

## “La sensibilidad gestual del grafismo: la subjetividad en escena”

Para un niño dibujar libremente, trazar, garabatear jugar con las líneas, los puntos, los círculos, los giros, es pensar, configurar un saber en acto, intempestivo, imposible de aprehender antes de realizarlo. Constituir figuras, desfigurarlas, crearlas, violentarlas para recrearlas implica un nuevo nacimiento. La infancia es nacer, nace en el gesto actuante, el niño testimonia sin darse cuenta el deseo de relacionarse con otros. El placer de sentir el trazo inviste la sensibilidad propia e introspectiva (que da lugar al esquema corporal). Compartir la experiencia gestual habita sin demora el cuerpo, la mano extiende lo corporal hasta existir en el papel, la pizarra o la piel como superficie del afuera trasformada en representante mímico de una escritura fecunda, en la cual los chicos cambian, se transforman y palpitan la potencia de la experiencia.

Al trazar, al dejar una marca para ser leída, jugada con otro, los niños aprehenden a esperar, no se puede predecir lo que va a pasar. La escritura gestual dibujada, encarnada queda en suspenso, suspendida a la respuesta del otro. La superficie inscripta nunca está sola se desconfigura en una experiencia compartida. Por eso nunca está dada determinada de antemano de modo automático, se mueve en el campo relacional donde circula el don del deseo como apertura y aprendizaje imposible de colmar. Justamente es este el germen del pensamiento y la imaginación propios del quehacer infantil.

El niño al dibujar se desdobra y descentra, es él y es otro replica de sí en una superficie encarnada, misteriosa y al unísono fantástica. El trazo produce un espejo cuyo volumen es el devenir de un sentido nuevo donde se reconoce diferente. La experiencia gestual-gráfica se conforma como un testimonio veraz, móvil y al mismo tiempo imaginario de un horizonte abierto al otro y a lo otro donde la infancia teje su comunidad plural y escénica.

Simón es un niño de 10 años desde este año concurre a una escuela especial, antes estaba integrado en una escuela “común” pero el proceso de integración fracasó estrepitosamente. Se comprobó que él si bien supuestamente estaba en el grupo, la realidad permanecía excluido de la actividad pedagógica y grupal. Se aislaba y recluía en su propia experiencia, solitario sabía las letras pero no le interesaba leer, quería jugar pero no alcanzaba a hacerlo con sus compañeros, deseaba participar pero no podía concurrir todo el horario escolar (ya que tenía horarios restringidos) y el curriculum “adaptado” era totalmente diferente a la de los demás niños del aula. Todo lo cual hacía que la potencia y la vida del aprendizaje poco a poco se empobrecía en la inpropia desorientación y aislamiento.

¿Cómo recuperar en Simón el deseo de aprender y compartir con otros la realidad escolar, la experiencia de descubrir nuevos conocimientos para inventar saberes que todavía no sabe?

Simón tiene su mundo restringido, el universo de él se restringe algunas imágenes que encuentra en internet vía la Tablet o la compu. Entretenido, llena el tiempo y el espacio, luego de verlas, de pasar horas y horas frente al aparato reproductor de imágenes, su experiencia no cambia, mas bien reproduce lo mismo una y otra vez. Se refugia en ellas, en algunos personajes infantiles, convive con ellos y aparentemente es lo único que le interesa. Luego de la frustrante experiencia escolar. Después de mucha búsqueda, los padres consiguen una escuela especial para Simón, a la cual concurre y se siente alojado en ella. La adaptación a este nuevo dispositivo es difícil para él y sus padres.

En los meses transcurridos, lentamente va pudiendo relacionarse con su grupo de pares y la docente, con la psicóloga de la institución logra conciliar un acuerdo: al final de la clase, ella le da su celular cinco minutos para que pueda ver los dibujitos y los personajes. A partir de este acuerdo, participa y comienza a “producir” en la clase. Visito la escuela y participo de la actividad cotidiana del aula, comparto la clase ese día, que consiste en desarrollar la temática del sistema solar, los planetas y en particular la Tierra. Simón inquieto, va y viene, sale del asiento, camina, vuelve a sentarse, me presenta a sus compañeros, toca la mochila, la cartuchera, escribe en el cuaderno, copia, pide el celular de la maestra. Finalmente pasa al frente, escribe el nombre de un planeta y queda parado junto al escritorio. En ese instante, pido escribir en el pizarrón, pero hago de cuenta que no me sale, no recuerdo el nombre del planeta que tengo que escribir, Simón y sus amigos me ayudan y explican cómo gira alrededor del sol y nombran los planetas.

Cuando Simón llega al consultorio, viene con los personajes que lo atrapan y llaman su atención: “Pocoyo”, que había dibujado en su casa, también trae a todos sus amigos, estaban dibujados y pegados en un palito de helado que los sostenía, se podían mover, desplazar, girar. Aprovecho este encuentro y coloco un retablo de títeres para generar un relato, una historia posible, ubicamos unas sillas y comienza la función: Simón primero muestra (tras el retablo) las diferentes figuras y personajes, explica: “Acá Pocoyo”, lo saca de la bolsa, lo toma del palito y lo vuelve a guardar. De esta manera, desfilan los personajes de la serie dibujados por él: “Elly” (como el elefante, “Lula” (el perro), el pato, etc. Solamente los muestras y los deja, no hay ninguna historia, ni ningún relato acerca de ellos.

La experiencia se reproduce sin pausas ni variantes y al poco tiempo, va perdiendo consistencia, se empobrece en la propia-impropia acción, carente de cualquier representación. Los personajes son presencias pero no soporta ninguna dramática, ni conflicto, sin dinámica decantan y se achatan en lo real de la imagen.

¿Cómo generar un relato, una narración que soporte un misterio o simplemente una aventura?, ¿Es posible dar vida a los personajes que se nombran en la presencia aparente de lo real?

Simón se distrae buscando un personaje que estaba en la otra habitación, aprovecho ese instante y alcanzo a esconder a Lula (el perro). Al volver, intenta presentar a los mismos personajes pero se da cuenta que falta uno: “¿Dónde está Lula?, me pregunta preocupado... respondo: “No sé, puede ser que esté jugando, corriendo o que se haya ido a algún lugar muy lejos... a Marte (este era el planeta que había tenido que escribir en el pizarrón cuando fui a visitarlo a la escuela). Simón sin dejar de mirarme, afirma: “Claro está en Marte, lo llevaron los aliens, ¿Ahora qué hacemos?... No sé, pensemos... Luego de la pausa, responde: “Ya sé, dibujemos a Marte y vayamos en un cohete”... “Dale-exclamo-buena idea”. A continuación, en la pizarra Simón dibuja al planeta Marte y un cohete, luego dice: “Ya está, ya dibujé”, la potencia actuante del dibujo, vuelve a decaer. Lentamente, voy del retablo de títeres a la pizarra, lo miro a Simón y afirmo: “Pocoyo y Elly tienen que ir a buscarlo”, él mira el retablo, la pizarra y pregunta: “¿Pero cómo podemos hacer eso?”, continúo en el tono de interrogación y sugiero: “Si los pegamos en la pizarra, dentro del cohete que dibujaste y entonces lo rescatan de Marte?”... “Dale”, responde Simón... “Pero no tengo cinta”. Rápidamente le doy una y coloca a los personajes en el cohete. A Lula lo pega dentro de Marte.

En la pizarra se pelean los aliens con Pocoyo y Elly, hasta que logran llegar a Lula, lo despega del planeta y lo coloca en el dibujo del cohete y de ahí los lleva a todos otra vez al retablo: “terminó el peligro-afirma Simón-peleamos con los aliens y rescatamos a Lula”. Luego de esta sesión, continua la historia en otras donde los personajes van tomando cuerpo y volumen escénico. Va a un circo, dibujado por Simón, se enfrentan a un títere, el lobo feroz y a un “maldito” cocodrilo, que finalmente, luego de varias peripecias termina cada uno en la cárcel (pizarra) encerrados con cinta, no pueden escaparse de las rejas dibujada.

Emprender una historia, un relato a través del dibujo en la pizarra cumple la función de apertura y creación de un espacio diferente. La alianza con la historia narrada se produce al mismo tiempo que se crea e inventa, al crearse el nuevo lugar, genera la ausencia de la anterior (de la inmovilidad estática de Pocoyo), en la cual Simón permanecía congelado en la detención de los signos-personajes sin vida. La pizarra en sí misma no tiene para Simón, ningún objetivo, ni contenido, pero en la escena tiene una potencia creadora, potencialidad de un lugar que causa la ausencia del otro. Es la historia la que hace de puente y entreteje la relación simbólica ficcional entre una experiencia de (Poco-yo) empobrecida en sí misma y otra que genera transformación, movimiento gestual y plasticidad.

Cada vez que pueden, los chicos, le otorgan vida a las cosas, a los objetos, a los garabatos, a los dibujos, los animan, hablan con ellos, los transforman en personajes y en ese devenir juegan los propios e impropios secretos, simultáneamente reales e irreales. Frente a la crisis y la desaparición de las utopías y de los espacios creativos, los niños nos enseñan el valor de la imaginación, del sin sentido, de la experiencia compartida como donde amor. Utópicamente, experimentan lo que sienten, sin tapujos, tocan todo lo que pueden para sondear lo intocable, para intuir lo visible en lo invisible. En este trayecto, la infancia denodadamente busca sin saber a ciencia cierta que está buscando, sin embargo, el placer en la curiosidad lo motoriza e impulsa a traspasar el límite de la finitud e imagina lo infinito como posibilidad y utopía.

Un niño durante la infancia aprehende lo esencial: aprende a esperar, ese es un tiempo en el que da lugar al deseo del Otro, siempre y cuando, se aprehende a esperar lo inesperado, lo inaudito, el secreto que implica relacionarse con otro que no es él, pero comparten juntos la experiencia utópica de lanzarse a la aventura de dibujar, jugar y hacer de cuenta por unos instantes, que lo fantástico es posible.

Los niños acarician la imaginación, el cuerpo trasciende al órgano y aparece como imagen corporal, enlazada a la relación con otro, donde se re-conoce y se des-conoce constantemente. Lo corporal se niega a ser la organicidad, nunca coinciden, ni hay reconciliación posible entre el organismo y la imagen, entre lo invisible y lo visible, entre lo intocable y el toque, en definitiva, entre la presencia y la ausencia siempre está en juego la alteridad que causa la curiosidad y el pensamiento. Justamente, por esta diferencia, surge el deseo y el placer de sentir placer jugando a la otra escena, el otro cuerpo que solo cobra existencia al realizar y jugar la utopía.

La experiencia infantil implica lo corpóreo, no hay experiencia sin cuerpo, el otro primordial y el otro amigo, conocido, semejante a él, no es una entelequia, es otro con cuerpo con quien establece relaciones corpóreas, móviles, donde el afecto amoroso unifica lo que el organismo fragmenta por su condición de organicidad. La imagen corporal desafía al organismo, a no ser solo realidad carnal. En este sentido, el esquema corporal representa el cuerpo erógeno, encarnado en un sujeto, cuyo deseo se expande hacia el afuera, en ese fuera del cuerpo se juega el espacio del entredós con el otro, la apertura al don del deseo que no culmina sino en un recomienzo venidero.

Los niños son apasionados por la aventura, inventan lo imposible, se mancipan de la realidad y crean otra, de este modo, “violentan” lo real, aquello que los atemoriza, los inquieta o los bloquea, queda anudado, narrado en la escena que, a su vez, causa el deseo de continuar jugando en el “país de las maravillas” pero también en el de “nunca jamás”. Experimentan la increíble sensación de encontrarse expuesto a lo que no alcanzan a comprender y cuestionan su imagen. Ante esta situación, recrean lo real, arman la mascarada, la “verdad ficcional”. Habitan intensamente la aporía de lo increíble, conquistan la indómita frontera entre realidad y fantasía.

Al trazar, dibujar, jugar con las líneas, un niño realiza un pacto con la legalidad de la palabra y el lenguaje, esa es la condición. Como tal, la lengua para la niñez es un aparato misterioso y fabuloso que le permite multiplicar, indefinidamente, imágenes, pensamientos e ideas, en un universo finito de palabras significantes que se articulan al compás de la experiencia y el acontecimiento infantil. Indudablemente, a medida que con su cuerpo se pone en escena, los niños descubren la sensibilidad de la palabra, de nuevos sentidos impensados e inesperados, al hacerlo, comienzan a olvidar, a construir la futura memoria, a representar sin darse cuenta lo que han vivido y sentido.

Por primera vez, solo la sensibilidad del lenguaje les permite a los más pequeños alojar el símbolo en la palabra que vivieron con el cuerpo hasta que cobra existencia como memoria imperecedera. Crean en la repetición los recuerdos, recuerdan lo que al olvidar funciona como propia historicidad. Tal vez sea esta amorosa, verdadera e imaginara construcción de olvidos y recuerdos, una de las funciones esenciales del lenguaje a partir del cual el espacio-tiempo perecedero de la infancia se ensancha en la naciente subjetividad. De esta manera, el gesto infantil no tiene materialidad, al realizarse, desaparece, ya que no puede sostenerse sino, como ficción simbólica, plástica, devenida en su trayecto memoria, afectiva, ritmo pulsional, potencia inigualable del tiempo por venir.

Jugando, dibujando, los chicos crean la comunidad, no por un principio igualitario sino porque producen y encarnan la promesa. La pertenencia se pone en escena en el afecto hospitalario de lo prometido que lo aloja sin condiciones frente a la precariedad y vulnerabilidad corporal. De esta manera, el cuerpo se torna receptáculo, abierto al deseo sensible y vivo del Otro, que da lugar al acontecimiento y la plasticidad. En esta metamorfosis transcurre el tiempo creativo e instituyente de la infancia.

Un niño puede saber y comprender que es un doctor, un monstruo o un gato, pero al personificarlos, al dibujarlos, al jugar a ser ellos, sufre la metamorfosis del cuerpo hace uso de la imagen corporal, los encarna. Doble espejo (como efecto y causa) por el cual es él y no él al mismo tiempo. Al entrar en la legalidad del doctor, el monstruo o el gato ellos coaccionan al niño y lo “obligan” a curar, las heridas, a gruñir monstruosamente, o caminar en cuatro patas. Es una utopía latente y cenestésica y corporal existente en la escena.

En la experiencia gestual, gráfica, utópica que realizan los niños, la intimidad producida no se representa ni se expone, escapa al domino y al control. Intrépidos descubren que algunas cosas solo ocurren de a dos. Jugar, dibujar, graficarlos con otro es un acto revelador de la potencia del lazo social como complicidad y trascendencia mucho más allá del cuerpo o lo individual en sí mismo. Sin duda inscriben la herencia al jugar con ella.

A los pequeños les gusta jugar, dibujar, escenificar, narrar con los miedos, con lo otro en tanto extraño e irrepresentable, entusiasmados se arriesgan crean escenas inquietantes para poder jugarlas. Sienten placer, gozan al conquistar el terror, fascinados inventan lo que no entienden, ni saben, pero al hacerlo vencen lo que los aterroriza. Descubren dramáticamente una versión ficcional que les permite soportar la angustia, el dolor, el enojo, la amenaza por aquello que les resulta intolerable, irremediable. Crean en la utopía, juegan a lo siniestro, a lo que los asusta: a la oscuridad, a la muerte, a la enfermedad, al abandono, a la separación, a los monstruos, a los dragones, a las brujas. En una palabra desafían el temblor de la angustia, la inmovilidad de los miedos y los pueden enfrentar: reviven, generan humor, ironía, repara, sanan o se transforman en los propios agentes del susto.

Los niños asumen el riesgo la fructífera idea de hacer de lo horroroso una experiencia vivencial y escénica. De este modo utilizan la alegoría, la sustitución, el desplazamiento como invención y repetición vital frente a la desolación, el aislamiento, el sadismo, la frustración y la crueldad. Provocan y convocan al terrorífico miedo que en la vida diaria cada vez es más real, para incorporarlo a la propia textura simbólica mediatizadas por imágenes, fantasías o palabras que corporizan el placer de sentir placer, el goce al jugarlas. Los niños apasionados por la utopía juegan todo el tiempo a lo real para transformarlo, anudándolo a una red fantástica, imaginaria, donde lo extraordinario cobra existencia afectiva y potencia la plasticidad en la experiencia infantil.

Pocoyo presentaba a Simón o Simón lo hacía en él, en una experiencia mimética y cruel, en la cual quedaba expropiado de si y de cualquier alianza diferente. Introducirnos en la opacidad de ella a través del gesto gráfico, permitió entrar en la experiencia, relacionarnos con él y desde allí exponernos a lo que pasara. De este modo, el dibujo se constituye en un pliegue escénico, cuyo funcionamiento procura (como efecto del entredós transferencial), el sin sentido, la ausencia de significado, mimetizado. La pizarra se transfigura y se transforma en otro plano cuyo volumen sale hacia afuera, se separa y se enlaza a una historia que trasgrede el marco gráfico. Las líneas del dibujo vivifican y recrean la escena, no tanto por lo que representan, sino por la potencia de la ausencia, la fuerza que vacía el significado previo y da lugar al sin sentido del sentido, por donde emerge un sujeto deseante y con él el placer de sentir placer jugando con otro.

Esteban Levin  
estebanlevin@lainfancia.net  
www.facebook.com/LaInfancia  
www.lainfancia.net