

## Metáfora ¿la llave del juego?

María Florencia Zárate, U.N.L.P, maflorenciazarate@gmail.com

En el libro *Una teoría del juego en la educación. Tras su dimensión estética, ética y política*, el G.I.J menciona que la primera condición lógica que distingue al juego es el *distanciamiento*, que, entendido como acción de separación o desapego con lo verídico o típico, será lo que permite definir aquello que es juego y lo que no es. Establecer un distanciamiento entre lo real y lo verdadero permite enmarcar una escena del juego, en la que quienes participan aceptan por convención ese “como si”, en el que se crea una realidad que no tiene contenido alguno de veracidad:

*El distanciamiento es la facultad de constituir un juego (...) La estructura del juego va a estar dada por este intervalo simbólico que permite que el juego exista para un jugador.*  
(Villa; y otros, 2020: 75)

Es decir que será el distanciamiento la condición a partir de la cual es posible crear una escena del juego, escena que delimitará un entorno, que permitirá reconocer que es “de jugando” y en la cual se habilitarán determinadas acciones, es por ello que para que la escena se constituya como tal debería ser tomada en serio por los jugadores.

Por otro lado, el GIJ distingue rasgos o saberes, patrimonios exclusivos del juego, que se concretan, identifican y reconocen en tanto y en cuanto se participe de la práctica del juego. Estos son: *el saber de la ficción, el saber que plantea el problema y el saber del acuerdo*.

Sobre el saber de la ficción, es que se intentará ahondar en las páginas del siguiente trabajo, sobre lo que el GIJ denomina la dimensión estética del juego, la escena del juego, el “como si”, y a partir de allí intentar establecer posibles conexiones entre juego y metáfora partiendo de la consideración de ambos como saberes posibles de ser enseñados.

Oliveras Elena, en su libro *La metáfora en el arte*, plantea que “El arte es un modo de redescipción de la realidad, una manera de "hacer mundos". Y esa función esencial se vuelve evidente en el trabajo de la metáfora. De allí que, lejos de ser un recurso retórico meramente “decorativo”, produce una reorganización del mundo al que estamos acostumbrados, haciéndolo más claramente reconocible” (Oliveras, 2021:17). A partir de allí, estableciendo cierta equivalencia con el juego ¿Será posible suponer que la metáfora sea un elemento

constitutivo del juego? ¿Podría decirse que el hablar del juego es metafórico del juego?, ¿será que el “como sí”, podría transmutar en un “es así”?

Palabras clave: Metáfora, juego, distanciamiento, creación.

### **Distanciamiento y metáfora:**

El GIJ plantea en su libro que el juego tiene una realidad bien específica “que tiene sus leyes, su necesidad, su lógica, su código, sus saberes, e incluso su lenguaje, lo cual muestra bien su propiedad estructurante.” Esa realidad, en la que se descubren y revelan los saberes propios del juego, es caracterizada por el grupo por ser una realidad diferente de la realidad cotidiana, y porque el modo en el que ella se constituye es a través de convenciones aceptadas por quienes participan “de no tener contenido alguno de veracidad, en la cual pareciera ser que la razón queda suspendida”. La condición que permite establecer los bordes que delimitan entonces estas escenas, diferenciando aquello que es juego de lo que no lo es, es el distanciamiento: “El distanciamiento no es más que sostener la convención o acuerdo anteriormente anunciado (consigo mismo y/o con otros), cuyo efecto es poner la realidad cotidiana entre paréntesis generando un límite y cierre desde lo simbólico entre lo serio y la broma”. El GIJ toma este concepto a partir de la reformulación de la expresión de “autodistanciamiento” que Richard Sennett desarrolla en su libro *El declive del hombre público* (2011). Es así entonces que el distanciamiento, entendido como la acción de distanciar, de desunión, de separación, de desviación con respecto a lo verídico, “es la facultad de constituir un juego” es “la *condición lógica* que permite desencadenar una situación de juego y otorga la posibilidad material del juego y de los juegos, materialidad que es observable”. “Ya sean juguetes o juegos –es decir, la cosa con la que jugamos y la cosa a la que jugamos– solo adquieren significado y valor de juego cuando son el objeto de este distanciamiento que el jugador introduce y sostiene”.

A partir de allí es que podrían surgir los siguientes interrogantes ¿Qué es lo que posibilita el distanciamiento? ¿Cómo se introduce y sostiene? ¿De qué manera es posible dar nuevos significados a aquellos juegos y juguetes dentro de la escena de juego? ¿Es posible que encontremos respuesta a estos interrogantes en la Metáfora?

Si se considera, tal como lo menciona Jacques Lacan, que la metáfora crea nuevos sentidos sobre una conexión lexical previa: “La metáfora supone que una significación es el dato que domina y desvía, rige, el uso del significante, de tal manera que todo tipo de conexión preestablecida, diría lexical, queda desanudada” es posible decir que a partir de la metáfora los significantes que conectan previamente a los objetos y la realidad cotidiana quedan desanudados, a partir de una nueva significación, la que se da dentro de la escena del juego. Esa nueva significación explicaría en cierta forma la posibilidad de distanciarse de las cosas, de su uso cotidiano y de suspender la realidad, de poder “hacer de broma”.

En esa misma línea, Paul Ricoeur anuncia que una metáfora se hace imposible de interpretar literalmente, dado que no es posible crear sentido con los valores lexicales de las palabras, por lo que las palabras se someten a una torsión por la cual el enunciado metafórico accede al sentido. De la misma manera, los objetos, las acciones y los relatos durante la práctica del juego son imposibles de interpretar literalmente, solo tendrán sentido cuando, con la aparición del sentido metafórico, sea superado el choque entre dos objetos heterogéneos, a simple vista extraños entre sí, con el que se proyectará una nueva manera de ver el mundo. Una nueva manera de ver el mundo que en palabras de Marcus Hester, sería un ver como metafórico, que no es lo mismo que ver como visual. Así lo explica Alejandra Bertucci:

“El ver como metafórico implica que las imágenes estén asociadas con el sentido del lenguaje, mientras que el ver como visual implica imágenes relacionadas a objetos físicos. En el ver como metafórico la dimensión visual objetiva es irrelevante, en el sentido de la forma física (las letras o la grafía), lo importante es el significado. En el ver como metafórico la posibilidad de ver los aspectos está asociada con el significado del lenguaje en su función de exhibición, de despliegue de imágenes.” (Bertucci, 2017:5)

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente y entendiendo la práctica del juego de manera estructural, en la que los componentes se solidarizan unos con otros para conformarla, podría suponerse que es el distanciamiento, a partir de la metáfora, el que como condición lógica enmarca la escena en la que los saberes del juego: ficción, problema y acuerdo, cobran valor como tales, ya que fuera de esta escena podrían suponerse saberes de cualquier otra práctica.

### Posibles relaciones entre Metáfora y Juego:

JUEGO	METAFORA
<p>Hay una realidad de juego bien específica, que tiene sus leyes, su necesidad, su lógica, su código, sus saberes, e incluso su lenguaje, lo cual muestra bien su propiedad estructurante. El mismo sirve para delimitar el cuadro espacial y temporal, que llamamos aquí “escena”, y al mismo tiempo constituye por ella misma el juego entero” (Villa; y otros, 2020: 80)</p>	<p>La metáfora no ilustra ni representa un contenido preexistente, sino que lo crea quebrando los marcos referenciales establecidos, estableciendo una lógica propia.</p>
<p>Según Ricoeur la estrategia del discurso por medio de la cual la expresión metafórica obtiene su resultado es absurda: “Este absurdo se revela con el solo intento de interpretar literalmente la expresión. El ángelus no es azul, si el azul es un color.” (Ricoeur, 2006: 63).</p>	<p>Del mismo modo, el juego presupone una destrucción de la interpretación literal</p> <p>Ejemplo medialuna de plastilina: Para que el juego sea posible ha sido necesario destruir la interpretación literal de lo que es una medialuna y lo que es la plastilina, para que de este modo la plastilina sea transformada en una medialuna en ese momento, la medialuna de plastilina no existe por sí misma por fuera de dicha situación de juego, sino dentro y a través de la interpretación que se le da durante el mismo.</p>
<p>Equivalencia “es” en la metáfora supone identificación</p>	<p>Teniendo en cuenta la equivalencia “es” de la metáfora podría decirse que durante el juego la plastilina “es” una medialuna, metafóricamente</p>

## Reflexiones finales:

Si bien este es un acercamiento preliminar entre el juego y la metáfora, podría decirse que existen varios conectores que permiten continuar profundizando en el estudio de los mismos y sus relaciones. Tomando como punto de partida el entender la práctica del juego como estructura, sería posible decir que la metáfora podría ser uno de los elementos que la conforma. Es por ello, que no sería descabellado suponer que la “metáfora es la llave del juego”, es tanto es a partir de ella que puede darse el distanciamiento que hace posible que se concreten los saberes propios y exclusivos del juego. En palabras de Elena Oliveras la metáfora “lejos de ser un recurso retórico meramente “decorativo”, produce una reorganización del mundo al que estamos acostumbrados, haciéndolo más claramente reconocible” (Oliveras, 2021:17). Tal como ocurre durante la práctica del Juego, cuando el mundo al que estamos acostumbrados se reorganiza a partir de nuevas significaciones, que reorganizan nuestro sentidos. Si además, tenemos en cuenta que según Hester el “ver como” se basa en dominio de una técnica, podría suponerse que entonces la metáfora sería un saber plausible de ser enseñado.

## Bibliografía

Aristóteles, (1998). *Poetica*. Caracas: Monte Ávila.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Itaca.

Bertucci, A (2017). La metáfora. Entre el logos y la visión, en [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.13730/ev.13730.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13730/ev.13730.pdf)

Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza.

Lacan, J. (2009). “Metáfora y metonimia (I): Su gavilla no era ni avara ni odiosa”, en *El seminario de Jacques Lacan: libro 3: las psicosis*. Buenos Aires: Paidós.

Oliveras, E. (2021). *La metáfora en el arte*. Buenos Aires: Paidós.

Ricouer, P (2006). *Teoría de la interpretación*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

Ricouer, P. (2001). *Metáfora viva*. Madrid: Trotta



Villa, E.; Nella, J.; Taladriz, C.; Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación. Tras su dimensión estética, ética y política*. La Plata: UNLP-FaHCE (Estudios/Investigaciones; 72).