



Título: La profanación del género en juego

Autoras: Inama, Juana - García, Bianca Agustina

Estudiantes de la carrera de Educación Física de la Universidad Nacional de La Plata y colaboradoras del Proyecto de investigación 2019. Director/a. [El juego en los diseños curriculares jurisdiccionales de la Educación Superior No Universitaria de Educación Física en Argentina](#) / H879. Centro Interdisciplinario Cuerpo, Educación y Sociedad. Desde 01-01-2019 hasta 31-12-2022.

Mail: ij40344625@gmail.com cel: 221 6270944 (Inama, Juana)

Mail: bg974972@gmail.com cel: 1123780363 (García, Bianca)

Resumen

En este trabajo, se presenta una reflexión acerca de las implicancias del juego como potencial profanador de los discursos de género. Para ello, en un primer momento se desarrollará la categoría de profanación que propone Agamben (2005), en tanto dispositivo que permite modificar el uso de algo sagrado y, por ello, del sentido de un acto significativo, es decir, como un potencial modificador de sentido de los actos sacros preestablecidos o impuestos. En un segundo momento, se delimita la categoría de juego Agambeniana en tanto acto necesariamente profanatorio, porque en él se trastocan los modos del mito o del rito tal como se presentan fuera de la esfera del juego y así lo sagrado necesariamente se presenta profanado. Luego, como tercer momento, se expone una aproximación a la noción de género de Butler (1999), como acto performativo en el que se estiliza y se codifica el cuerpo no solo a través del lenguaje sino también mediante la acción.

En este marco, el objetivo del trabajo es presentar un análisis de las categorías señaladas, a modo de elementos actuales para pensar el cuerpo generizado pero no únicamente en un sentido descriptivo, sino también en un sentido prescriptivo en el que estos elementos presentan modelos explicativos a la vez que performativos. Además, esta noción de performatividad garantiza cierta capacidad de agenciamiento en la estilización del cuerpo generizado, pues permite, además de una aproximación al entendimiento de su modo de producción en el lenguaje, situarlo en escena e identificar potenciales resistencias o transformaciones en el acto que nos señalan como interferir en el dispositivo de producción corporal generalizada. De aquí, sostenemos que la categoría de profanación de Agamben resulta, al menos, útil al marco teórico para pensar en las vías performativas, dado que también ofrece un concepto con potencia en la modificación de sentidos para interpretar el cuerpo.

Palabras clave: Profanación, Juego, Género performativo.

Introducción

En esta ponencia proponemos realizar una aproximación a la reflexión sobre los modos de comprender los dispositivos que construyen el género. De aquí que, en un principio se intenta abordar de manera articulada, las categorías juego y profanación de Agamben junto con la categoría de género presentada por Butler, dado que tales categorías posibilitan un análisis actual para pensar la realidad y los sentidos que de aquí se desprenden.

En este marco, Agamben (2007), entiende a la categoría de juego como un complejo entre el mito y el rito, dado que su acción incluye siempre a la profanación, pues la puesta en acción de juego puede generarse o bien sólo a partir del rito o bien sólo a partir del mito y de este modo modifica cierta posibilidad de articulación entre el mito y el rito. En este punto, las ideas de Agamben (2005), proporcionan un aporte importante a partir de la conceptualización sobre la profanación y el juego, puesto que la profanación comprende un uso de lo sagrado de manera incongruente, pues el juego esencialmente implica la profanación y esto es muy útil al momento de reflexionar acerca del carácter sagrado que adquiere en la cultura la asociación necesaria entre género y sexo.

En esta línea el juego se presenta como dispositivo potencial de modificador de uso frente al mito y al rito. En el juego se da la posibilidad de modificación del uso de lo sagrado, es decir, el cambio respecto del fin establecido, porque implica cambios en el uso de las acciones. Así, por ejemplo en la miniaturización resultante de los juguetes representantes de una realidad en la que presentan un tamaño aumentado, permite mayor manipulación material y relacional de los modos de uso que a ellos se les da en su tamaño real.

Esta idea es la que nos permite profundizar sobre la idea de un juego posibilitador de nuevas estructuras de género, puesto que si el juego es Profanación y las categorías jurídicas romanas basadas en un modelo binario, relativamente excluyente, de profanación o sacralización, presentan modos estratégico políticos de romper con un

dispositivo de producción poder y de sentido que pre establece el uso o el sentido de determinada cosa, esencializandola.

De este modo, la noción de género performativo de Butler (1999), recupera nociones fundamentales acerca de qué es y cómo llega a ser el género que permiten establecer vinculaciones interesantes respecto del uso representacional que se le da al género en el juego. Para una aproximación a la conceptualización de género se propone como un proceso de construcción cultural en el que se significa al sujeto a través del discurso. Esto implica una idea de lenguaje que no tiene una función únicamente descriptiva, sino también prescriptiva. En este sentido, el lenguaje nos precede a partir de sus acciones y constituye nuestra realidad, siendo necesario para la producción simbólica.

Para ampliar esta idea, Butler se basa en la teoría de John L. Austin, en la que da cuenta de enunciados que no indican veracidad o falsedad sino facticidad. Estos enunciados son propositivos y están sujetos a su realización para saber si resultaron exitosos o no, (un ejemplo posible es la acción de prometer, dado que el enunciado implica la puesta en escena de una promesa), o enunciados que hacen lo que dicen al decirlo. Pero según la autora, para Austin no basta con la convención para que funcionen los enunciados propositivos, sino que es necesario que se presenten bajo la forma de ritual, es decir, repetidos en el tiempo y traspasando el momento de enunciación mismo.

En esta línea, los discursos se presentan como prácticas ritualizadas en determinado contexto en el que se repite su uso y traspasa el momento de enunciación permitiendo dar sentido. De este modo, se hace evidente que la forma en que Austin comprende al lenguaje es performativo, pues implica la realización simultánea por el hablante de la acción evocada y trasciende así la mera descripción. En esta línea, Butler propone que el género es performativo, es decir, se constituye en el acto ritualizado que se repite y traspasa el momento en el que transcurre constituyendo sentido y permaneciendo así en el tiempo. Asimismo, el género se constituye entonces, en el acto repetido como una copia de un acto anterior que se presenta como original.

La perspectiva de este trabajo parte de esta concepción butleriana de género, en la que es entendido como un acto performativo, puesto que se produce y reproduce en la acción.

Por consiguiente, el género es constituido en un conjunto sostenido de actos que estilizan el cuerpo de acuerdo a los discursos de género, de este modo los actos marcan el estilo con el que el cuerpo se expresa y de esa manera lo configuran. Así, la naturalización y esencialización del género se deben en parte a ésta repetición sostenida en el tiempo, puesto que en esta repetición se distingue y expresa una diferenciación entre sexo y género que presenta al primero como natural o base material del cuerpo y al segundo como un acto cultural de inscripción sobre el cuerpo, posibilitando el imaginar una esencia corporal.

Asimismo, la ilusión que supone una construcción cultural inscrita en un plano material, sustancial y natural, permite una construcción fantasmática de los cuerpos y como consecuencia, el género es un acto abierto a la parodia, pues es siempre una copia de una ilusión exagerada que no permite nunca dar con el original. Esto, por un lado, limita al género en el sentido que construye sentidos esencialización y determinantes en los que no caben ciertos cuerpos, pero, por el otro permite la posibilidad de subversión al poner en acto otro tipo de existencias corporales generizadas.

La acción profanadora

En el texto “Profanaciones” (2005), Agamben propone pensar en la idea de elogiar a la profanación, en tanto suceso que posibilita desactivar los espacios de poder y acceder así a un uso resignificado. Esta resignificación implica la profanación en tanto que separa el acto sagrado de su fin establecido a través de la atribución de un nuevo uso y por tanto la atribución de un nuevo sentido, un sentido profano.

En este sentido, se comprende que un nuevo uso es posible solo si se desactiva un viejo uso y se vuelve inoperante la actividad, es decir, la acción profanadora produce un sentido que no se corresponde con el fin que espera lo sagrado de esa actividad.

A partir de esto, podemos comprender la relación entre el juego y la profanación, ya que en el juego se da una nueva dimensión del uso, al igual que la que se produce durante el

pasaje de lo religioso a lo profano, posibilitando una nueva forma de uso sobre aquello que había sido tomado y confiscado por el dispositivo de poder de la religión.

Cabe considerar, por otra parte, que anterior a que la religión sustraiga cualquier tipo de objeto y lo deposite en un espacio segregado, sucede una consagración mediante el ritual del sacrificio, el cual permite un pasaje de algo que se encontraba en la esfera de lo humano a la esfera de la divinidad, de lo sagrado. Ahora bien, a este hecho se le opone el acto profanatorio, considerado negligente, ya que ignora la separación y restituye el objeto a la esfera de lo humano.

Para entender la idea de actos sacros que confiscan el uso de los objetos, el autor presenta una analogía entre la religión y el museo, pues la museificación de las cosas le quita la posibilidad del uso, confina objetos y les otorga otro significante. Al igual que la religión, niega la posibilidad de profanar y con ello la pérdida irrevocable de todo uso y reuso posible. Ahora bien, en función de brindar argumentos con respecto a actos profanados, el filósofo presenta a la pornografía como acto en donde el rostro, de la actriz, sin expresión, posibilita usos múltiples con el fin de demostrar cierta excitación, aunque esta exposición solo se permite en un contexto privado, en el que difícilmente se cuestione su uso erótico.

La acción profanadora en juego

Para pensar una definición de juego, por una parte, Agamben () lo enuncia como un tiempo y espacio en que ocurre un reuso incongruente de lo sagrado y esto se desprende de que la mayoría de los juegos resultan de rituales sagrados que pertenecían a la religión. Por este resultado es posible entender los juegos de pelota como una disputa por la posesión del sol, como una representación de la lucha que tuvieron los dioses por él.

En esta relación entre el juego y el ritual sacro cabe aclarar que, si bien esta relación que se presenta, es relativa, pues el juego necesariamente cambia el modo de presentación de lo sagrado en su escena invirtiendo la relación entre el mito que coherentiza su relato y

el rito que lo pone en escena. De este modo, el juego desacraliza el uso de lo sagrado y lo profana, ya que se distingue como juego en tanto se presentan relatos y escenas de usos incongruentes de los rituales sagrados.

En este marco en el juego como en la Profanación se presenta un acto negligente por la posibilidad de una nueva dimensión para entender el ritual sagrado brindada por un nuevo uso de ella. Así, la religión ya no es solo estudiada y observada sino que también jugada y esto cambia su uso, pues el uso distinto es puerta de nuevas formas de pensar.

Por otra parte, el autor señala que actualmente el juego se ha utilizado como modo de relación con el ritual sagrado y por ello, no solo pierde su carácter transgresor de sentido sino que también evidencia una intervención política de conservación por el carácter mismo de su práctica. Es en este, sentido que el filósofo sostiene:

“El gato que juega con el ovillo como si fuera un ratón -exactamente como el niño juega con antiguos símbolos religiosos o con objetos que pertenecieron a la esfera económica- usa conscientemente en el vacío los comportamientos propios de la actividad predatoria (o, en el caso del niño, del culto religioso o del mundo del trabajo). Estos no son borrados, sino que, gracias a la sustitución del ratón por el ovillo, o del objeto sagrado por el juguete, son desactivados y, de este modo, se los abre a un nuevo, posible uso.” (Agamben, 2005,pag112.)

Así, al jugar con antiguos símbolos religiosos o pertenecientes a la dimensión económica, se usan conscientemente el culto religioso o el mundo del trabajo en el vacío y se permite el juego de sus usos, puesto que lo sagrado se presenta como juguete, elemento de juego, miniaturización o separación del tiempo y espacio del significado establecido, etc. y esto presenta un uso modificado, profanado y en este sentido, se libera del sentido único anterior. En este marco, el autor sostiene que el juego no cambia la forma en que lo sagrado se realiza, sino que la vacía de sentido y la libera así de la relación obligada con su fin anterior.

Siguiendo esta idea, el autor señala que al jugar se libera la actividad sagrada de su carácter sacro, pues le atribuye otro fin pero sigue siendo un medio y así deja como evidente lo que es, un medio que no está naturalmente ligado a un fin sino que esto se establece por intereses políticos. En esta línea, el juego es un órgano de la Profanación que habilita nuevos usos de lo sagrado mediante la inoperancia del antiguo uso como único posible.

Si bien el juego se presenta aquí como un dispositivo de apertura del mundo o pensar nuevos significados como posibles, su tiempo es acotado y luego de el su uso se restablece y no ocurre para nada la apertura de un medio a nuevos fines. Esto según el autor, se debe a que el capitalismo es un dispositivo de captura de los actos profanadores y por ello, los separa a una esfera especial distinta de la cotidianeidad, así, por ejemplo el lenguaje se usa para difundir una ideología e induce de este modo la obediencia voluntaria controlando la comunicación social. En este punto hay algo clave, pues la función instrumental que le da al lenguaje como medio de control, hace posible su potencial Profanación.

Performatividad en clave de análisis

Para una aproximación a la conceptualización de género se propone como punto de partida la desarrollada por Judith Butler (1999), quien lo presenta como un proceso de construcción cultural en el que se significa al sujeto a través del discurso. Esto implica una idea de lenguaje que no tiene una función únicamente descriptiva, sino también prescriptiva. En este sentido, el lenguaje nos precede a partir de sus acciones y constituye nuestra realidad, siendo necesario para la producción simbólica.

Para ampliar esta idea, Butler se basa en la teoría de John L. Austin, en la que da cuenta de enunciados que no indican veracidad o falsedad sino facticidad. Estos enunciados son propositivos y están sujetos a su realización para saber si resultaron exitosos o no (un ejemplo posible es la acción de prometer, dado que el enunciado implica la puesta en

escena de una promesa), o enunciados que hacen lo que dicen al decirlo. Pero según la autora, para Austin no basta con la convención para que funcionen los enunciados propositivos, sino que es necesario que se presenten bajo la forma de ritual, es decir, repetidos en el tiempo y traspasando el momento de enunciación mismo.

En esta línea, los discursos se presentan como prácticas ritualizadas en determinado contexto en el que se repite su uso y traspasa el momento de enunciación permitiendo dar sentido. De este modo, se hace evidente que la forma en que Austin comprende al lenguaje es performativo, pues implica la realización simultánea por el hablante de la acción evocada y trasciende así la mera descripción. En esta línea, Butler propone que el género es performativo, es decir, se constituye en el acto ritualizado que se repite y traspasa el momento en el que transcurre constituyendo sentido y permaneciendo así en el tiempo. Asimismo, el género se constituye entonces, en el acto repetido como una copia de un acto anterior que se presenta como original.

La perspectiva de este trabajo parte de esta concepción butleriana de género, en la que es entendido como un acto performativo, puesto que se produce y reproduce en la acción. Por consiguiente, el género es constituido en un conjunto sostenido de actos que estilizan el cuerpo de acuerdo a los discursos de género, de este modo los actos marcan el estilo con el que el cuerpo se expresa y de esa manera lo configuran. Así, la naturalización y esencialización del género se deben en parte a esta repetición sostenida en el tiempo, puesto que en esta repetición se distingue y expresa una diferenciación entre sexo y género que presenta al primero como natural o base material del cuerpo y al segundo como un acto cultural de inscripción sobre el cuerpo, posibilitando el imaginar una esencia corporal. Asimismo, la ilusión que supone una construcción cultural inscrita en un plano material, sustancial y natural, permite una construcción fantasmática de los cuerpos y como consecuencia, el género es un acto abierto a la parodia, pues es siempre una copia de una ilusión exagerada que no permite nunca dar con el original. Esto, por un lado, limita al género en el sentido que construye sentidos esencializantes y determinantes en los que no caben ciertos cuerpos, pero, por el otro permite la posibilidad de subversión al poner en acto otro tipo de existencias corporales generizadas.

Conclusión

Finalmente, si entendemos a la profanación como un acto que desactiva los espacios de poder establecidos por el dispositivo de la religión y permite el acceso al uso, otorgándole un nuevo sentido y el juego es un dispositivo potencialmente profanatorio, entonces el juego es útil para pensar la apertura de mundos de significado. En relación a la performatividad el juego puede ser interpelado en un sentido simbólico pero también en un sentido material, pues no solo implica una articulación o uso diferente del discurso sino que también presenta una disrupción del uso de lo sagrado en su propio acto o escena.

El juego se presenta entonces como un dispositivo potencial de modificador de uso frente al mito y al rito, puesto que en el juego se da la posibilidad de una metamorfosis sobre el uso de lo sagrado, es decir, un cambio respecto del fin establecido, dado que implica necesariamente cambios en el uso de las acciones. Así, por ejemplo, cuando los juguetes son representantes tienen el potencial de representar una realidad en la que su tamaño es aumentado, pues mediante la miniaturización de estos juguetes permite mayor manipulación material y relacional frente a los modos de uso que los que se les da en su tamaño real.

Siguiendo esta reflexión, la performatividad en tanto acción de dichos y hechos que construyen y reafirma sentido acerca del género, tiene el carácter de poner en juego y variar el uso que se le da a la expresión de género. Esta variación que posibilita el juego al permitir tomar categorías binariamente estandarizadas y darles usos y por ello sentidos distintos es lo que permite hacer parodias y jugar con el género a través de una expresión que no se corresponda con el sexo asignado al nacer. Si bien el juego resulta insuficiente al momento de transformar las categorías con las que se piensa sexogenericamente la

identidad de género como bien expresa Butler (1990), el juego permite señalar aun en el marco en el que no se juega que el único uso y significado posible de género no es e que lo ancla al sexo.

Bibliografía

Agamben, G. (2005). Profanaciones. Trad. Flavia Costa y Edgardo Castro. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Agamben, G. (2007). Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Butler, J. (1990/2001). El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad. México: Paidós.

Inama, J.; Perazzo, S. y Maroz, L. (2021). La performatividad de género en juego. Actas del 9° Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación y Estudiantes Investigadores en el marco de Expomotricidad 2021. Instituto Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, Colombia (En prensa)