

El juego y la niñez

Intromisión de devenires vs. Anticipación de sujetos normalizados para grandes narrativas

Carla Speciale. Licenciada en Filosofía (UNCo). Docente en el Instituto Universitario Patagónico de Artes (IUPA). Miembro del Centro de Estudios en Filosofía de la Cultura.

(De cómo cartografiar un mapa infantil)



La *puericultura* puede ser entendida como la práctica del cultivo de los niños, como una actividad que se conforma por todas aquellas acciones que tienden a la “formación” biopsicosocial de ellos. Esta práctica que se puede abarcar desde la salud, la pedagogía, la psicología, entre otros, se dispone desde la lactancia hasta los primeros años de vida fomentando los lazos necesarios para adquirir todos aquellos hábitos saludables que permitan un desarrollo infantil “normal”. Y es esta *normalización* la que interesa avistar con más detenimiento, porque si bien dicha práctica establece programas que por decirlo de algún modo *administran* la calidad de vida infantil no dejan por eso de funcionar acordes a una maquinaria de inscripción mayor en la que se inserta. De aquí que cada vez que se escucha “es un

niño normal” debería uno poner mantos de sospecha.

No es intención centrarse en la puericultura como ha sido pensada desde la medicina o la pedagogía en sí, aunque hagamos uso de ellas, sino antes bien pensar en sus límites más agudos; incluso será vital alejarse de su definición *moderna* desde donde ha capturado mayor difusión, o bien, y este será el intento del presente trabajo, pensar su posible reversibilidad. Habría que tal vez pensarla cómo en todo ese campo en el que el vínculo madre-niño y más específicamente, sociedad-niño, se insertan modos de relación con el medio, entendidos éstos como mapas o recorridos que pueden hacer los afectos bajo regímenes de signos, específicamente aquellos que se predisponen desde el capitalismo a través del juego y los juguetes.

Cuando hablamos de una mirada moderna hablamos de aquél relato histórico en el que toda investigación científica, toda práctica de vida, en definitiva, todo campo de saber se organizó en función de una máquina de poder político-económico determinado que condujo inevitablemente a la formación de un tipo de sujeto mediado por varios ejes fundamentales, entre ellos: el lenguaje, el trabajo y la vida biológica, y en su actualidad, desde la administración, la gestión de información y el consumo. Está claro que en todas las distintas instancias de la historia de la humanidad haya *macrorrelatos* que fundamenten y definan la vida humana como modos de organización del *corpus*, pero en lo que se insiste en este matiz es en qué tipo de máquina define y para qué. Este breve escrito tendrá como trayecto visibilizar dichas prácticas de Poder sobre la niñez que vienen desde la modernidad o capitalismo inicial hasta nuestro tiempo y sus modos de desplazamiento. Básicamente, es entender cómo a partir de juegos o juguetes determinados se ha impuesto una forma de comportamiento y pensamiento de la niñez en el que se ejecuta sin embargo la aniquilación de lo más propio del jugar infantil: el olvido y la crueldad.

Pensar en procesos de subjetivación como instancias múltiples y heterogéneas permite abandonar la vieja mirada moderna de sujeto como anclado en un relato mayor que lo sujeta y condiciona. Sin embargo, si de pensar al individuo se trata, no podemos olvidar que esta sujeción o atadura discursiva no se ha hastiado sino por el contrario se ha desplazado hacia nuevos modos de capturas, aunque éstas como veremos, lejos están de las de la modernidad. Los niños ya no serán pensados en tanto adultos en formación y su normalización no acaecerá en tanto individuos del lenguaje-trabajo-vida sino como potenciales consumidores; vale aclarar que desde temprana edad ya

son considerados individuos *para* el mercado pero quedará por ver el cómo funcionan en la máquina capitalista y dónde queda la relación parentalidad-infancia frente a esta situación, y las diatribas que se presentan a la hora de conservar prácticas comunes a la tradición y a la historia que pasa de generación en generación dentro del núcleo familia-comunidad. Frente a esta situación se impone el pensar a la Historia desde un punto de crisis fundamental, o al menos resentirla de su comprensión modernizante. Si hasta ahora hemos sido considerados en tanto ejes maquínicos de un discurso histórico será exhortivo entonces pensar de qué modo nuestra realidad ya no se construye en términos de *discurso* sino más bien en términos de *datos* o información en constante actualización. Estamos cada vez más lejos de las tradiciones estrictamente hablando y cada vez más cerca de datos, imágenes y una humanidad *sobredigitalizada*. Junto a esto veremos que el juego también se inserta en esta fundamentación maquínica de un capitalismo que sobreexcita hasta puntos inconmensurables a partir de la competencia y de la sostenibilidad de este modo capitalista de existencia al mismo tiempo que se da la fugacidad de la autoconservación de lo humano como tal.

Subjetivación- Construcción de la historia

La modernidad capitalista nos ingresó en un tiempo de construcciones subjetivas cargadas de sujeciones, ataduras que incidieron directamente sobre el tratamiento de nosotros como *humanos*, más precisamente, formaron las nuevas inscripciones sobre el *cuerpo* e incluso fundamentaron a partir de éstas, prácticas violentas tales como el encierro y el exterminio. No se dice con esto que en nuestro tiempo no existan prácticas similares sino más bien que ellas han sido desplazadas hacia un nuevo campo de fuerzas, desde una experiencia cultural distinta y desde un nuevo régimen de captura. Sin embargo, para poder pensarlas es requisito que nos adentremos en los modos de constitución del sujeto moderno para entender como ese desplazamiento de signos, de constituciones discursivas de lo humano, asentaron las bases de lo que nuestro tiempo aún padece como enfermedad cultural: la captura de las energías desbordantes - el impulso vital- por medio de la instauración de *una* verdad.

Podemos decir que la constitución de *lo humano* ha estado siempre ligada a una relación de fuerzas determinadas por toda una heterogeneidad de elementos que sin embargo, en su carácter de fugaces y caóticas, pulsán por una organización. Dicha

organización supone un vaivén constante entre flujos y cortes, fuerzas y códigos, historia y ahistoria, lo salvaje y lo *civilizado*; en el momento en el que se anula este vaivén, esta circulación afectiva y se instaura un único modo de ser *sujeto* y con ello una saber y un poder, se aniquila la experiencia vital y junto a ella se atrofia la historia. En el caso moderno, cualquier organización o constitución del sentido, perfiló durante este período histórico una *figura* fundamental que organizó los posibles modos de existencia. Cuando se refiere a esto pensamos en cómo el *Hombre* como tal estuvo atravesado por toda una serie de multiplicidades, que en términos de Foucault podemos distribuir en *campos de saber, formas de normatividad y modos de subjetivación*. Dentro de cualquier constitución de una *subjetividad* entran en juego toda una multiplicidad de relaciones que dependiendo del motivo e intensidad de su unión, del índice político-afectivo de su relación, dan lugar a una determinada forma de subjetivación.

Hombre fue la figura moderna por excelencia. En ella se concentraron una serie de máximas morales, políticas y culturales que determinaron los ejes de existencia de la humanidad. El hombre corría la suerte de estos ejes para poder definirse como tal. La identidad se presentaba bajo ciertos cánones prefigurados en la idea de un tiempo histórico lineal, un proyecto, un fin. La *historia* comenzó a cumplir un nuevo rol dentro de la Historia. Lo que comenzó a delinear los modos de subjetivar estuvo determinado por la necesidad de la *historia* como relato histórico, como Historia. El hombre necesitó cada vez más de un discurso que pusiera en base las condiciones posibles de toda existencia. Cuando se habla de la historia como construcción, de Historia, entendemos todos aquellos parámetros de narración frente a la *empiría* de los hechos de la realidad. Es decir, la experiencia quiso ser tomada por sorpresa en redes de significado pero su fugacidad, o más bien, su intensidad en el tiempo, su huella, su duración, da cuenta de la imposibilidad de un *soporte narrativo* capaz de contenerla. Frente a esta situación, ¿cómo podemos construir una historia en términos de relato si éste no alcanza a contener a tiempo *el tiempo*? La modernidad acomodó las prácticas de apreciación de la historia de tal modo que encauzaron bajo el égida de la *objetividad* la *subjetividad*. Abrieron un mundo interior cada vez más cerrado o bien comenzaron a sellar discursivamente el exterior.

El sentido histórico que se instalaba cercó el proceso de subjetivación como desarrollo de fuerzas en movimiento por *una verdad*, una forma absoluta del tiempo, y por ende de todo aquello que compusiera circulación de flujos. Se fomentó cada vez

más la idea de regularizar el comportamiento humano a partir de reglas de convivencia social orales y escritas que tarde o temprano emplazaron los principios de acción del sujeto moderno a través del dispositivo estatal. Cualquier instinto salvaje debía ser eliminado en pos de un comportamiento regularizado por la ley y supervisado por el relato histórico. Toda acción humana se organizó en *términos* de sujeto, trabajo y vida: los ejes narrativos o bien, las constituciones de *significados* de esta sociedad disciplinaria se experimentaron en términos de verdad, de una voluntad de saber mediada por la ciencia, en términos de trabajo como modificación de la naturaleza y de la vida orgánica como objeto de estudio. El hombre se subjetivaba entre un campo de saber dominado por las ciencias y una sintomatología cultural regida por reglas estrictas del comportamiento moral que como veremos no llevaban más que a una captura de las fuerzas, a una *despotenciación* de la vida, a lo que Nietzsche llama la “mala conciencia”. Se comenzó en este tiempo la necesidad de administrar memoria para evitar cualquier exaltación de vida, o dicho de otro modo, para evitar el olvido como práctica vital.

“Pero ¿cómo ha venido al mundo esa otra “cosa sombría”, la conciencia de la culpa, toda la “mala conciencia”? Y aquí volvemos a nuestros genealogistas de la moral. Digámoslo una vez más (¿o acaso no lo he dicho aún?): son unos ineptos. Dos o tres palmos de experiencia propia, meramente “moderna”; ningún saber del pasado y nada de voluntad de saber de él; todavía menos un instinto histórico, y sin embargo hacer historia de la moral: esto tiene que terminar, y es justo que aquí suceda, en resultados que están con la verdad en una relación más que tirante” (Nietzsche, 2000: 103).

Cualquier acción humana de aspirar ser libre requiere que transforme *en sangre* cualquier acontecimiento y no que la estrangule mediante técnicas de rigurosa *ciencia histórica*. Supone la plenitud de la vida en cuanto un acontecimiento aparece como tal, con toda su constelación de índices afectivos; en el momento en el que la vida es ajustada a un relato con pretensiones de objetividad se enfrenta a su muerte. Cuanto más se perfecciona tanto más se codifica la circulación de fuerzas. La clausura moderna capturó dichas fuerzas bajo un régimen de signos determinando *la* subjetividad propia de su época e incidiendo directamente sobre el cuerpo de modo tal que lo que hicieron de él fue su final aniquilación, la anulación de la tensión vital que se requiere en toda voluntad de poder.

Cabe mencionar que entre los dispositivos modernos mejor instalados hasta

nuestros días se encuentran la escuela y el periodismo como nichos de captura de las fuerzas instintivas del hombre. No se dice con ello que no esté siempre sonando de fondo una posible fuga de tales esquemas establecidos por el sistema pero que costumbre y tradición mediante han desfasado el sentido de su función y con ello, endurecido los límites y funciones de dichos dispositivos a modo de mantener el equilibrio *metaestable* del sistema. El triunfo del modelo del Estado cartesiano aseguró el entendimiento de una sociedad de iguales en contra de una multitud de singularidades. La escuela como dispositivo de captura garantizó un aprendizaje del cuerpo como espacio de secuestro, enseñó que el cuerpo aprende las disposiciones de la fábrica, a ser ciudadano, a obedecer la ley, a ocupar el tiempo y dado esto, a que la experiencia de *cuerpo* finalmente no es más que una experiencia de sufrimiento, abolición y sometimiento. El periodismo también cumple una función importante en la máquina moderna en tanto es una herramienta del Estado que produce y distribuye cultura con el fin de que todos pensemos lo mismo. Estas instituciones formadoras de prole son las que administran el capitalismo moderno para así componer *los cuerpos* y junto a ellos el tiempo capaz de soportar al sistema, capaces de reproducirlo mediante el trabajo, mediante el lenguaje y mediante la vida. No se trata de una experiencia cultural en tanto constitución *de sí*, esto es justamente lo que secuestra el sistema, sino del establecimiento de un tipo de subjetividad funcional a la máquina capitalista.

El proyecto moderno entonces cultivaría esta *conciencia* donde el impulso vital, los instintos más propios de la naturaleza humana se concentraron bajo esta figura *Hombre*. La interiorización de los instintos naturales del sujeto, someter a la fuerza creadora bajo un régimen social dinamitó el instinto salvaje del hombre y con ello su instinto de vida. La memoria, la responsabilidad y la culpa permitieron que la animalidad del hombre se viera secuestrada.

Olvido y crueldad

“CRIAR A UN ANIMAL al que le sea lícito prometer: ¿es esta aquella tarea paradójica misma que la naturaleza se ha propuesto cumplir en lo que respecta al hombre?, ¿no es este el auténtico problema del hombre?... Que este problema haya sido solucionado en alto grado tiene que parecerle tanto más sorprendente a quién sepa valorar debidamente la fuerza que actúa en contra, la del olvido” (Nietzsche, 2000: 95).

Los instintos son inconcientes y se manifiestan de manera material a partir de la creación artística. Son el resultado de procesos heterogéneos entre las fuerzas de acción y su tensión o batalla. Siempre hay composición, la vida como potencia pura requiere la circulación de flujos, pero también, su organización. Aunque en tanto potencia vital cuánto menos codificación haya de tales instintos tantos más libres y necesarios son.

La creación, el arte como actividad propiamente humana, supone crueldad y olvido. Esto lo veremos a partir de la tensión originaria entre las fuerzas que inciden a un momento perceptivo y su impronta en el cuerpo, a una cierta combinatoria afectiva que requiere quitarle memoria, codificación *tanática*, a la voluntad de poder. El arte en tanto creación de formas supone desde su principio una tensión vital que le da soporte, una tensión originaria entre circulación de potencias y sus actualizaciones, entre flujos y cortes de flujos. En una atmósfera nietzscheana: lo apolíneo y lo dionisiaco. De lo que trata en definitiva es de contener lo dionisiaco y de fragmentar lo apolíneo. En ese vaivén entre las fuerzas violentas que potencian la vida y su composición de nuevas relaciones o nuevas aperturas de flujos, el cuerpo se dispone como el lugar de la batalla. *Estar vivo es siempre una batalla*. Acontecemos en el mundo en tanto construcción pero también fragmentación. Incluso yendo un poco más lejos se dirá que nuestros instintos en tantos salvajes, nuestra vida en tanto crueldad, supone originariamente la potencia pura de lo dionisiaco. Contener a esta fuerza artística, caótica, requiere de Apolo para una composición. Es siempre una circulación de energías que desbordan y una obturación de ellas bajo una creación.

La crueldad y el olvido están en una eterna consonancia en tanto lo cruel como potencia vital requiere de una circulación constante de los flujos y el olvido, lo ahistórico se conforma en una constelación afectiva-perceptiva del presente puro, su inmediatez con la experiencia del presente anula cualquier anclaje temporal con el pasado o el futuro.

“(…) El hombre que actúa siempre carece de conciencia, así éste, también desprovisto de la ayuda del saber, habrá de olvidar lo principal para centrarse en lo único que le importa y ser injusto frente a lo que permanece a su espalda sin reconocer más que un único derecho: lo que debe realizarse en ese momento.” (Nietzsche, 2000: 47).

Para poder comprender mejor estos instintos propios del hombre habría que detenerse a considerar prácticas de los pueblos originarios o en el juego de los niños

donde dichos instintos son fuente de placer pero también de fuerza y poder. La crueldad, el olvido asimismo como la destrucción, la libertad están centradas en la idea nietzscheana de voluntad de poder o impulso vital. La necesidad que tienen tanto las tribus como los niños yace en la exteriorización de dichos instintos mediante el juego o el rito: la creación mediante el arte. No fue hasta la modernidad que el ser humano encontró el afán de encerrar, clausurar todo lo que consideró como “estado salvaje” en pos de una necesaria convivencia social. Este cambio provocó que todo impulso vital se viera suspendido bajo el régimen de la ley y la moral, bajo las reglas de la *conciencia*. Tal conciencia que pronto devino en “mala conciencia” se adaptó en estos seres *ineptos, semihumanos* a partir de la inflicción de dolor y memoria de ese dolor a partir del castigo. En los niños esto se proyectó en el encierro, el trabajo infantil, en prácticas como la circuncisión, en la prostitución, en el desarrollo dentro de la masculinidad forzada y el adultocentrismo.

“Tengo para mí que la mala conciencia es la profunda enfermedad en la que tuvo que caer el hombre bajo la presión del más fundamental de todos los cambios por los que ha pasado: el cambio que experimentó cuando se encontró atado por las cadenas de la sociedad y de la paz” (Nietzsche, 2000: 134).

Como se dijo, la modernidad tuvo como composición, como figura principal al *Hombre* y junto a éste una administración de las fuerzas. Este derrotero moderno construyó una subjetividad ligada a la memoria como aniquilación de las fuerzas en movimiento, con el fin de educar al soberano, de producir las relaciones necesarias para gestionar humanos acordes al sistema estatal establecido. La crueldad y el olvido comenzaron a volverse ajenos a la constitución de una subjetividad. Dicho período paradójico en el que se anula lo más propio del hombre, construyó a cambio dispositivos de poder que reprodujeran sujetos iguales incapaces de olvidar. Impedir la capacidad de olvido por medio de la memoria, distribuir miedo a la vida como muerte y transformar a todos en individuos disponibles a la captura (simulacros de comunidad a través de la *hiperindividualidad*) fueron las condiciones necesarias para el funcionamiento del modelo Estado-Nación moderno. Con esto uno puede pensar en el inicio del Derecho penal tal como lo conocemos en nuestros días. Inhibir la animalidad del hombre fue el primer tratado social para una “pacífica” convivencia entre los seres. Siendo así, todos los instintos que se exteriorizaban como “modo artístico” debieron de a poco y no sin fuerza y violencia ser reprimidos, suspendidos o

interiorizados como “modo racional” en el discurso de la Historia. La *interiorización* del hombre, volverlo un ser de conciencia fue el motivo moderno que despreció todo lo instintivo del hombre. La organización estatal se dispuso con el fin de que todos los instintos del hombre salvaje se volvieran en su contra. Se aprisionaron los instintos naturales en el mundo interior del hombre, enjaularon al hombre en el hombre mismo.

“Ver sufrir sienta bien, hacer sufrir todavía mejor: esta es una afirmación dura, un viejo y poderosos principio fundamental humano demasiado humano, que por lo demás, puede que los monos también suscribirían; no en vano se cuenta que en la ideación de rebuscadas crueldades ya anuncian profusamente al hombre y, por así decir, lo “preludian”. Sin crueldad no hay fiesta: así lo enseña la más vieja y larga historia del hombre, ¡y también en el castigo hay tanto de *festivo!*” (Nietzsche, 2000: 109).

La crueldad, en este sentido y de acuerdo al análisis que propone Aguirre (2017) en su libro, podemos pensar en el circuito que ha recorrido este concepto a partir de la organización moderna asimismo como su posible reversibilidad. Crueldad puede entenderse en cinco grados distintos comprendiendo que en realidad no hay más que una Crueldad en sentido de potencia pura pero dado los efectos *modernizantes* mencionados ha capturado nuevas significaciones que produjeron dicho desglosamiento del término y el distanciamiento de su significación original. Crueldad entonces, o *crueldad uno*, es entendido en un sentido originario en tanto potencia pura o aquello que potencia la vida. Es la crueldad o circulación de afectos que inciden directamente sobre el cuerpo en tanto afección por fuerzas. No es algo preexistente sino que su densidad o espesor pasa por los intersticios por los que circulan dichas fuerzas. Decimos de la crueldad en grado uno que es la potencia mayor donde siempre se libera batalla o tensión entre las fuerzas circulantes y aquí mismo es donde reside cualquier proceso de subjetivación en tanto composición que vincula flujos y cortes de flujos. Crueldad en grado dos es entendida como aquél inicio de fuerzas que se preocupan por parar a las fuerzas para que éstas no tengan más relaciones vinculantes. Básicamente es interrumpir su circulación o administrarlas por medio de codificaciones. En esta instancia se puede ver cómo la modernidad y la máquina capitalista, obturan los flujos por medio de una gestión de ellos, impidiendo cualquier potenciación de la vida por medio de la administración de memoria, muerte y disponibilidad de cuerpos funcionales al sistema. *Crueldad tres* se la puede denominar como la *espiritualización* de la crueldad.

“El sentimiento de culpa hacia la divinidad o de estar en deuda con ella no ha cesado de crecer durante varios milenios, y concretamente lo ha hecho en la misma proporción en que el concepto de Dios y el sentimiento de Dios han ido creciendo en este mundo y han sido llevados hacia lo alto” (Nietzsche, 2000: 144).

Es el máximo de obturación donde ya no hay circulación de flujos sino solo fuerzas obturadas o canceladas por medio del endurecimiento de las costumbres, por medio de construcciones como Dios cristiano, y junto a ello el efecto de culpa y remordimiento. En esta crueldad se puede definir la vida catastral o *lobotomización* de la vida en tanto los rituales han pasado a ser fuente de definiciones y no ya celebraciones de la vida o juego. La crueldad en grado cuatro aún está provista de la máxima codificación solo que ahora se encuentra administrada por medio del sentido común. Siendo así las fuerzas son señaladas como “malas” en tanto generan caos, reduplican el miedo a la muerte y retornan al estado de flujos. Este sentido común se convierte en “mala conciencia” en tanto más se codifica este grado de crueldad cuánto más perfecciona la organización estatal como impedimento de la circulación de fuerzas. Tarde o temprano esta *crueldad cuatro* lleva al resentimiento y la despotenciación absoluta de la vida, a la anulación final de la batalla. Por último, la crueldad en grado cinco, es el intento por recuperar la crueldad en el primer grado, pensar nuevamente los intersticios por los que circulan los flujos. De modo que el intento pasa por recuperar la vida como experiencia y no como acción, como consecución de un proyecto.

El juego infantil

La modernidad constituyó los parámetros de construcción de la subjetividad a partir de una *biopolítica*, es decir, de un ejercicio del poder sobre la vida humana. Siendo así la vida relacional del niño-sociedad estuvo encomendada entre otras disciplinas a la medicina, específicamente a la pediatría. Dijimos con anterioridad que entre los dispositivos modernos pilares, entre otras disciplinas modeladoras, estaban la escuela y el periodismo, pero como vemos aquí la medicina, la *Ciencia* en toda su amplitud junto a una legitimación jurídica oportuna atravesaron la vida del hombre, compusieron los modos posibles de su existencia. La pediatría, la pedagogía y el sistema judicial gestionaron los modos de comprensión y administración de niños “normales”.

Estuvieron a cargo de la vida psicosocial, ciudadana y biológica de la infancia como sujeto en formación hacia la adultez.

El hecho de que los niños sean vistos bajo el lente *adulto* da cuenta ya de la *normatividad* que funcionaba como demarcación de las aptitudes del comportamiento social: el “adulto” o, mejor aún, los signos de un discurso *mayoritario*¹ con pretensiones de absoluto indicaron los modos de pensar del sujeto moderno, y de los efectos domésticos en lo que se insiste aún hoy. El *tiempo* en vistas a un fin, el *tiempo* como proyecto -y no como posibilidad siempre abierta que potencia en definitiva momentos de quiebre o fugas,² que potencia al mismo tiempo virtual y concretamente lo que construye toda realidad- la humanidad como quintaesencia de una falacia inscribió en una maquinaria cooptada por lo *fijo* y *eterno* a la subjetividad.

Dar cuenta del niño era ponerlo en función de una linealidad en el tiempo en el que se circunscribía a la niñez como proyecto -como si fuese forjar un hierro fundido-, se dispusieron en la pasividad del afecto los distantes dispuestos para toda *percepción*.

En este sentido la *biopolítica* a diferencia de la sociedad de comienzos del “capitalismo inicial moderno” que decidía sobre los *súbditos* quien vivía y quien no, reguló a partir de la *estatalización* una normalización de la especie humana a partir de nuevas tecnologías de poder inscriptas en el marco jurídico, laboral y sanitario. La regulación sobre los cuerpos devino pronto en un sistema de vigilancia y control sobre estos. La potencia vital quedaba determinada y con ello anulada dentro del aparato estatal. El niño era entonces estandarizado de acuerdo a los principios



¹ Mayoritario, hegemónico y patriarcal.

² No hay composición sin *muerte* o tributo a los dioses, sin rupturas de lo establecido.

del Estado, es decir, se determinaba su voluntad a partir de registros *normalizadores* que anulaban la capacidad propia del humano en ésta etapa del crecimiento. Los niños comenzaron a ser juzgados como seres en proceso y en esto se objetivó su *infantilidad*. La estandarización del niño ya no estaba gestionada por la familia o la comunidad sino por el Estado, no era propio del núcleo familiar sino de la sociedad en todo su conjunto, pasó del ámbito privado al público. La supervisión de la *normalización* infantil estuvo estructurada en función de técnicas, aplicaciones y saberes gestionados por este aparato. La puericultura así se enredó en estos lineamientos fundando una especie de práctica acorde al sistema. No se dice con esto que no hayan fugas o quiebres posible como se dijo con anterioridad (pedagogías o medicinas alternativas) sino que su insistencia carga con una larga tradición de inscripción siempre *actualizante* del aparato estatal. Y no solo eso sino que gran parte de que esto funcione sin grandes rupturas se debe a una máquina de sentido que la contiene: el psicoanálisis. La mirada dominante de la vida adulta por sobre la del niño se adjunta a un aparato de significados que produce y reproduce dichos comportamientos. Siendo así el niño ya no fue visto como niño sino como puente entre la *libido* de los padres y éste, ya no como mapa o trayecto en el que el niño es de acuerdo a ese desenvolvimiento de afectos sobre el mapa, un niño cartógrafo, sino como extensión libidinal-catastral de los padres. Llevando el pensamiento un poco más lejos diremos que el mapa infantil no se recorre por medio del recuerdo o la memoria sino que todo el tiempo al estar en desplazamiento compone nuevos trayectos que se superponen al camino recorrido. Esos recorridos están constituidos de afectos y toda una constelación de intensidades que son la consistencia de dicho mapa. No se construye un niño a partir de una derivación de papá-mamá, como una prolongación de estos, sino como *devenires impersonales*, como campos intensivos que se componen de acuerdo al trayecto que el niño hace e imagina. En este sentido el niño crea artísticamente sus mapas y en la actividad lúdica esto se ve claramente. El arte se opone a la historia en tanto no se construye por medio de la memoria sino por mapas intensivos o de afectos, no por medio de recuerdos o costumbres endurecidas por la tradición sino por vinculaciones afectivas.

“Sin embargo Freud, como acostumbra, lo reduce todo al padre - madre: curiosamente, la exigencia de explorar el edificio le parece un deseo de acostarse con la madre. Es como si los padres tuvieran unos lugares o funciones primeras, independientes de los medios. Pero un medio se compone de cualidades, de sustancias, de fuerzas

y acontecimientos: por ejemplo la calle, y sus materiales como los adoquines, sus ruidos como las voces de los vendedores, sus animales como los caballos atados a los carros, sus dramas (un caballo resbala, un caballo cae, un caballo recibe una tunda...). El trayecto no sólo se confunde con la subjetividad de quienes recorren el medio, sino con la subjetividad del medio en sí en tanto que éste se refleja en quienes lo recorren. El mapa expresa la identidad del itinerario y de lo recorrido. Se confunde con su objeto cuando el propio objeto es movimiento” (Deleuze, 1993: 98).

El juego infantil se compone así como el recorrido que hace el niño por sobre sus devenires, o campos de intensidades. Es la composición de *intersticios* entre lo real y lo imaginario. Lo que el niño vive concretamente no es sino un vaivén entre un campo virtual sobre el que siempre late toda posibilidad de realidad y una realidad sobre la que siempre se distribuyen devenires potenciales a una fuga, ambos dependen de las relaciones afectivas que se tejen en el mapa.

“Es como si unos caminos virtuales se pegaran al camino real, que recibe así nuevos trazados, nuevas trayectorias. Un mapa de virtualidades, trazado por el arte, se superpone al mapa real cuyos recorridos transforma” (Deleuze, 1993: 107).

Devenires en tanto circulación de flujos o afectos impersonales que trastocan cualquier proyecto significativo o como diría Deleuze, cualquier *reterritorialización edípica*. No se trata de identidad ni semejanza en tanto copia al modelo que se itera sino de aquella diferencia en la producción de relaciones afectivas que no hace más que producirse a sí misma. Un plan de consistencia se recorre de acuerdo a todo vínculo afectivo con el que se compone, su circulación es lo que produce su realidad.

“Una línea de devenir no se define ni por puntos que unen ni por puntos que la componen: al contrario pasa *entre* puntos, solo crece por el medio, y huye en una dirección perpendicular a los puntos que en principio se han distinguido, transversal a la relación localizable entre puntos contiguos o distantes. (...) Una línea de devenir solo tiene un medio. El medio no es una media, es un acelerado, es la aceleración absoluta del movimiento. (...) *El devenir es una antimemoria*” (Deleuze y Guattari, 1994: 293).

Jugar contiene el espesor que le es propio a la composición de sus relaciones afectivas con el medio y no por estructuras o puntos de recuerdos. El juego es más

que un instrumento para medir procesos de maduración y desarrollo, dispone por el contrario de todo un recorrido de afectos que nunca circulan por una proyección sino que se concretan en el recorrido, en todo caso trastocan constantemente el mapa y en ello se asienta su realidad. Dentro del juego se produce una aceleración del tiempo que no permite ninguna determinación temporal más que la que se produce en el juego mismo, cualquier disposición de un tiempo en tanto herencia o tradición implica un anquilosamiento del devenir niño. Pero veremos que tampoco se puede vivir en términos de *juego* si se pretende organizar o componer modos de subjetivación, es decir, devenir niño supone un mundo de afectos propios del niño que no llegan a una territorialización concreta sino que en su actualización constante de recorridos en el mapa se fundamenta una desterritorialización constante también, un proceso de fuga o un ritornelo, es un esbozo de andadura que nunca llega a una determinación. Si fuera así, si su efecto de reterritorialización se concretara, se aniquilaría la esencia misma del devenir niño; no significa nunca un punto estructural sino una circulación actual y virtual. La noción de ritornelo en tanto esbozo de andadura o recorrido ayuda a pensar la niñez en términos de devenir mas no de proyecto. No es que el niño está en un punto de origen dirigido hacia otro punto final sino que su constante oscilatoria entre lo codificable y lo territorializable está en función de desorganizaciones o fugas.

“Un niño en la oscuridad, presa del miedo, se tranquiliza canturreando. Camina, camina y se para de acuerdo con su canción. Perdido se cobija como puede o se orienta a duras penas con su cancioncilla. Esa cancioncilla es como el esbozo de un centro estable y tranquilo, estabilizante y tranquilizante, en el seno del caos. Es muy posible que el niño, al mismo tiempo que canta, salte, acelere o aminore su paso; pero la canción es ya en sí misma un salto: salta del caos a un principio de orden en el caos, pero también corre constantemente el riesgo de desintegrarse” (Deleuze y Guattari, 1994: 318).

El juego como Dionisio en sus fuerzas requiere de un Apolo que las contenga para poder organizar un modo de existencia. Es imposible componer en un mundo de juegos, así como también es imposible en un mundo de rituales o tradiciones. Agamben³ da cuenta de esto al pensar en la relación que hay entre el rito y el juego, y como las sociedades no pueden construirse de acuerdo a la predominancia de uno sobre el otro- o

³ Giorgio Agamben, *Infancia e historia* Destrucción de la experiencia y origen de la historia, Adriana Hidalgo.

de cómo el juego y lo sagrado se componen uno con el otro.

“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. Y no debe sorprendernos que mediante ese olvido, (...) liberen también lo sagrado de su conexión con el calendario y con el ritmo cíclico del tiempo que éste sanciona, ingresando así en otra dimensión del tiempo donde las horas pasan como “relámpagos” y los días no se alternan. Al jugar, el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo “olvida” en el tiempo humano” (Agamben, 2004: 100).

El juego y el rito se construyen en lo sagrado pero la apropiación que hace el juego de este lo modifica como tal. El tiempo del juego funciona a “*una vez y ya no más*” a diferencia de la repetición necesaria del acto ritual, es decir, la relación que el niño establece en el juego o con el juguete modifica la dimensión temporal. En un principio el juego puede pertenecer a lo sagrado e incluso a una *miniaturización* del orden práctico-económico (una cocinita, un auto, una pistola) como dice Agamben pero en ello se funda una temporalidad más propia a una *historicidad* del hombre. Rito y juego en realidad pueden verse como dos caras de la misma moneda, una es el reverso de la otra o bien ambas como punto necesario de todo acontecimiento. En su tensión se distribuye el tiempo humano, las sociedades humanas se construyen en base a dicha relación. Los términos para pensar esta relación de reversibilidad son los de *diacronía* y *sincronía*, uno como momento en el tiempo específico y el otro como sucesión de acontecimientos. Diacronía es etimológicamente hablando un “a través del tiempo” y sincronía “un tiempo preciso en la historia”. Por un lado, el rito fija la *calendarización* (por ejemplo los ritos del año nuevo) y por el otro, el juego, que deriva de los ritos sagrados, se despega de su mito fundante, transformando al elemento en diacronía. En la tensión, en la distancia diferencial entre ambas se asienta la *historia* humana. Si sucediera que uno predominara sobre el otro se conseguiría la abolición de la historia, de aquí la importancia de que rito y juego estén en una distancia diferencial en la que se admitan significantes diferentes propios a cada dimensión. Lo que no ocurre nunca sin embargo es la abolición de la historia aunque pueda haber sociedades en las que el predominio sea a partir del juego y en otras a partir del rito. Agamben las llama *sociedades frías* y *calientes*. Son frías aquellas en las que el rito se expande por sobre el juego y calientes su inversa. Si se eliminara la distancia diferencial necesaria entre ambos órdenes de significantes el tiempo *histórico* sería asimismo aniquilado. El

predominio del rito por sobre el juego constituiría un mundo donde solo existe un puro presente, aboliendo toda sucesión temporal, y si el predominio fuera del juego sobre el rito no habrían más que una sucesión de acontecimientos profanos.

“El rito y el juego se revelan así -y no podrían ser concebidos de otro modo- como operaciones que actúan sobre los significantes de la diacronía y de la sincronía, transformando los significantes diacrónicos en significantes sincrónicos y viceversa. Sin embargo, todo sucede como si el sistema social contuviera un dispositivo de seguridad para garantizar esa estructura binaria: cuando todos los significantes diacrónicos se han convertido en significantes sincrónicos, éstos se convierten a su vez en significantes de la diacronía asegurando así la continuidad del sistema. Lo mismo ocurre en el caso inverso” (Agamben, 2004: 115).

Lo *histórico* se conserva en tanto juego de niños y rituales. La relación establecida en el tiempo a partir del juego o los juguetes se acerca a la noción de tiempo *aiónico* más que al cronológico. El rito se encarga de este último a partir de la repetición de sus actos como modos de estructurar el tiempo en términos de pasado-presente, mientras que el juego fragmenta dichas estructuras en acontecimientos donde se destruye todo puente temporal.

El juego supone una tensión entre las partes involucradas que en el jugar hacen a veces de juego, de dado o de jugador, de iniciativas y *contrainiciativas*, lo importante es que el juego se resuelva en esta tensión, en ese vaivén de flujos y cortes que lo fundamentan. La experiencia lúdica en los niños se relaciona con el tiempo *Aión* que ya Heráclito relacionaba con el fuego en tanto vaivén o composición por tensión: “Aión es un niño que juega a los dados: de un niño es el reino” (Heráclito, frag. 52). El tiempo *aiónico* del juego se entiende como fuerza vital o duración de vida, es la *infinitud*, pero como se dijo todo juego requiere reglas, como toda composición o circulación de flujos requiere de cortes u organización apolínea, el juego del niño también se misura en la contingencia.

Trayendo dicho pensamiento al campo social podemos pensar que en el capitalismo inicial el juego estuvo dispuesto en función de la máquina productora de ciudadanos por lo que en su mayor parte los juguetes estuvieron relacionados con la proyección adulta sobre la niñez. Toda práctica lúdica está definida por el medio y en esto la modernidad puso mayor énfasis al momento de construir los posibles adultos del futuro. El lugar y el tiempo del juego estuvieron circunscritos al tiempo funcional

del sistema. En general el área lúdica determina entre lo propio de la individualidad del niño y el medio, una multiplicidad de elementos, entre ellos la experiencia, la dimensión, el espacio, las presiones del exterior, la adaptabilidad, etc. Así el espacio y el tiempo del juego se determinarían de acuerdo al tipo sociedad en la que viva, si está en una sociedad rural o industrial, si estudia o trabaja, si está en familia o en situación de abandono, si vive en la riqueza o no, etc. Pero erróneamente se entiende que los niños construyen sus juguetes u organizan su juego en relación a la máquina significativa en la que los adultos lo inscriben. Así si bien en las sociedades el juego pasa por una construcción y desarrollo de un tiempo en términos de desarrollo forzado impuesta por prácticas socioeducativas relacionadas con el trabajo, por ejemplo, construir martillos de menos escala e incluso armas para jugar a los soldados con el fin de formarse para la guerra, el niño recorre dichos espacios desde una creación que contingente y exploratoria superpone los elementos presentes a cualquier construcción cartográfica de su *infantilidad* y no en función de los signos determinados por el discurso “adulto” del jugar.

“El juguete es una materialización de la historicidad contenida en los objetos, que aquel logra extraer a través de una particular manipulación. Mientras que el valor y el significado del objeto antiguo y del documento están en función de su antigüedad, del modo en que presentifican y vuelven tangible un pasado más o menos remoto, el juguete, fragmentando y tergiversando el pasado o bien miniaturizando el presente -jugando pues tanto con la diacronía como con la sincronía-, presentifica y vuelve tangible la temporalidad humana en sí misma: la pura distancia diferencial entre el “una vez” y el “ya no más”” (Agamben, 2004: 103).



Experiencia cultural actual y sus juegos

Nuestra experiencia de la cultura ya no está inscripta en términos de un *discurso*, el lenguaje ya no tiene carácter *performativo* de la realidad como si lo tenía en la modernidad. Pensada ésta en términos de una *voluntad de verdad* más que *de poder* remitía constantemente a la demostración de algo (de *una* verdad) que certificara la relación entre *un* sujeto y *un* predicado en la que se pudieran distribuir los sentidos o vinculaciones sociales requeridos para el sistema. Si existía un montaje lo era en tanto metáfora o mentira útil y no en tanto *reintepretación* ilimitada del sentido a partir de *las imágenes* como materia de composición que es lo propio de nuestro tiempo. Pensar las imágenes en vez del lenguaje da cuenta de que éstas ya no requieren demostrar nada ni muestran nada que podamos ver. La imagen en términos de montaje obliga a reinterpretar ilimitadamente la realidad produciendo nuevos modos de estar en el mundo. La construcción del saber a partir de las éstas fundan el quiebre epistémico necesario para pensar la circulación de flujos de nuestro presente.

De lo que se trata ahora es de pensar más bien los intersticios o el “entre” que lo propio del sujeto o del objeto en sí mismos, es decir, la relación o toda la vinculación afectiva de ambos para entender los intercesores o vectores que pueden “explicar” el mundo. Se trataría más bien de pensar en términos de *fabulación*, de una experiencia de luz y movimiento y no de sujeto y predicado, de una creación de percepciones fuera de las ya vividas y recordadas. Este modo de producir sentidos a través de las imágenes implica un nuevo sistema de información: lo que el aparato anteriormente daba a partir de tesis (formaciones de verdad) ahora se da a partir de intercesores o hipótesis (formaciones de incertidumbre). *Informatizar* el cuerpo es pensar en término de intersticios o bien de partículas. La experiencia a diferencia de la acción como consecución de un proyecto no posterga la existencia sino que la reinterpreta de acuerdo a su experimentación o al modo de hacer piruetas, de arrancar sensaciones del acontecimiento.

Las imágenes se constituyen entonces como el lugar donde las fuerzas de la vida despliegan su juego sin fin, donde ya no hay un origen como punto de partida sino un “ponerse en órbita”. Estas son de un orden que el lenguaje ignora por lo que las imágenes no pueden ni están hechas con el fin de ser explicadas. Se ha agotado el lenguaje como vínculo social y ya no se reconoce en la identidad moderna sino en la combinación de

intercesores, no se reconoce en el sujeto como finalidad sino en la subjetivación como devenir. El discurso de la racionalidad y la humanización a partir de las costumbres ya no es nuestra experiencia de “lo humano”, nuestra experiencia del presente se piensa como un vaciamiento del sí, del yo, como un salir del proyecto del lenguaje o del relato hacia líneas de fuga que recreen formas novedosas de la existencia.

“Esta línea frenética de variación, en lazo, en espiral, en zigzag, en S, libera una potencia de vida que el hombre corregía, que los organismos encerraban, y que la materia expresa, ahora como el rasgo, el flujo o el impulso que la atraviesa. Si todo es vivo no es porque todo es orgánico y está organizado, sino, al contrario, porque el organismo es una desviación de la vida. En resumen, una intensa vida germinal inorgánica, una potente vida sin órganos, todo lo que pasa *entre* los organismos (...)” (Deleuze y Guattari, 1994: 505).

Ahora hay que considerar también como dijimos que el Poder actualiza constantemente sus formas de captura y esto no es ajeno a nuestro tiempo. Según la funcionalidad al sistema, según el mantenimiento *metaestable* del aparato, se organizan los datos. El problema en parte es que damos cuenta real de lo que acontece a partir de una experiencia y si en ella se insiste en actualizarnos en términos de historia debemos permitir el paso del tiempo para poder decir que somos. Pero esta insistencia es propia de la modernidad, reproducir lo que el sistema necesita de acuerdo a la modificación de las instituciones y en términos de relato histórico. La saturación de datos en nuestra cultura logra la pérdida del sentido y es aquí donde el poder insiste en reactualizarlo en formas ajenas a nuestro tiempo específicamente con la forma de constitución del sujeto del siglo XIX. La experiencia cultural de aquél no es el nuestro está claro, nosotros ya no nos constituimos en términos de verdad, trabajo y vida propios de la sociedad disciplinaria, por el contrario estamos transcurriendo una *digitalización* de la vida donde en todo caso la subjetivación pasa por la construcción basada en algoritmos (o dígitos o imágenes) en tanto máquina combinatoria que produce efecto. Ya no hay razón argumentativa -el sujeto racional ha muerto-, finalmente acontece un cambio en la relación de fuerzas que produce lo que hoy podemos pensar en tanto *economía de las intensidades*. Esta combinación de datos produce también efectos de captura: acarrea una sobrecodificación de la percepción, el enunciado digital y la combinatoria infinita de posibilidades acarrea ansiedad, stress y desesperación. La *internet* como

control social de los cuerpos, la genetización, la informatización de la vida es el nuevo sistema de información que agrega constantemente incertidumbre pero, debemos decir, que al solventarse por medio de dinamizadores como la *web* producen sentido a través de las imágenes siempre novedosas. Asimismo la máquina no deja de funcionar como *dosificadora* de violencia y control a través de las imágenes propio de este capitalismo avanzado. No se piensa más para saber sino para vivir, las imágenes así se vuelven el modo de combatir por la existencia. Ante esta situación habría que pensar: ¿Qué implican estas fuerzas de percepción diferentes al individuo en perspectiva? ¿Cómo construimos subjetividad a partir de las imágenes? La imagen construye una imagen del cuerpo a diferencia de la idea que es la construcción de una imagen de la mente, la sensación es lo que permite que la experiencia sea el modo de resistencia de la existencia. Las imágenes son portadoras de un tiempo que el lenguaje no puede representar, la historia como relato se vuelve intransferible en tanto la vida es exterior e interior a la historia, en tanto es acontecimiento y experiencia.

La revolución digital de nuestros días ha influido notablemente a los niños especialmente en su manera de interpretar el mundo y en su comportamiento, así como en la relación establecida con los padres y la sociedad en general. También es cierto que es una generación que ha convivido con los efectos de las crisis y post crisis produciendo un distanciamiento progresivo entre los niños y la escuela, la familia y demás enclaves sociales. Dentro del campo educativo podemos pensar en que la media de atención de los alumnos es de corta duración en parte a los factores tecnológicos cada vez más influyentes en la vida de los jóvenes pero también a la modificación necesaria aun no cumplida de una educación todavía anclada en una estructura moderna que no llega a soportar los tiempos y experiencias de los niños de hoy. El juego se despliega en esta instancia a través de pantallas, la información es el circuito por donde se manejan y gestionan los signos de la niñez de hoy. Insistir con una escuela forjada en siglos pasados sin visperas a una fundamental renovación que entienda las instancias culturales del hoy se presenta cada vez con más trabas para la comprensión de la infancia nuestra.

Los juegos hoy en su mayoría se determinan por medio de pantallas, las imágenes son el espacio experimental para trazar los recorridos que requiere la aceleración temporal en la que vivimos. Si la máquina capitalista de hoy es en tanto sobreexcitación y dosificación de ese stress entonces es la imagen la que única que puede contener en su movimiento infinito de luz y movimiento dicho vaivén. La actividad lúdica que podemos

encontrar hoy en día se centra en todos aquellos dispositivos tecnológicos en los que se administran información, por ejemplo, los juegos online y en red, sintetizadores, o juguetes informatizados. Esto hay que pensarlo aún más en profundidad pero podemos ver que la información, la digitalización de la vida se compone hoy a través de pantallas y es en ellas donde el capitalismo mejor se asienta y mejor distribuye sus nuevos modos de capturar la vida asimismo como sus aperturas y posibles fugas del mismo sistema que se encarga de su gestión.



Bibliografía

Agamben, G.; (2004) *Infancia e historia* Destrucción de la experiencia y origen de la historia, Bs. As., Adriana Hidalgo.

Aguirre, G.; (2017) *Analítica de la crueldad: una geología política*, Bs. As., Heckt.

Deleuze, G.; (1993) *Crítica y Clínica*, Barcelona, Anagrama.

Deleuze, G, Guattari, F.; (1994) *Mil Mesetas*. Valencia, Pre-Textos.

Heráclito <https://www.webdianoia.com/presocrat/textos/heraclito.htm>

Nietzsche, F.; (2000) *Genealogía de la Moral*, Madrid, Edaf.

----- (2000) (2) *Sobre la Utilidad y los prejuicio de la Historia para la vida*
Madrid, Edaf.

