



Autor: **Poblete Calderón, Rodrigo**

Artículo de revista

¿Es posible pensar lo lúdico como elemento necesario dentro de las luchas sociales? Condición transgresora: un recorrido personal y re significaciones posibles

Año: 2021

Poblete Calderón, R. (2021). ¿Es posible pensar lo lúdico como elemento necesario dentro de las luchas sociales? Condición transgresora: un recorrido personal y re significaciones posibles. *Minka, recreación y lúdica*, (2), 15-19. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/393>



Fotografía: Rubén Sindoni.

¿ES POSIBLE PENSAR LO LÚDICO COMO ELEMENTO NECESARIO DENTRO DE LAS LUCHAS SOCIALES?

Condición transgresora: un recorrido personal y re significaciones posibles

En el siguiente artículo convido algunas experiencias personales y hechos históricos, agudizando la mirada particularmente en el componente lúdico de las luchas que se sostenían, sirviendome de algunos autores y autoras que han dado pista en cuestión de pensar a lo lúdico, sus expresiones, y dimensión constitutiva de las personas. Para reivindicar finalmente la importancia,

la seriedad, lo transversal y el potencial de dicha dimensión ¿Será posible entonces pensar lo lúdico como una forma más de lucha?

Corrían los 90s y se levantaba la pueblada en las ciudades de Cutral Có, y Plaza Huinca, provincia de Neuquén, por las consecuencias que iban dejando las conocidas políticas neoliberales

Rodrigo POBLETE CALDERÓN
(Córdoba)

Profesor y licenciado en Educación Física.
Docente de educación física de nivel primario y secundario. Animador en RYE.
Adscripto a las unidades curriculares "Problemáticas del Tiempo Libre, el Juego, el Deporte y la Recreación", "Juego" y "Recreación", en la Facultad de Educación Física (FEF) de la Universidad Provincial de Córdoba (UPC).

de la época, un chango como este, se despertó un día de 1996 con 6 años en la casa de la nona Luci, porque en casa se preparaban para ir a llevar comida al corte de ruta que había empezado la noche anterior, familias enteras, estaban allí resistiendo, acampando, en posesión de una de las rutas nacionales más transitadas en el camino del petróleo, la ruta Nacional 22.

Recuerdo que me desperté con Mamá y Papá yéndose con cajas llenas de alimentos no perecederos (ese término lo aprendí en ese momento) del almacén, porque en el corte habían niños y personas viejas también, y se armó una olla popular para poder sostener el reclamo que duraría 6 días. La planta de YPF se había cerrado dejando más de 5000 desempleados y el reclamo que aunó a las dos ciudades, se hizo oír con 30.000 personas en la ruta que reclamaban que se hiciera presente el gobernador de la provincia de aquel entonces, Felipe Sapag.

La represión y la violencia no faltaron, con la presencia de la gendarmería nacional, con balas de goma y camiones hidrantes que intentaban sin éxito despejar el lugar. Las cámaras por supuesto pusieron el ojo todo el tiempo en "la inconsciencia" de las familias que llevaban a niños a aquel lugar, imágenes jugando, compartiendo, haciendo lugar a un orden diferente dentro de tanto caos; las opiniones acerca de eso siempre desde la comodidad de un hogar que no sale a la calle (a la ruta en este caso) a marchar se hicieron oír, recuerdo voces en la TV que decían: "-¿cómo van a llevar a los hijos a ese lugar?", "-Que inconsciencia" Imágenes de niños jugando entre las gomas quemadas, corriendo entre las carpas armadas para resistir, las sonrisas se hacían presentes en ese lugar tan inhóspito, y la gente se preguntaba ¿cómo podía ser posible eso?

Es aquí donde queda explicitada la naturaleza transgresora del juego, que nace y se inscribe en nuestras formas de vivir y transitar el mundo haciéndose presente, rompiendo esquemas, escenarios, incomodando, poniendo la pregunta donde antes no había, movilizándolo. Creciendo con fuerza como el árbol que crece, entre el asfalto

de una ciudad, resquebrajándolo, impactando la mirada. Si tomamos la definición de transgresión de Carpintero (2012)

Cuando hablamos de transgresión nos estamos refiriendo a aquellos actos que franquean un límite a las normas establecidas. Su resultado es realizar un acto considerado "anormal" que es sancionado por la sociedad y considerado delictivo por la ley que regula esas normas (p. 1).

Pienso que como posibilidad de expresarse en un contexto tan adverso (como lo es un corte de ruta), el juego en este, aparece como una posible expresión de lo lúdico, fue lo único que salvó a esas infancias de ser completamente desprovistas de sus derechos, dentro de una Argentina desmantelada por el neoliberalismo más salvaje, llevado de la mano del aquel entonces presidente de la Nación, Carlos Saul Menem y su economista a cargo, Domingo Cavallo entre otros. El jugar como uno de los pocos derechos al cual recurrir, pensando que además, ya vivían una situación de violencia y vulnerabilidad en sus derechos como la falta de una vivienda digna y adultos y adultas de su familia sin trabajo entre otras problemáticas latentes.

Esta realidad, luego se replicaría muchas veces más a lo largo del tiempo quedándose grabada, en mi retina, en mis memorias, para luego comenzar a inscribirse en mis pies, en mi pensamiento ideológico, en mi posicionamiento ante la vida, las marchas y protestas populares como una de las más efectivas formas de visibilizar aquellas injusticias de las cuales nos queremos despojar.

Los 24 de marzo; del juego de ronda a la reivindicación y memoria, la lucha permanente.

Corría la década del 70 en Argentina y se desarrollaba la dictadura cívico-religioso-militar más cruenta de nuestra historia, todas las personas se encontraban con restricciones a sus derechos de circulación, (entre otros derechos coartados) no podían abrir la puerta para salir a jugar, y es que allá afuera, en el verde bosque estaban los lobos, ya no se lavaban la cara, ni se ponían los pantalones

nes, ya estaban listos, al acecho, ya nadie estaba invitado a tomar el té, y corrían mucho riesgo de ir a visitar a la abuelita.

En un acto que franqueaba los límites de lo permitido, (otra forma de pensar la transgresión) el 16 de septiembre de 1976 un grupo de jóvenes estudiantes de entre 16 y 18 años de manera divergente salieron a pedir a las calles, donde el juego ocurre, por el derecho al boleto estudiantil gratuito, ¡pero qué jugada! Lo que nadie se espera luego, fue tal acto de terrorismo: la noche de los lápices, ¡la pelota no se mancha! una de las noches en donde se golpeó al pueblo, una de las desapariciones forzadas más recordadas y emblemáticas de nuestra historia, 10 estudiantes que se pusieron la camiseta de los derechos, de la libertad de expresión, fueron secuestrados y desaparecidos, torturados, pero no callados. Solo 4 fueron recuperados con vida.

Un solo par de años más tarde, viviendo el mismo contexto, aparece en el tablero, el deporte más popular del mundo en uno de los despliegues más tristes de su edición, en contrapartida, se da entonces, por fuera de las paredes de los estadios, un juego que nadie jamás pensó que iba a cobrar mayor interés que el mismísimo fútbol, la ronda, sumado a eso, una ronda donde las protagonistas eran mujeres, que desde un año antes, cada jueves desde el 16 de abril de 1977 sería además la expresión simbólica de una de las luchas aún vigentes más representativa de nuestros tiempos.

“-Circulen, circulen” a la voz de mando le siguió la organización, las reglas, los pañuelos, las locas empezaron a jugar, el lugar era siempre en la plaza, el horario era siempre el mismo, semana tras semana, mes a mes, año tras año, dolores, hijos, nietos, compañeros, compañeras, que las rondas nunca paren de circular, así como la memoria que se graba como canto de quien se aventura a la ronda, a tomarse de las manos, a mirarse a los ojos, a llenarse de empatía, de amor, de lucha, de juego, 2194 rondas desde la primera han pasado ya, primero madres, luego abuelas de plaza de mayo, nos han invitado una y otra vez, a jugar

el juego de la democracia, a salir a decir, a exigir, a cambiar todo lo que está mal, cobijándose en otros, que ven el mundo en circular.

¡Queremos mate cocido!

Recuerdo con una grata satisfacción de haber participado, una marcha que llevamos a cabo durante mis años de colegio secundario en Cutral-Có, era el año 2009, yo estaba cursando mi cuarto año en el CPEM N°6, durante ese año Yasna Leuze, que era compañera de curso, se había convertido en la presidenta del centro de estudiantes, y nos vino con una noticia no muy agradable, los refrigerios del primer recreo corrían riesgo de dejar de existir, lo que para muchos resultó algo menor, ella supo poner en palabras y apelar a la empatía de quienes compartíamos curso con ella. Así empezó una movida, ¿Cómo podía ser que nos dejaran sin nuestro refrigerio? Para muchos el único alimento de las mañanas frías del sur, ¿Bajo qué criterios y consideraciones? Ninguna respuesta podía justificar tal atropello, la gestión de la escuela nos dijo que era una decisión de provincia, por el presupuesto, ese tipo de cosas, ¿presupuesto para la comida?! Esto era algo que nosotres no podíamos entender. La bola siguió rodando y así nos fuimos enterando que el eco de aquel reclamo también llegó a oídos de otros centros de estudiantes de otras escuelas.

Llegó el día que organizamos para salir a marchar, la escuela estaba dividida, a pesar de haber hecho asambleas, pasar por los cursos, los compañeros y compañeras no estaban muy convencidos, además la condición de menores de edad; todo eso no contribuyó al acompañamiento que esperábamos de las familias, fuimos los años superiores particularmente quienes aquel día nos convocamos desde los establecimientos a los que pertenecíamos.

Tardamos en comenzar a caminar, tímidamente tomamos la calle, poco a poco se fueron sumando compañeros y compañeras de otras escuelas, el ruido se empezó a sentir en las calles, los pasos sin tiempo de quiénes éramos dueños transitorios del asfalto se comenzaron a convertir

en pasos de baile, saltos, corriditas para saludar algún conocido. Pavia explica que debe haber confianza y permiso para empezar la aparición de los modos lúdicos y que “depende también de la relación que tengan los miembros del grupo, de cuanto se conocen, si han tenido oportunidad de saber sobre sus gustos y preferencias.” (2012, p. 239). En este sentido, el modo (Pavia, 2012) lúdico se hace presente luego de un tiempo, cuando todos y todas se sintieran a gusto y reconocieran a les demás como pares. El recorrido fue largo y en ambas ciudades, dejando notas en los consejos deliberantes, entre ciudad y ciudad nació la consigna cantada: “queremos ma-te cocido, queremos ma-te cocido” consigna que nos pareció graciosa en un primer momento, logró tener el impacto y generar una sola voz entre quienes estábamos presentes.

Aquí es posible de observar entonces, que se hacen presentes elementos que son inherentes a estar jugando con otros y otras, podemos casi enumerarlos incluso parafraseando a Huizinga (2020) todo ocurrió desde una acción u ocupación libre, ya que fue una decisión propia y de cada quien participar; dentro de parámetros temporales espaciales determinados y conocidos, las reglas de participación fueron consensuadas, por lo tanto se convirtieron en obligatorias por quien decidía unirse a la columna, con una finalidad en sí misma (con la potencialidad de modificar la realidad a posterior), los sentimientos de tensión y alegría estuvieron presentes a lo largo y ancho de la duración y extensión del pedido, finalmente la conciencia de ser (al menos por ese rato) diferentes a quienes somos en la vida real (tal vez más comprometidos, más conscientes).

Por momentos dentro de la columna se generó un microclima en el cual sólo quienes estaban allí entenderían lo que sucedía “Pareciese que cada quien propone un escenario lúdico y se van trasladando con él por el lugar, sosteniéndolo o transformándolo e involucrando en éste a toda persona con la que se interactúe.” (Ingratta I; Pallermo J; Poblete C. R; 2021, p. 53).

Participar de ese movimiento de gente resultó de

un ejercicio muy interesante, por un lado en casa me decían, “cuídate Rodrigo, fíjate en lo que te metes” por otro lado en la escuela, había quienes decían que lo que hacíamos no iba a generar ningún impacto. Sin embargo, ir esa mañana sabiendo que, lo que íbamos a hacer no solo era por uno mismo, si no que era por otros. Para que cuando nos egresáramos quedará el mate cocido y el pan para quienes se quedaban, para trazar caminos diferentes, a veces tomando caminos conocidos, lo hicimos jugando a militar por algo, posicionándonos frente a una injusticia social.

Esa marcha no sé si fue lo que sostuvo el refrigerio a posterior, pero nos sostuvo a nosotros, nos convidó una nueva forma de caminar la vida, el diario digital LM Neuquén sacó un título que decía “Marcha de estudiantes en cutral co” y en la última línea se puede leer, “La gruesa columna de estudiantes generó problemas en el tránsito durante toda la mañana.”(Marcha de estudiantes en Cutral-Có; 2009). Entiendo que molestó más que estudiantes caminen la calle obstruyendo el tránsito, que las razones por las cuales nos encontrábamos allí. De ahí en más, cada vez que salíamos al primer recreo a tomar el refrigerio, comenzó a tener un gusto un poco más dulce.

Marchan las reflexiones, pero esto no se acaba.

Desde que me empecé a empapar de los significados de las marchas, de las protestas, ya han pasado más de 24 años, desde que empecé a re significar las expresiones de lo lúdico como transgresiones al sistema solo 3 y puedo decir que, no hay marcha que no sea celebración, no hay protesta en la que lo lúdico no aparezca como una convicción estética y ética de lo que en el interior se moviliza, la fuerza, el coraje, la libertad, la decisión, la democracia, las reglas como reivindicaciones de algunos Nunca Más, a un sistema perverso, o algunos otros Ni Una Menos de las pibas y disidencias como camino a seguir.

¿Se puede recuperar al juego como elemento constitutivo dentro de las luchas sociales? ¿Puede disociarse nuestra parte lúdica de la combativa? Bien podemos realzar a la condición transgresora

de las personas desde el juego, sin embargo cuando hablamos de lo lúdico entendemos que antecede al juego e inclusive lo trasciende (Griffa M, Oliveri O; 2017) es decir no es solo el juego lo que se pone en el escenario; si no todos los elementos constitutivos posibles de esa dimensión de las personas (Bonilla, 1998) que se hace presente, no solo en momentos de diversión con otros y otras, si no también cuando hay que atravesar ciertos momentos, de dolor, desidia, incompreensión, de una forma creativa, que aglutina con otro, desde un lenguaje y una corporeidad que se comparte, el deseo de estar mejor, en su sentido más amplio.

Las marchas como: los bailes, los colores, los maquillajes, las banderas, las canciones, las pintadas, los juegos, los carteles, las sonrisas, los horarios y los espacios, la tensión y la alegría (Huizinga, 2020), ese otro orden posible, parafraseando a Scheines (2019), fundador de nuevos órdenes sobre la deriva de los hombres (y de las mujeres, disidencias, niños y otras), un mundo en sí mismo, en su interior, capaz de interpelar hacia afuera, apuntando a las desigualdades vigentes, comiéndose al menos un rato a esa soledad, convirtiéndonos a muchos, en un solo cuerpo jugante, que respira, que late fuerte, que patea la calle. Rivero (2012) dice que “lo lúdico es apariencia” y con esto hace referencia a la creación de un mundo diferente, otra realidad sólo compartida por las personas participantes, concepto compar-

tido con Pavía. Es también “acción colectiva” (Rivero; 2012, p. 200)

Como docente de educación física y con algunos años haciéndole caso a mis mentores, leyendo el mundo en clave lúdica, prestando atención, afinando la mirada, poniéndome los lentes nuevos para poder volver a mirar aquello que ya pase por el cuerpo y puedo re significar, intento reivindicar la naturaleza transgresora de las personas, que es posible poner de manifiesto en clave lúdica, poner en valor esas acciones, que en sí mismas, tal vez puedan ser descartadas, desmerecidas, puestas en el lugar de la irrelevancia, por el sistema que hoy nos consume, ese sistema que nos quiere en nuestras casas, solitarios, inertes, consumistas, sin jugársela.

Reivindico la seriedad y gravedad del juego, las marchas, las protestas, las transgresiones, reivindico a la democracia y su libertad de expresión, caminar las calles, tomarlas, hacerlas nuestras; reivindico a las mujeres, a las disidencias, que hoy más que nunca salen a las calles las hacen de ella, reivindico las luchas obreras; reivindico a los pueblos originarios que le han quitado hasta sus propias calles, reivindico a los y las niñas, reivindico que todo lo demás se vaya por el desagüe, reivindico y me la juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carpintero, E. (2012). La transgresión cuestiona lo natural del orden de la cultura. *Revista Topía*. Volumen 64, pp. 3-5. Disponible en: <https://www.topia.com.ar/articulos/transgresi%C3%B3n-cuestiona-lo-natural-del-orden-cultura>
- Griffa, M; Oliveri A, (2017-2019) Proyecto de investigación: Lo lúdico, institucionalización(es) y comunidad. Análisis de la relación control-transgresión de lo lúdico en las prácticas de niñas, niños y jóvenes en contextos educativos. FEF FES, UPC, Resolución 161/17, Mincyt, Córdoba.
- Huizinga, J. (2020) *Homo Ludens*, intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura. Espiritu Guerrero Editor. 1ra ed. (1938-2020) Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Ingratta I; Palermo J; Poblete C. R; (2021). Viejos Espléndidos: Experiencia de lo lúdico entre personas viejas en una institución socioeducativa y recreativa.” Trabajo de elaboración final de Licenciatura FEF-UPC. Presentación Marzo 31. LM Neuquén. “Marcha de estudiantes en Cutral-Có” (2009, Abril 2). Recuperado de <https://www.lmneuquen.com/marcha-estudiantes-cutral-co-n23592>
- Pavía, V. (2012). Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires.
- Rivero, I. V. (2012). El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en la educación física (en línea). Memoria académica compartimos lo que sabemos. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901.pdf>
- Scheines, G. (2019). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Espiritu Guerrero Editor. Ciudad autónoma de Buenos Aires.