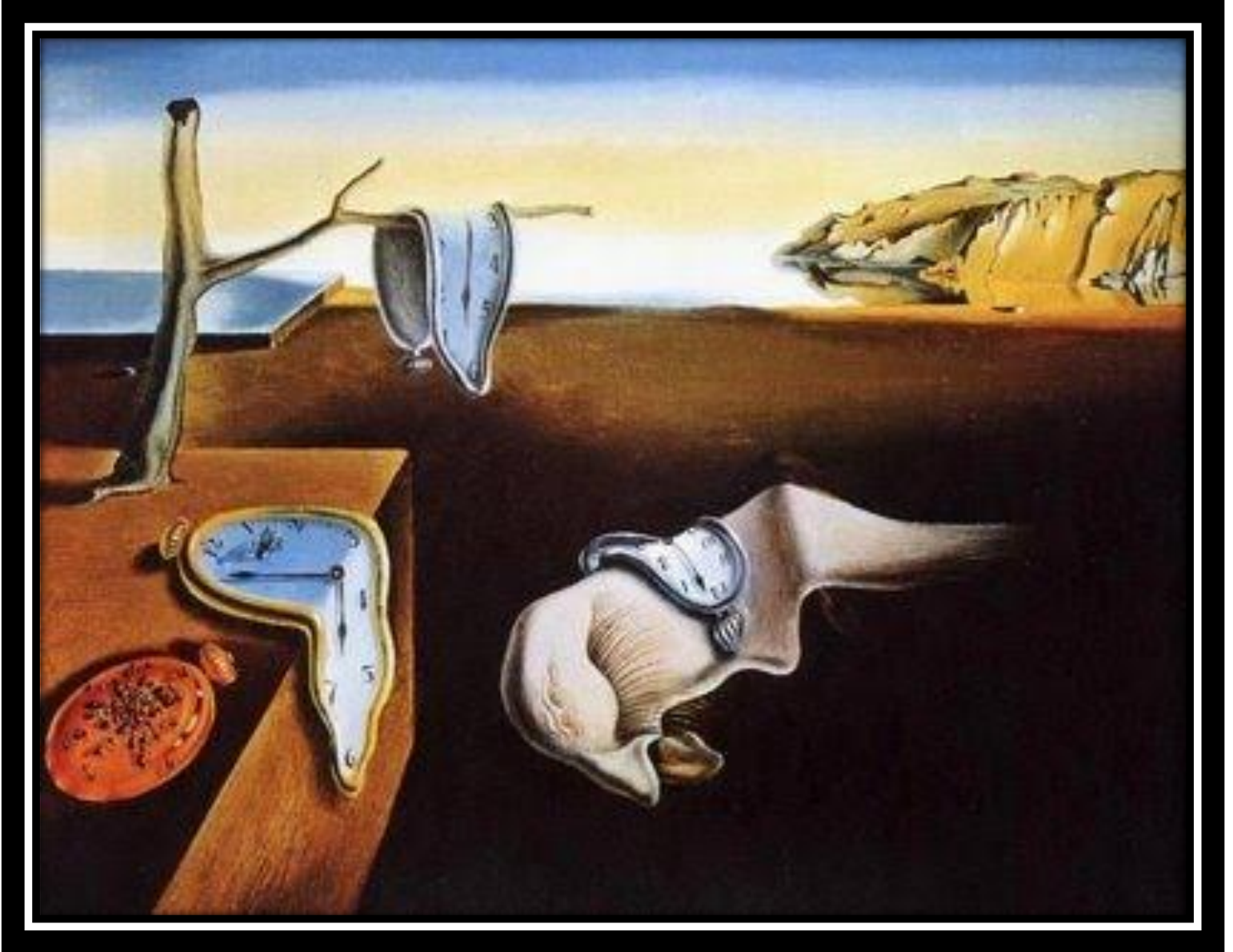
Agamben (2011) manifiesta que así como hay dispositivos que integran esa red para modelar y controlar, también hay contradispositivos que logran irrumpir en la armonía de los modelos, inyectando desorden, que en la medida de lo que sean capaces de permear, pueden llegar a presentar gran caos en los sistemas que integran la red de los dispositivos. Si se sube el telón, aparecerá en escena otra definición muy importante para articular el asunto de los contradispositivos, se halla en ella la posibilidad de extraer del domo un elemento que cumple una función controlada y específica y ubicarla fuera de sí, liberar ese elemento de sus actividades y restituirlo a su uso común. Esa definición es pues la profanación. La profanación es el contradispositivo que restituye al uso común eso que el sacrificio aplicado por los dispositivos hubo separado y dividido. Profanar, es el término que Agamben (2005) en su libro *Profanaciones* empleó para designar aquello que se opone a lo sagrado y que por lo tanto viene a ser parte del uso común de los hombres; otra definición que da sobre la profanación es “abrir la posibilidad de una forma especial de negligencia, que ignora la separación o, sobre todo, hace de ella un uso particular (p. 99). Al analizar esta definición se encuentra que el juego como *paidia*, anterior a la interiorización completa de reglas es precisamente este tipo particular de negligencia, en tanto a la inadecuada ejecución y cumplimiento de los usos y funciones de los elementos dispuestos a usarse de una forma establecida. En la profanación se encuentra esta insuficiencia para funcionar bajo la esfera de lo sagrado, es decir, lo que el

dispositivo hubo ya apartado, designado y asignado, insuficiencia dada a causa del desconocimiento de esta separación o simplemente bajo un empleo, nombre y función diferente al acostumbrado, Agamben (2005) dice “ya que profanar no significa simplemente abolir y eliminar las operaciones, sino aprender a hacer de ellas un nuevo uso, a jugar con ellas” (p. 113) Este nuevo uso separado de las costumbres y hasta del lenguaje completamente interiorizado es el Juego, en este profanar se da libremente la manipulación del mundo incluso de si mismo. Basta con ver a un niño jugando con su cuerpo, torciendo sus dedos, jugando con su saliva, jugando con su dolor, Calillois (1986) dice

El niño...gusta jugar con su propio dolor, por ejemplo, irritándose con la lengua una muela enferma. También le gusta que lo asusten. Así, busca ora un dolor físico, pero limitado y dirigido, cuya causa es él, que hace cesar a su antojo. Tanto aquí como allá son reconocibles los aspectos fundamentales del juego: Actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada. (p. 67)

El niño juega con su cuerpo, profana los usos de las partes del cuerpo en tanto funcionalidad, de igual forma hace lo mismo con el lenguaje, con los objetos, con las costumbres, aún con los juegos en sus aspectos más lúdicos, es aquí donde entra el concepto de parodia

LA PARODIA



El juego es una parodización de la realidad objetiva, entendiendo la parodia como el cambio de sentido de aquello sagrado en el campo de la cultura. Es parodia en tanto modifica un modelo preexistente frente a una situación pero sin abandonar los elementos que lo constituyen.

En este sentido, surge la pregunta de si el “juego” constituido previamente bajo unos cánones establecidos, bajo una premisa de “así es como se juega” es en realidad un juego que atiende a la parodización es decir al juego como tal.

Aparece un concepto clave a la hora de relacionar el juego con la parodia, concepto que atraviesa el acto de jugar; este es pues la creatividad, y es a través de la creatividad que es posible la construcción de la parodia. Winnicott (1979) plantea en relación a lo anterior:

“El acatamiento implica un sentimiento de inutilidad en el individuo...en forma atormentadora, muchos individuos han experimentado una proporción suficiente de vida creadora como para reconocer que la mayor parte del tiempo viven de manera no creadora, como atrapados en la creatividad de algún otro, o de una maquina (p. 93).

En este sentido, el jugar es visto como el escape del deseo del otro, como la huida de la creatividad ajena, como la implementación y el desarrollo de una creatividad propia que ocasionalmente puede infringir lo que otrora fue impuesto; el niño entonces, crea para sí una parodia del cómo se juega; ejemplo de esto es el niño que al tener un tablero de ajedrez dota a

cada ficha de personalidad y entonces ya no se matan entre las negras y las blancas y ya el rey no es aquel al que se le debe guardar sino que un peón de su mismo color acaba con su vida.

Hasta lo más imposible de representar se puede transformar en parodia y de esta manera acceder indirectamente a lo doloroso, a lo que resulta tan crudo que se torna inadmisible.

Agamben (2005) dice a esto “serias pueden ser, sin embargo, las razones que han empujado a quien parodia a renunciar a una representación directa de su objeto” (p. 51).

El mismo autor (2005) plantea una diferencia entre la parodia y la ficción diciendo:

La parodia no solo no coincide con la ficción sino que constituye su opuesto simétrico porque la parodia no pone en duda como la ficción, la realidad de su objeto este es de hecho tan insoportablemente real que se trata más bien de tenerlo a distancia. Al “como si” de la ficción, la parodia opone su drástico “así es demasiado” (o “como si no”). Por esto, si la ficción define la esencia de la literatura, la parodia se mantiene por así decir en el umbral, tensionada obstinadamente entre realidad y ficción, entre la palabra y la cosa (p. 60).

La parodia es realizable en tanto se desconoce el sistema signifiante; por otro lado, para que se pueda hacer ficción es necesario conocer el objeto o la situación sobre la cual se va a hacer un como sí. Al decir Agamben (2005) que la parodia se debate entre la palabra y la cosa, es pues

que en el intento de establecer un significado a eso imposible de significar que se encuentra en lo Real, lo olvidado e inolvidable, el niño crea en si un mundo, alejándose pues de la nada de lo Real, de la cosa como tal, en la medida en que existe la falta se da la constitución de sujeto que en sus inicios no se encuentra aún cobijado por ese sistema significante, en tanto desconocido dichos significantes el niño puede hacer parodia, “porque de lo inolvidable solo se puede hacer parodia” (Agamben. 2005; p. 44).

¿Qué relación tiene esto con el juego? el niño que juega subvierte todo lo que se le ha enseñado
¿Qué es lo que parodia el niño al jugar? parodia lo indecible por ser desconocido como tal, el niño libremente toma cada cosa que encuentra y hace de ella lo que le plazca, la parodia sin ningún tipo de culpa, en su naturalidad sin la imposición de algo exterior que lo ubique, que le dé un papel, un nombre y como tal le imponga una forma de lenguaje. La parodia promovida en el juego del niño le permite escaparse de todo eso, del ser como se le permite ser y del estar solo donde se le permite estar. Agamben define la parodia como una parantología “si la ontología es la relación –más o menos feliz– entre lenguaje y mundo, la parodia, es cuanto parantología, expresa la imposibilidad de la lengua para alcanzar la cosa y de la cosa para encontrar su nombre” (p.62). En este sentido el juego del niño si permite parodizar esta realidad objetiva, crea un contra lo dado a través del juego, en su jugar no concuerda el

nombre que le dio al objeto con la función o con la actividad que desempeña con él, va contra el lenguaje, Agamben (2005) plantea que la parodia es un parantología, es decir algo opuesto al ser, se comprende ser en tanto sujeto, ser en tanto nombrado. En este sentido la profanación tiene una estrecha relación con la parodia, parodiando el niño profana lo sagrado mediante el juego, es tal vez el único instante del futuro sujeto en el que tiene la maravillosa capacidad de profanar los dispositivos, de ir contra el poder, el saber y no estar aún bajo sus interdicciones. Se observa en el transcurso de realización de este texto como profanar, como poder acceder a esta esfera es completamente necesario para la constitución previa del sujeto y acceso al lenguaje. Es en lo profanable donde se encuentra la capacidad de la formación del sujeto. En lo estudiado en esta monografía sobre el juego, como producto propio de la psicología permite conocer la relevancia que tiene profanar, en la importancia que tienen estos juegos aun no atrapados para el análisis infantil y para el abordaje clínico del niño.

LAS AVENTURAS DE ALICIA Y SU RELACION CON EL JUEGO DE NIÑO COMO PROFANACION

DE LOS DISPOSITIVOS



Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas y Al otro lado del espejo que se encuentran en la literatura, se emplean en este trabajo para ejemplificar ciertas características puntuales del juego en el niño.

Curioñico! Curiorífico! Dijo la niña de Carroll sorprendida de sí misma al no estar hablando adecuadamente. En el transcurso de las historias existe una alteración del lenguaje, lo que se dice no se comprende fuera de los lugares en lo que se encuentra la niña, no tienen un sentido perteneciente a la realidad, los poemas conocidos por Alicia, no se pueden recitar de la forma en la que le fueron enseñados, se sostienen conversaciones sin sentido y se hacen preguntas sin respuesta aparente, como la similitud entre un cuervo y una mesa; el pozo de melaza es una verdad incuestionable y preguntar por la veracidad de las cosas maravillosas se torna mala educación.

El Rey de corazones dijo “Si el poema no tiene sentido- dijo el rey- eso nos evitará muchas complicaciones, porque no tendremos que buscárselo” (Carroll; 2003. p, 121) A propósito de poemas se tomará como ejemplo el Jabberwock que se encuentra Alicia a través del espejo (Carroll, 2004).

Jabberwock

Valiente empuñó el gladio vorpal;
a la hueste manzona acometió sin descanso;
luego, reposóse bajo el árbol del Tántamo
y quedóse sesudo contemplando...
Y así, mientras cavilaba firsuto.
¡¡Hete al Galimatazo, fuego en los ojos,
que surge hedoroso del bosque turgal
y se acerca raudo y borguejeando!!
¡Zis, zas y zas! Una y otra vez
zarandéó tijereteando el gladio vorpal!
Bien muerto dejó al monstruo, y con su testa
¡volvióse triunfante galompando!
¡¿Y haslo muerto?! ¡¿Al Galimatazo?!
¡Ven a mis brazos, mancebo sonrisor!
¡Qué fragarante día! ¡Jujurujúu! ¡Jay, jay!
Carcajeó, anegado de alegría.
Pero brumeaba ya negro el sol
agiliscosos giroscaban los limazones

banerrando por las váparas lejanas,
mimosos se fruncian los borogobios
mientras el momio rantas necrofaba...(p.p. 19,20)

Jabberwock, uno de los poemas de Carroll; poema cuyas palabras empleadas no se acogen al lenguaje como tal. Se entiende que este poema no se sumerge en la esfera de lo conocido y de lo perteneciente a la "razón". Es precisamente el poema con el que Alicia se encuentra al iniciar su aventura al otro lado del espejo. El Jabberwock parece ser una criatura con grandes dientes que desgarran y hacen daño, sin embargo, posterior a esta descripción se encuentra que un valiente con su espada aniquila al monstruo. Al ocurrir dicha aniquilación el poema finaliza. Alicia a pesar de su falta de comprensión sobre lo que significan dichas palabras, solamente comprende que el hecho es que han matado a algo. Pero de acuerdo a esto, el interrogante surge a partir de esta aniquilación perteneciente a las fantasías de Alicia, ¿Qué es lo que parece eliminarse? se cree que el Jaberwock alude precisamente a este lenguaje sin sentido en el que se encuentra el niño en su Experiencia, se elimina lo que se encuentra por fuera de la razón, de lo significativo en términos culturales, pero como ya se mencionó anteriormente la Experiencia se torna necesaria para el ingreso al lenguaje. Otro aspecto que resulta de interés es el hecho de

que el Jaberwock es eliminado por una espada, llamada Espada Vorpal, solo este es capaz de cortarle su cabeza, en este sentido, se cuestiona desde la teoría psicoanalítica y el acceso a lo simbólico ¿qué quiere decir esta espada?, se cree por lo tanto que esta espada corresponde al símbolo falo, que a partir de la castración simbólica que ejerce sobre el niño le posibilita la renuncia Edípica y por lo tanto la formación del sujeto, el ingreso al lenguaje y el ingreso a la cultura.

Por otro lado, existen personajes en la segunda obra de Carroll, que hacen un perfecto homenaje al niño en el tiempo de la Experiencia, se encuentran aspectos relacionados con el lenguaje. Quien llama más la atención es Humpty Dumpty Al conocer la historia del huevo antropomórfico que cayó de un muro, pero nadie pudo volverlo a retornar como era anteriormente, no se puede evitar encontrar una similitud con el niño, este que al ser absorbido por los dispositivos le es imposible retornar al mundo profano en tanto es ya conocedor de lo sagrado junto con lo puro e impuro que componen dichos dispositivos, por todos los intentos que haga el niño que se adaptó al juego de reglas (*ludus*) por sumergirse de nuevo en esta fantasía y aún en su deseo de inventivas más puro, le será inaccesible como lo era antes acceder a esta primera vez (*paidia*). Humpty Dumpty sabe que significan todos los poemas, cree que es bastante incomodo crecer después de los siete, además de eso, tiene la facultad de darle el

significado a las palabras acorde a lo que él desee, de definir aun palabras que no tienen significado, es “como si” fuera el dueño del lenguaje “Cuando yo uso una palabra —insistió Humpty Dumpty con un tono de voz más bien desdeñoso— quiere decirlo que yo quiero que diga..., ni más ni menos” (p. 88)

Otro aspecto a resaltar en la genialidad de Carroll, resulta ser específicamente los juegos que se observan principalmente en Alicia en el país de las maravillas (2003); parece relevante que dichos juegos no tenían una delimitación acorde a los juegos convencionales, no hacían líneas rectas, no habían reglas fijas, eran cambiantes e inestables “Me parece que no juegan ni un poco limpio- empezó Alicia en tono quejumbroso-, y se pelean de un modo tan terrible que no hay quien se entienda, y no me parece que haya ninguna regla” (p. 81), parecía que su actividad de jugar con reglas cambiantes fuese una de las actividades más serias de dicho país, aun los animales eran tomados como objetos de juego, sacándolas de su ser animal y convirtiéndose en bolas de Croquet. Estos juegos más que regirse bajo reglas estables, iban y venían de acuerdo al deseo de los jugadores o acorde a la situación presentada.

Incluso, el cuerpo dentro de las limitaciones que posee en la realidad, se ven superadas dichas oposiciones gracias a diferentes objetos que la niña consume o manipula como un abanico, una seta, un pastelillo, entre otros; estos, le permite modificar su cuerpo, cambiar de tamaño, alterar

la apariencia de este, por lo tanto influir en la forma en que ella cree que es “apenas sé, señora lo que soy en este momento... si sé quién era al levantarme esta mañana, pero creo que he cambiado varias veces desde entonces” (P.42)

El tiempo se modifica, sin embargo no adopta tampoco una estructura fija, el tiempo inicia la entrada al país de las maravillas, el conejo blanco parece acogerse a este, sin embargo en el abismo que parecía ser una madriguera se pierde el control del paso del tiempo, no sabe si ha caído un día o un año, en el país de las maravillas hay una abolición del tiempo como se conoce, según el sombrero el tiempo es un personaje (Carroll; 2003)

“El tiempo no tolera que le den palmadas. En cambio si tuvieras buenas relaciones con él, haría todo lo que tú quisieras con el reloj. Por ejemplo, supón que son las nueve de la mañana, justo la hora de empezar las clases, pues no tendrías más que susurrarle al Tiempo tu deseo y el Tiempo en un abrir y cerrar de ojos haría girar las agujas de tu reloj. ¡La una y media! ¡Hora de comer!”
(p. 67)

En las obras de Carroll, se encuentran ciertos personajes y lugares que una vez más permiten encontrar rasgos que se relacionen con la infancia, al contrario de la primera obra, en A través del espejo, aparece algo adicional, esto está directamente relacionado con el nombre, el nombre es esto que designa al niño y lo posiciona en la cultura y ante las personas que lo

rodean. Al otro lado del espejo, Alicia en ocasiones llega hasta olvidar su nombre, la ausencia del nombre de Alicia pareciera ser según algunos personajes, la posibilidad de obviar ciertas reglas o imposiciones de los adultos que se encuentran al lado del espejo en el que las letras de leen de izquierda a derecha, el cual trae consigo culpas y cargas impuestas por los otros. Con referencia al nombre se encuentra en el filósofo Giorgio Agamben (2005) contenido referente a este y el acceso a la felicidad a partir de la evasión del nombre dado, y al uso de la lengua secreta que le permiten la asignación de otro nombre o la anulación del asignado

“En última instancia, la magia no es conocimiento de los nombres, sino gesto: trastorno y desencantamiento del nombre. Por eso el niño nunca está tan contento como cuando inventa una lengua secreta. Pero su tristeza no proviene tanto de la ignorancia de los nombres mágicos como de su dificultad para deshacerse del nombre que le ha sido impuesto (...) tener un nombre es la culpa. La justicia es sin nombre, como la magia, Privada de nombre, beata, la criatura llama a la puerta del país de los magos, que hablan sólo con gestos” (p.p. 24,25)

Lenguaje, juego, cuerpo y tiempo, elementos que se ponen en Juego en esta historia llena de profanaciones, similar del juego que juega con las estructuras, además de los objetos, gracias a la no subjetivación del niño es posible jugar con las estructuras

El aún no es estructura psíquica completa. Es el país de la verdadera Experiencia, el conocimiento adquirido fuera de este país es vano e inútil, es por esto que el conocimiento que trae Alicia de la realidad es irrelevante e innecesario para darle explicación a lo que sucede.

En cuanto a los personajes con lo que Alicia interactúa en estas dos aventuras, parece ser lo que Agamben (2005) denomina como los Ayudantes, estos seres que no entienden, que combinan tonterías con chiquilladas, que se tornan molestos y descarados, que son absorbidos por las fantasías, torpes; significan según el autor los deseos inconfesables y no satisfechos. El niño ya adulto olvida a su amigo imaginario, aquel con el que discutía y aquel a quien le asignaba sus travesuras de juegos; olvida objeto que asignaba como juguete, sin embargo, fueron ayudantes que se perdieron en los ires y venires de la formación del sujeto, ellos permanecen en lo olvidado. Agamben (2005) dice “Aquello que lo perdido exige no es ser recordado o complacido, sino permanecer en nosotros en tanto que olvidado, en tanto que perdido, y únicamente por esto, inolvidable” (p.44).

En conclusión esta obra resulta rica en contenido referente al juego infantil, a la Experiencia primera previa a la constitución del sujeto y a todos los elementos que están en juego en esta etapa del desarrollo, en cuanto a esto Lacan (2002) hace un homenaje a la obra de Carroll dada la abundancia de elementos que brinda ante la facilidad de apreciar los tres registros (RSI) “Ese

es el secreto que toca la red más pura de nuestra condición de ser: el simbólico, el imaginario y el real. Los tres registros mediante los cuales introduje una enseñanza que no pretende innovar sino restablecer cierto rigor en la experiencia psicoanalítica, allí están, puestos en juego al estado puro y en su relación más simple.” (p. 2) Se puede apreciar el Objeto (a) en toda su frescura, el juego con lo simbólico y lo imaginario jugar en las transformaciones y cuerpo de Alicia, posibilita evidenciar como este nudo que parece aún no estar enlazado perfectamente se gesta en el país de las maravillas.



CONCLUSION

El juego es una actividad que abre las puertas a una dimensión en la cual el niño puede actuar y exteriorizar gran parte del contenido de su psique, lo que a su vez permite que proyecte sus deseos, sus temores, lo que ha causado gran impresión en sí mismo y que por su corta maduración a nivel fisiológico, psíquico y social no puede poner en palabras. La expresión que logra a partir de jugar, permite que se lleve a cabo una organización psíquica que junto a la introducción de la ley, va a gestar las primeras larvas en la constitución de un sujeto, un individuo que aprenderá a manifestar sus deseos a partir del lenguaje; un Yo quiero, Yo deseo que se hará espacio en una cultura determinada, bajo unos cánones establecidos.

El juego es el puente entre los procesos internos y, la movilización puesta en escena de las emociones que animan al niño a jugar. En su relación más íntima con la poiesis, es posible observar la creación de un mundo totalmente autónomo, asimismo el niño se auto-crea en el proceso y dicha creación va ligada a su necesidad de caos para ordenarse luego en la cultura que lo va a organizar por medio de los dispositivos que coaccionan su actividad predilecta a tal punto que, el niño deja de jugar el juego en sus manifestaciones más puras paidia. Ahora bien, lo anterior no quiere decir que en su proceso de construcción el niño deje de jugar, ya que

incluso el adulto lo hace de vez en cuando. No obstante, esa paidia de creación y regocijo en la libertad se sustituye por un juego reglado Ludus, utilizado ya no para exteriorizar las pulsiones y sentimientos que animan a ese niño, sino que es un juego que se dedicará a entretener a un niño que está dejando de serlo, su proceso de subjetividad ha madurado, lo ha hecho sujeto pero ha cobrado su cuota. Lo ha despojado de su libre albedrío para hacer y des-hacer.

Antes de pagar dicha cuota, se da la profanación de aquello a en lo que el niño se sumergirá en sus siguientes años, A partir de este proceso profanatorio, el infante accede a la Experiencia que le permite exteriorizar sus deseos jugando, para después olvidar esta etapa que es uno de los cimiento para la constitución de sujeto, Es el momento de vida en el que ir contra el lenguaje, los usos, las funciones que los dispositivos han delegado, es válido, es en el juego donde el niño es libre de profanar dichos dispositivos y parodiar la realidad externa, este momento es de vital importancia en el niño, la profanación, los ayudantes, el humpty dumpty, las palabras sin sentido abren paso en la memoria para que el sujeto comience a aparecer. Queda sin embargo el cuestionamiento de los juegos que hoy se practican, de si los juguetes que hoy muestra la realidad actual son elementos que posibiliten la profanación o si los dispositivos fortalecidos por el consumo y el capitalismo se han adentrado aún en esta etapa de profanación y han tornado “los juguetes” como improfanables.

“Todo improfanable se funda sobre la detención y sobre la distracción de una intención auténticamente profanatoria. Por esto es necesario arrancarles a los dispositivos – a cada dispositivo– la posibilidad de uso que ellos han capturado. La profanación es la tarea política de la generación que viene. (Agamben. 2005, p. 119)



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Agamben G. (2001) *¿Qué es un dispositivo?* Revista Sociologica No. 73. Páginas 249-264.
- Agamben G. (2007) *Infancia e Historia, Destrucción de la Experiencia y Origen de la Historia*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires.
- Agamben G. (2005) *Profanaciones*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires.
- Caillois, R. (1986) *El Hombre y lo Sagrado*. Fondo de cultura económica. México. México D.F.
- Caillois, R. (1996). *Los juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica de México. México .D.F.
- Deleuze G; Glucksmann, A; Frank, N; Balbert, E. (1990) Michel Foucault, filósofo. Editorial GEDISA. Buenos Aires, Argentina
- Dolto, F. (2004). *En el juego del deseo*. México. Siglo Vientiuno Editores.
- Foucault, M (2002) *Vigilar y Castigar. El nacimiento de la Prisión*. Buenos Aires. S. XXI Editores.
- Freud, S. (1991). *El creador literario y el fantaseo*. Buenos Aires. Amorrortu Editores.
- Lebovici & R.Diatkine (1969) *Significado y función del juego en el niño*. PROTEO S.C.A Buenos Aires.
- Winnicott, D. (1971) *Realidad y Juego*. GEDISA. Buenos Aires.
- Gombrich, E. H. (1999) *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*. DEBATE. Madrid.

- Freud, S. (1992) Obras completas, volumen 7. Tres ensayos de una teoría sexual. Páginas 157- 187. Amorrortu Editores. Buenos Aires.
- Deleuze G (1981) *Empirismo y subjetividad* GEDISA. Buenos Aires.
- Carroll L. (2004) *Alicia a través del espejo*. Ediciones del sur. Córdoba, Argentina. Rescatado de la web: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-19-Carroll.ATravesDelEspejo.pdf>
- Carroll L (2003) *Alicia en el país de las Maravillas*. Ediciones del sur. Córdoba. Argentina
- Platón (1871) *El Banquete*. Medina y Navarro, Editores. Madrid España.
- Aulagnier P., Hornstein L., Pelento M., Green A., Rother M., Bianchi H., Dayan M., Friszman B. (1991) *Cuerpo, historia, interpretación*. Editorial Paidós SAICF, Buenos Aires Argentina
- Jaques L. (1986) Seminario de Jaques Lacan. Libro Siete. La ética del Psicoanálisis. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Jaques L (1984) Seminario de Jaques Lacan. Libro Tres. La Psicosis 1955-1956. Editorial Paidós Ibérica. Barcelona
- Rodríguez Ponte R. (2002) Seminario 22. R.S.I –Versión Crítica- Clase 1: 10 de Diciembre de 1974. R.S.I. Escuela Freudiana de Buenos Aires.
- Peskin L. (2003) *El sujeto desde la perspectiva Lacaniana*. Rescatado de la web <http://www.elpsicoanalisis.org.ar/old/numero4/resenasujeto4.htm>
- Jaques L (2002) Homenaje a Lewis Carroll texto publicado en Ornicar
- Cruz (2013) *¿Quieres que tu hijo sea listo? Apúntale al ajedrez*. Rescatado de la web <http://www.entremadres.es/quieres-que-tu-hijo-sea-listo-apuntale-a-ajedrez/>

- Huizinga J. (2007) Homo Ludens. Alianza Editorial y Emecé Editores. España.
- Humpty http://www.zazzle.com/alicia_y_humpty_dumpty_en_el_pais_de_las_maravilla_lienzo-192984313597518611?lang=es
- Pintura de Vladimir Kush. ¡Un sol huevo sale por el horizonte!
Sitio web del artista: <http://vladimirkush.com/>
- Jabberwocky, <http://www.lagatayelbuho.com/web/HYPNOS/POEMAS/jabberwocky.html>
- Niño geopolítico observando el nacimiento del hombre nuevo
<http://www.taringa.net/post/arte/15920515/Salvador-Dali---15-Mejores-Obras-Surrealistas.html>.