

# ¿Por qué jugar a que hacemos teatro?

## Actividades lúdicas de representación para fortalecer la propia identidad y la cohesión social

Why Do We Play the Game of Drama? Playful Representation Activities to Strengthen One's Own Identity and Social Cohesion

Carlos GUTIÉRREZ BRACHO

Universidad Autónoma de Madrid

cagbra@yahoo.com

DOI: <https://doi.org/10.15366/bp2017.16>

Recibido: 18/11/2016  
Aprobado: 20/02/2017

**Resumen:** Las sociedades actuales han cambiado el sentido del ocio entendido como un tiempo que permite el desarrollo de las sociedades y reconocer la propia identidad en el Otro a través del juego. Las actividades teatrales permiten recuperar la naturaleza lúdica humana –mediatizada por la tecnología o anestesiada por la vida social adulta– y recuperar no sólo la propia identidad, sino la de los Otros, lo que permite construir, deconstruir y reconstruir el cuerpo físico y social.

*Palabras clave:* ocio, juego, teatro, alteridad, mirada, identidad.

**Abstract:** Current societies have changed the sense of leisure time understood as an opportunity for the development of societies while recognizing through games our own identity in another one. Theatrical activities make possible to recover the playful human nature –mediated by technology or anesthetized by adult social life– and to recover not just the very own identity, but the identity of Others, enabling to construct, deconstruct and reconstruct the body, both physical and social.

*Keywords:* leisure, games, theatre, play, alterity, gaze, identity.

Ocurre de manera natural. Los niños dedican la mayor parte de su tiempo a jugar. Juegan a que no son ellos y lo hacen plenamente. Juegan a que viven en una realidad que no es la suya. Juegan a los cochecitos o con muñecas. Juegan a que son profesores en el salón de clases o a ser astronautas que recorren las galaxias donde los extraterrestres tienen tarántulas gigantes como mascotas. Juegan a que son el doctor, mientras sus amigos o hermanos son los pacientes o que son indios apaches que viajan montados en enormes corceles. Juegan a ser la mamá y los hijos. Juegan, juegan, juegan... son actores en el teatro de su propia vida.

Jugar no es un asunto baladí. Dice Hans-Georg Gadamer que el jugar “está en una referencia esencial muy peculiar a la seriedad”, en la que también se da una “especie de seriedad propia” que podría ser sagrada, porque el jugador sabe que el juego no es más que juego, pero se da en un mundo determinado por la “seriedad de los objetivos”<sup>1</sup>.

En *Homo Ludens*, Johan Huizinga sostiene que el juego no se da únicamente cuando somos infantes porque la nuestra es una especie esencialmente juguetona. Por ello, “todas las grandes actividades arquetípicas de la sociedad humana están permeadas por el juego desde el principio”<sup>2</sup>. El juego, además, “se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación”<sup>3</sup>. El tiempo que los niños dedican al ocio es fundamental, ya que les permite el autoconocimiento, la sociabilidad y el desarrollo de sus capacidades físicas.

Frecuentemente, al juego se le vincula con pérdida de tiempo, con *ocio*, y más que eso, con ociosidad; con ello se le resta valor e importancia en el desarrollo del individuo y de los grupos sociales, pero el ocio es uno de los fundamentos constitutivos para las culturas occidentales. Ocio, en griego *skholè* (σχολή), es raíz del vocablo escuela, en castellano. “Así, pues, el nombre con que denominamos los lugares en que se lleva a cabo la educación, e incluso la educación superior, significa ocio. Escuela no quiere decir escuela, sino ocio”<sup>4</sup>. El ocio adquiere importancia en Occidente porque se vuelve un espacio de formación del ser humano, uno que ha sido negado en sociedades donde el trabajo adquiere una posición absolutista, totalitaria o precaria. Incluso, el carácter formativo del ocio se pone en cuestión porque, en la actualidad, la relación social directa entre los seres humanos ha pasado a un segundo plano o se encuentra mediatizada por una máquina. La tecnología ocupa un lugar hegemónico en estas épocas donde se privilegian su uso y consumo.

<sup>1</sup> Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método*, Salamanca, Sígueme, p. 144.

<sup>2</sup> Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Londres, Taylor & Francis, 1949, p. 4.

<sup>3</sup> Garvey, Catherine, *El juego infantil*, Madrid, Morata, 1985, p. 9.

<sup>4</sup> Pieper, Josef, *El ocio y la vida intelectual*, Madrid, Rialp, 2003, p. 12.

Para millones de personas, sus tiempos de ocio e, incluso, sus relaciones interpersonales suceden en el universo digital. El tiempo dedicado a los espacios que fomenten actividades en las que se vean involucradas acciones físicas e interacciones sociales se ha reducido en los últimos años. En muchos países desarrollados y en vías de desarrollo más del 90% de los *millennials* tienen un teléfono inteligente que concentra su atención gran parte del tiempo. La Organización Mundial de la Salud advirtió, en 2016, que uno de cada 11 niños de 6 a 13 años era adicto a las nuevas tecnologías y esta adicción cada vez se extiende más; asimismo, afirma que la inactividad física es el cuarto factor de riesgo de mortalidad en el mundo<sup>5</sup>.

El juego a través de un aparato electrónico “apaga” la “naturaleza afectiva”, porque es como usar “tranquilizantes”, apunta Gabriel Weiss. “Aniquilamos la expresividad de un mensaje que podríamos situar en el contexto de una inteligencia interna que puede ayudarnos a establecer un mejor contacto con nuestro cuerpo”. Para él, lo que se da es un fenómeno lúdico en donde el juego se juega a sí mismo y el participante queda “marginado de su apetito exploratorio”, abandonando su “propia vida subjetiva”<sup>6</sup>.

¿Cómo repensar espacios de ocio para las sociedades contemporáneas en los que se puedan desarrollar habilidades necesarias para la vida social y donde el individuo explore y reconozca su propia identidad, así como la de sus semejantes para lograr una comunidad integrada? La clave podría estar en aquellos juegos teatrales o representaciones que los niños realizan naturalmente, ya que las actividades cercanas al teatro permiten fracturar la percepción unívoca de la realidad y ponen a cada persona en contacto con un Otro (o con muchos Otros), para tocarlo, mirarlo y convertirlo en motivo de su actuar y pensar.

El siguiente texto busca dar razones para fomentar el juego teatral en niños y adultos de cualquier grupo social, para permitir no sólo el desarrollo de las capacidades físicas y el reconocimiento de la identidad propia, sino también para fortalecer las relaciones sociales e interpersonales de los participantes.

### Un asunto natural

“El modo de ser del juego es cercano a la forma del movimiento de la naturaleza”, señala Gadamer. Cuando normalmente decimos, “también” los animales juegan, previene este filósofo, estamos siendo reduccionistas. Es al contrario: el ser humano “también” juega y, con ello, se reconoce que el sentido del juego es “un puro automanifestarse, precisamente porque es naturaleza y en cuanto que es naturaleza”<sup>7</sup>.

En los primeros estadios del desarrollo humano es cuando se fomentan y permiten, principalmente, los juegos infantiles. Gabás Pallás reconoce que hay un instinto humano lúdico que se ve menguado por las reglas de la vida en sociedad o cuando no existen las condiciones para que éste pueda darse. Dice, por ejemplo, que se requieren factores como la luz solar, porque infunde alegría y que haya espacios abiertos; también, que el cuerpo esté descansado para que pueda brotar de él una energía desbordante. Aunque no siempre pueden lograrse las condiciones que propone, sí puede crearse el ambiente para que el individuo tenga disposición de jugar.

El primer paso –y quizá el más fundamental– es que exista un espacio físico y temporal para el ocio. Debido a que las otras condicionantes que apunta Gabás Pallás no siempre

<sup>5</sup> OMS, *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*, Suiza, 2010.

<sup>6</sup> Weiss, Gabriel, *El juego viviente*, México, Siglo XXI, 1993, p. 14.

<sup>7</sup> Gadamer, H., op. cit., p. 148.

pueden conseguirse, el teatro resulta de utilidad. A través de ejercicios de relajación y de imaginación se provocan las condiciones físicas y mentales para que el juego se dé y las personas que lo vivan puedan entrar en una relación lúdica libre.

El juego está presente en la naturaleza de muchos animales. Cuando estos sienten condiciones para ello, juegan; no importa si se encuentran en un ambiente natural o en uno artificial, como el de los zoológicos. En los mamíferos, el juego permite que los cachorros se preparen para la vida adulta, es su entrenamiento; les da las herramientas necesarias para sobrevivir exitosamente, reproducirse y cuidar del grupo. Reconocen al Otro con el que juegan como otro y logran ver en él actitudes que les indican que se trata de un juego y no de una lucha real, como las que tendrán en su vida adulta. Estas acciones lúdicas no se han notado solamente en crías jóvenes, sino también en adultos, donde el otro aparece como sujeto de juego, no de lucha.

El juego les brinda, a los cachorros, medios para explorar y adaptarse al medio ambiente. “Tiende a ser social y muchos practican actividades de lucha en el juego, que se distinguen de la lucha real mediante signos, o ‘metaseñales’, que indican que no se trata de una actividad seria”<sup>8</sup>. Ellos dejan de jugar en la edad adulta, pues se entiende que su cuerpo y su mente están preparados y dispuestos para la tarea fundamental por la que han sido creados: la sobrevivencia propia y de la especie. Sin embargo, su juego contribuye a la sobrevivencia y reproducción de la especie y del grupo social.

En especies consideradas sociales, como los caninos, los felinos, los ungulados y los primates, los miembros de la manada aprenden unos de los otros; cada uno contribuye a la educación del otro, siendo la madre quien inicia el proceso de aprendizaje. Los científicos han encontrado que los animales realizan una actividad particular de socialización que se desarrolla en tiempos y espacios concretos; es algo que podría definirse como tiempo de ocio o, como lo llaman los investigadores, tiempo de juego social, el cual se ha detectado en especies que viven en grupos sociales y que tienen un proceso de maduración biológica lento, como leones, elefantes, lobos, delfines y hasta focas. Este juego se manifiesta en persecución, forcejeos, mordiscos, etcétera, que son claramente diferenciables de acciones en las que se ve involucrada la agresión. “Por lo general, en el juego se dan componentes de comportamientos que se observan en la etapa adulta, por lo que se asume que a través del juego el individuo aprende a integrar estos componentes en secuencias adecuadas”.<sup>9</sup> El juego permite establecer relaciones de plena confianza entre los individuos, porque para que exista el juego tiene que haber un “otro” que juegue “y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas”<sup>10</sup>.

Gran parte del tiempo en el desarrollo temprano es dedicado al juego social, en el que cada especie aprende una enorme cantidad de destrezas físicas, motoras y, sobre todo, sociales. En *Comportamiento animal. El caso de los primates*, Alejandro Estrada apunta que:

El valor del juego como una experiencia social importante es enfatizado por los mismos estudios que ponen de relieve el aislamiento social. La inadecuación social, incluyendo el desempeño pobre del comportamiento sexual y maternal, así como los contextos adecuados para expresar otros comportamientos, son efectos del aislamiento observados no sólo en primates sino también en aves, perros, gatos, roedores y otros mamíferos. Los elementos críticos de comportamientos sociales, sexuales y agresivos aparecen en forma rudimentaria durante las sesiones de juego

<sup>8</sup> Delval, Juan, *El desarrollo humano*, Madrid, Siglo XXI, 1994, p. 291.

<sup>9</sup> Estrada, Alejandro, *Comportamiento animal. El caso de los primates*, México, Fondo de Cultura Económica, 2012 (versión electrónica).

<sup>10</sup> Gadamer, H., op. cit., p. 149.

social. Los patrones motores y los contextos sociales adecuados para desplegarlos se van perfeccionando y aprendiendo en las interacciones de juego con otros congéneres a través del ensayo y el error y de la repetición.<sup>11</sup>

El juego social permite que el animal tome conciencia de su propia existencia, entendida como:

un flujo de hechos experiencialmente vividos, actuados, lo cual nos revela la profunda certeza de vivir atados a un cuerpo-sujeto; gracias a él, establecemos relaciones concretas con otros seres corpóreos. El cuerpo propio es el fundamento de cualquier experiencia vital: el cuerpo propio es una permanencia del lado de mí, nunca está verdaderamente delante de mí (como objeto), no puedo desplegarlo bajo mi mirada. El cuerpo propio se queda al margen de todas mis percepciones, está conmigo.<sup>12</sup>

Sin embargo, el cuerpo propio también adquiere una dimensión de alteridad en la mirada del Otro. El Otro es quien le da identidad al entrar en relación. Y es que “el cuerpo nos inserta en un mundo donde existen otros-yo; él nos muestra el mundo como mundo humano, cultural e intersubjetivo, en donde mi cuerpo existe para el Otro, y el cuerpo del otro existe para mí”.<sup>13</sup>

### Jugar a ser Otro

A diferencia de lo que sucede con los animales, el jugar humano se caracteriza “porque siempre se juega a algo”, por lo que requiere su “propio espacio de juego”<sup>14</sup>, y plantea una tarea particular a quienes lo juegan, por lo que el hombre “no puede abandonarse a la libertad de su propia expansión más que transformando los objetivos de su comportamiento en meras tareas del juego”<sup>15</sup>.

En los humanos, hay muchos momentos en los que el juego surge de manera espontánea, como hacer bromas, hablar de manera irónica, engañar al Otro<sup>16</sup>. Los obreros de las fábricas, por ejemplo, se dan tiempo en el trabajo rudo para hacer pequeñas bromas o juegos. En los niños, estos son frecuentes; incluso, las fronteras entre el juego y el no-juego a veces son difusas. A través de estas actividades, ellos exploran su cuerpo, fortalecen sus relaciones con otras personas y reproducen los cánones sociales, los reafirman o, incluso, los parodian. “El juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades”. Además, el juego asegura que el cerebro y el cuerpo se encuentren estimulados y activos<sup>17</sup>.

Los niños realizan actividades similares al juego teatral relacionadas con la interpretación de personajes, aunque cada uno de estos es un hecho experiencial personal previamente vivido u observado en el Otro. A través de este tipo de juegos, modelan su propia personalidad en relación con esos Otros a quienes no solo han mirado, sino que han

<sup>11</sup> Estrada, A., op. cit.

<sup>12</sup> Villamil Pineda, Miguel Ángel, *Fenomenología del cuerpo y de su mirar*, Bogotá, Universidad Santo Tomás, 2003, p. 36.

<sup>13</sup> Ibid., p. 50.

<sup>14</sup> Gadamer, op. cit., p. 150

<sup>15</sup> Gadamer, op. cit., p. 151

<sup>16</sup> Gabás Pallás, Raúl, *Curso básico de filosofía estética*, Santander, Universidad de Cantabria, 2008, p. 208.

<sup>17</sup> Moyles, J.R., *El juego en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata, 1999, p. 13.

corporeizado de tal manera que, en cierta medida, se apropian de la identidad ajena y la exploran, con lo que permiten que la identidad de ellos mismos sufra un quiebre para abrirse a la experiencia de vivir una ajena. Así, ambas se funden en un solo cuerpo. Las dos se mimetizan y esta actividad “les ayuda a abordar los caracteres polimorfos en una gama de contextos y se halla tipificado en los juegos de simulación y de representación”<sup>18</sup>. Paradójicamente, reconocen los límites entre el Otro y ellos mismos. Saben cuando se expresan ellos mismos y cuando lo hacen con otra identidad.

En el recreo, es frecuente encontrar grupos de niños y niñas jugando a emular los roles familiares que observan en sus casas o en la vida cotidiana, a los personajes de la televisión e internet o, incluso, crean situaciones dramáticas con muñecos<sup>19</sup>. Este tipo de espacios de ocio adquiere un valor fundamental como marco de libertad para la relación plena, ya que en “esos momentos en los que pareciera que nadie está mirando ni esperando algo de los niños son los más ricos desde el punto de vista del juego espontáneo y del valor simbólico del mismo”<sup>20</sup>.

Aunque los rituales teatrales han sido correlativos al desarrollo evolutivo del individuo en colectividad, hoy enfrentan la dificultad de crear un espacio y una atmósfera que facilite la misma libertad de expresión que permiten los momentos de ocio auténticos y espontáneos propios de la infancia, ya que las reglas de casa, las normas del grupo social, la educación escolar o, incluso, las condiciones de pobreza y las tensiones sociales/familiares hacen que esta libertad se vea restringida cuando los niños pasan a la adolescencia y a la adultez. No obstante, el juego teatral da la posibilidad de traer al presente –incluso en el adulto– esta actividad y esta intención de ponerse la piel del Otro. El juego, en este sentido, no resulta extraño para la mayoría, pero se vuelve difícil por la estructura social normalizada que ha dominado el cuerpo y la mente de quien abandonó la infancia.

### **Recuperar el cuerpo pensante**

En el idioma inglés, actuar es *play*. Es decir, “jugar”. Y es que el teatro es el arte que invita, antes que nada a jugar, a jugar haciendo o a jugar mirando. En el aparentemente trivial juego que propone el teatro hay:

esa estructura del juego consistente en ser un mundo cerrado en sí mismo [y aunque se representa como] un mundo completamente cerrado en sí mismo, está como abierto hacia el lado del espectador. Sólo en él alcanza su pleno significado. Los actores representan su papel como en cualquier juego, y el juego accede así a la representación; pero el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores. Es más, el que lo experimenta de manera más auténtica, y aquél para quien el juego se representa verdaderamente conforme a su ‘intención’, no es el actor sino el espectador. En él es donde el juego se eleva al mismo tiempo hasta su propia idealidad.

Para los actores esto significa que no cumplen su papel simplemente como en cualquier juego, sino que más bien lo ejecutan para alguien, lo representan para el espectador [...]. El espectador ocupa el lugar del jugador. Él, y no el actor, es para quien y en quien se desarrolla el juego.<sup>21</sup>

La actividad teatral permite rebasar las fronteras de la identidad propia –la personal y la colectiva–, en un espacio donde el Otro ocupa un lugar fundamental. El Otro, como

<sup>18</sup> Ibid., p. 12.

<sup>19</sup> Rodríguez Sáenz, Inés, “El juego en el patio”, *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*, Buenos Aires, Neveduc, 2008, p. 40

<sup>20</sup> Ibid., p. 40

<sup>21</sup> Gadamer, H., op. cit., p. 153.

personaje o como sujeto de atención, se convierte en la materia a estudiar, a investigar, pero también a provocar. Asimismo, es una invitación no sólo a conocer, sino a explorar más allá de un personaje escrito en un papel; es una apertura a la mente y la imaginación; permite construir, deconstruir y reconstruir el propio cuerpo, el físico y el social a través de la empatía, ya que es hacia aquel Otro, ya sea compañero actor o público, a donde van dirigidas cada una de las acciones y pensamientos.

Aunque el teatro es “juego”, no es igual al pasatiempo desenfrenado y libre. Actuar es una actividad seria que desarrolla la responsabilidad del trabajo en equipo y crea conciencia sobre la fe en ese Otro y a que lo que realizan –crear ficción– sea tan importante y delicado que valga la pena protegerlo, cuidando en todo momento las reglas que el grupo social ha acordado. “El teatro no es un coto cerrado: simplemente admite grados de intervención con reglas y exigencias específicas”, además de que “exige una profunda entrega”, la cual pasa por el escrutinio público, pero que goza del privilegio de ser “el fruto de una realización colectiva que hay que defender en conjunto”<sup>22</sup>.

Las dinámicas sociales con herramientas teatrales resultan fundamentales para todo individuo. Permiten que la identidad propia no quede totalmente estructurada por las estructuras que condicionan su existencia y permanezca en actitud de apertura ante la novedad que significa el contacto lúdico con el Otro. Este tipo de ejercicios sociales, además de reforzar la propia identidad y de permitir el reconocimiento de la alteridad, también resultan fundamentales para la consolidación de una comunidad que se permite espacios de libertad e integración social.

Augusto Boal, a través de la construcción de una poética fundada en los grupos sociales marginados y oprimidos, entendió lo que significa la relación del cuerpo y el teatro con aquellos que ni siquiera tienen idea de que es “hacer teatro” o si tienen alguna noción –dice– ésta puede estar deformada por la televisión o por algún espectáculo de circo. Por ello, recomienda que el comienzo de algún trabajo teatral deba ser a partir de algo no ajeno a quienes están iniciándose en este arte. Hay que tener precaución –sugiere– de no imponer técnicas teatrales, sino de prestar atención al cuerpo de las personas que se disponen a participar del ejercicio. Para este dramaturgo, escritor y director teatral de origen brasileño, creador de una teoría encaminada a un teatro democrático y popular, “en nuestras sociedades nos acostumbramos a expresarlo todo a través de la palabra, quedando de ese modo subdesarrollada toda la enorme capacidad expresiva del cuerpo”<sup>23</sup>.

Un cuerpo que se mueve es un cuerpo que piensa, que siente; un cuerpo que pasa horas frente a un aparato electrónico devalúa la expresividad y la integración social. Por ello, hacer teatro es recuperar –desde ese juego que ocurre de manera natural– al cuerpo pensante, porque el teatro desarrolla la inteligencia no solo mental, también una física e intuitiva, “muy próxima a la que necesitamos activar para resolver la vida cotidiana”<sup>24</sup>.

Además,

la experiencia teatral nos entrena en un acto vital, el de ensayar la realidad y descubrir otras realidades posibles, experimentarlas en un espacio real y de ficción a la vez, sin riesgos, y tomar

<sup>22</sup> Renault, Noëlle; Bernard, Renault, y Vialaret, Corihne, *Dramatización infantil*, Madrid, Narcea, 1994, p. 23.

<sup>23</sup> Boal, Augusto, *Teatro del oprimido*, Barcelona, Alba, 2009 (versión electrónica).

<sup>24</sup> Sanpedro, Luis, *Manual de teatro para niñas, niños y jóvenes de la era de internet*, Barcelona, Alba, 2006 (versión electrónica).

conciencia de la posibilidad del cambio continuo. Es decir, de elegir otra ruta, otra estrategia para llegar a donde quiero ir. Tenemos el sentido de la teatralidad para elegir el camino más personal hacia nosotros mismos. Para ello, la práctica ha de comenzar en la infancia. El teatro es una gran herramienta, tan importante como el deporte, una estrategia específica para producir cambios en las personas, cualquiera que sea su edad, condición social o nivel de educación<sup>25</sup>.

### Revalorizar la mirada

El juego teatral permite transformar la relación de las personas y que la experiencia trascienda el tiempo de ocio. Eso sucedió en un espacio donde participaban doce personas que no se conocían, con edades que oscilaban entre los 12 y los 54 años de edad, con diferentes condiciones socio-culturales e incluso de identidades sexuales (heterosexuales, homosexuales y transgénero). Durante tres horas realizaron diferentes tipos de ejercicios enfocados al juego teatral, pero con intención de generar una relación de confianza y seguridad que permitiera, entre ellos, dejar a un lado las inhibiciones para el desarrollo de ejercicios de relación basados en el juego. El reto, por la diversidad de individualidades, era significativo. Por ello y como únicamente se relacionarían teatralmente en una sesión, establecer un espacio de confianza y libertad era lo más importante.

Al principio de la sesión, el instructor les pidió que caminaran por el espacio. Los participantes se mostraban inseguros, tensos, algunos con las manos metidas en los bolsillos de sus pantalones, con la mirada desviada al suelo, al techo o sin una dirección fija y sin contacto ocular con ninguno de los participantes. Se les solicitó, en segundo lugar, que trataran de buscar la vista de la gente con la que se cruzaran en el camino; las miradas eran, en su mayoría, fugaces o se mantenían esquivas. Una tercera indicación fue tratar de mantener la mirada de cinco a diez segundos y que procuraran que aquel que los veía recibiera el mensaje de “tenme confianza”. El resultado fue una mayor relajación de los cuerpos que se comenzó a notar en expresiones de risa y en el intercambio de palabras. Durante las dos horas siguientes, el grupo se dio la libertad de jugar. Jugar a que representaban la película *Titanic*, jugar a que participaban en un concurso de belleza, jugar a que hacían una sinfonía bajo la luz de la luna llena...

La clave de acceso para que este grupo se animara a jugar fue el hecho de mirar, una de las acciones más comunes y, al mismo tiempo, de las más olvidadas en las relaciones humanas. A través de la mirada se establece una relación no solo mental o emocional, también se establece una comunicación entre los cuerpos. La calidad de la mirada predispone al Otro a la relación; puede ser agresiva, compasiva o de complicidad, pero casi nunca es indiferente entre dos que se miran fijamente. En los animales, la mirada es la primera señal de que el otro se pone enfrente para luchar o para jugar.

En el caso humano, como apunta Merleau-Ponty, al mirar, el hombre se convierte en espejo para el hombre<sup>26</sup>, ya que la mirada “es el instrumento de una magia universal que cambia las cosas en espectáculo, los espectáculos en cosas, a mí en otros y a otros en mí”<sup>27</sup>. Un aspecto esencial de la mirada es que no existe sin pensamiento. “Pero *no basta* pensar para ver: la visión es un pensamiento condicionado, nace ‘en ocasión’ de lo que sucede en el cuerpo, es excitada a pensar por él”<sup>28</sup>. Hay, pues, una correlación entre cerebro, cuerpo y

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Merleau-Ponty, Maurice, *El ojo y el espíritu*, op. cit., p. 26.

<sup>27</sup> Ibid., pp. 26-27.

<sup>28</sup> Ibid., p. 39.

apertura a la relación social a partir del hecho de mirar.

En el ejercicio que describo, al final de la sesión, el instructor abrió un espacio para el diálogo, para traer al presente y a la conciencia la experiencia. Para la mayoría se convirtió en novedad el hecho de iniciar la relación con los Otros a través de la mirada y cómo ésta les permitió sentirse en confianza para explorar, jugar y sentirse libres. Uno de los primeros contactos que se pierden en una sociedad que privilegia el ocio basado en las nuevas tecnologías es, justamente, prestar atención a la mirada del Otro.

El juego social es, pues, el espacio que permite a las personas explorar y reconocer no solo la calidad de la mirada de ese Otro, sino a través de la mirada entrar al mundo del Otro, reconocerse como una persona mirada. Es decir, ser tocado por la mirada de alguien es reconocer la individualidad propia y ajena dentro de un grupo social.

Las políticas culturales y educativas deberían estar más enfocadas en establecer tiempos de ocio dedicados a este juego que los seres humanos realizamos naturalmente, pero que la artificialidad social se encarga de reprimir y hasta censurar. En sociedades lastimadas por las crisis económicas y por las violencias cotidianas, donde el cuerpo humano y la vida misma se ve denigrada, humillada y desvalorizada, estas actividades brindarían espacios para reconstruir la confianza y la fe en el Otro que no es sino la de cada uno en comunidad.

### **Bibliografía**

- BOAL, Augusto, *Teatro del oprimido*, Barcelona, Alba, 2009 (versión electrónica).  
 DELVAL, Juan, *El desarrollo humano*, Madrid, Siglo XXI, 1994.  
 ESTRADA, Alejandro, *Comportamiento animal. El caso de los primates*, México, Fondo de Cultura Económica, 2012 (versión electrónica).  
 GABÁS PALLÁS, Raúl, *Curso básico de filosofía estética*, Santander, Universidad de Cantabria, 2008.  
 GADAMER, Hans-George, *Verdad y método I*, Salamanca, Sígueme, 1999.  
 GARVEY, Catherine, *El juego infantil*, Madrid, Morata, 1985.  
 HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Londres, Taylor & Francis, 1949.  
 MERLEAU-PONTY, Maurice, *El ojo y el espíritu*, Madrid, Trotta, 2013.  
 MOYLES, J.R., *El juego en la educación infantil y primaria*, Madrid, Morata, 1999.  
 OMS, *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*, Suiza, 2010.  
 PIEPER, Josef, *El ocio y la vida intelectual*, Madrid, Rialp, 2003.  
 RENOULT, Noëlle; BERNARD, Renoult, y VIALARET, Corihne, *Dramatización infantil*, Madrid, Narcea, 1994.  
 SANPEDRO, Luis, *Manual de teatro para niñas, niños y jóvenes de la era de internet*, Barcelona, Alba, 2006 (versión electrónica).  
 RODRÍGUEZ SÁENZ, Inés, “El juego en el patio”, *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*, Buenos Aires, Neveduc, 2008, pp. 26-54.  
 VILLAMIL PINEDA, Miguel Ángel, *Fenomenología del cuerpo y de su mirar*, Bogotá, Universidad Santo Tomás, 2003.

