

Territorios del 'como si': el cuerpo lúdico entre Huizinga y Casella

Autorx: Inama, Juana (Universidad Nacional de La Plata) - Mail: ij40344625@gmail.com

Resumen

Esta ponencia se propone reflexionar sobre el cuerpo en juego en la escena teatral infantil, a partir del diálogo entre la concepción clásica del juego de Johan Huizinga y los aportes contemporáneos de Germán Casella sobre teatro y performatividad de género. Lejos de concebir el juego como mero entretenimiento, se lo aborda como una práctica simbólica, estética y política que produce mundos posibles, organiza subjetividades y activa modos alternativos de existencia. Desde Huizinga, el juego configura una experiencia separada de la vida ordinaria, en la que el cuerpo actúa “como si” fuese otro, instaurando una lógica ritual y ficcional que permite la emergencia de un orden simbólico autónomo. Casella, en cambio, inscribe esta lógica en una lectura crítica situada, al advertir que el juego escénico infantil también puede funcionar como dispositivo de normalización de los cuerpos, reproduciendo matrices de género heteronormativas. No obstante, también señala que, en ciertas poéticas, el cuerpo en juego se vuelve una superficie de experimentación sensorial, afectiva y kinética, capaz de interrumpir la norma y dramatizar formas de subjetividad no hegemónicas. Así, el cuerpo que juega no solo representa: deviene, se transforma, crea. El objetivo es pensar la escena lúdica como posible territorio donde se disputa qué cuerpos son, qué ficciones se encarnan y qué mundos pueden imaginarse.

Palabras clave: Corporalidad, Juego, Como si, Teatro

Introducción

Esta ponencia se propone analizar críticamente las configuraciones discursivas del juego y del cuerpo en juego a partir del estudio de dos textos clave: *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2000), y la tesis de maestría de Germán Casella, titulada *Teatro para niños y performatividad de género* (2019). A través de un abordaje desde el Análisis Crítico del Discurso (ACD), se busca examinar cómo, en estos discursos, el juego se articula con el cuerpo como instancia de producción simbólica, estética y política, particularmente en el contexto de la escena teatral infantil.

El ACD, entendido como un enfoque transdisciplinar que concibe al lenguaje como una forma de práctica social (Fairclough, 1992; Van Dijk, 1999), permite indagar las operaciones mediante las cuales ciertos sentidos sobre el cuerpo, la infancia, la ficción y el género se estabilizan o se disputan en las producciones discursivas analizadas. El interés no reside únicamente en lo que los textos

dicen explícitamente, sino en cómo organizan sus categorías, qué supuestos sostienen, qué relaciones de poder reproducen o interrumpen, y de qué modo habilitan u obstaculizan formas de existencia posibles.

En este marco, se eligen los aportes de Huizinga y Casella porque ambos autores ofrecen herramientas conceptuales potentes para pensar el juego como práctica cultural que produce sentido, pero desde perspectivas contrastantes en torno al papel de la repetición. Para Huizinga, el juego es una forma originaria de la cultura, anterior a toda utilidad y ajena a toda racionalidad instrumental. Es un acto simbólico autónomo que instituye una esfera separada del mundo ordinario: un espacio y un tiempo rituales, regidos por reglas propias, donde el cuerpo deviene operador estético. En este sentido, el juego no solo es una forma de ficción compartida, sino también una forma de rito, de representación cíclica que mantiene viva la cultura. La repetición del juego —ya sea en la danza, la competición o el disfraz— actualiza un orden simbólico, produce cohesión social, invoca valores colectivos. El cuerpo, aunque no tematizado explícitamente, aparece como soporte sensible de esta ritualidad: es quien dramatiza, quien se disfraza, quien actúa “como si” fuese otro, sin dejar por ello de experimentar intensamente la ficción.

Sin embargo, esta concepción celebratoria de la repetición es retomada críticamente por Casella, quien propone una lectura situada, influida por los estudios de género y la teoría de la performatividad. En su análisis del teatro infantil platense contemporáneo, el autor plantea que el juego escénico no es solo una actividad lúdica o estética, sino también una tecnología de subjetivación. La repetición, en este marco, no es solo invocación de un orden simbólico, sino también mecanismo de regulación normativa. Repetir, en la escena, puede significar reponer modelos de crianza, roles de género y formas de habitar el cuerpo que se presentan como naturales, pero que en realidad son históricas, situadas y políticas. Desde una perspectiva butleriana, Casella problematiza cómo los cuerpos —especialmente los cuerpos infantiles— son constituidos performativamente por matrices heteronormativas que organizan sus posibilidades expresivas. No obstante, también subraya el potencial subversivo del juego cuando, en ciertas poéticas teatrales, el cuerpo en escena deja de representar un personaje cerrado para devenir superficie de exploración, gesto, intensidad, improvisación. En estas experiencias, el cuerpo no repite la norma: la fragmenta, la desestabiliza, la desplaza.

La articulación entre ambos textos permite trazar un recorrido que va desde una concepción clásica del juego como acto simbólico y ritual hacia una visión crítica que lo concibe como acto performativo, abierto a la disputa. Así, se desplaza la mirada del juego como representación hacia el juego como producción: el cuerpo no solo juega a ser otro, sino que se transforma en y por el juego, en una escena que no reproduce lo dado, sino que ensaya lo posible. Esta ponencia se centrará en

esa zona de cruce —entre rito y performance, entre repetición y diferencia, entre norma y desvío— para pensar al cuerpo en juego como operador de subjetividad y sentido, y al teatro infantil como un territorio donde se dramatiza y se disputa la forma misma de habitar el mundo.

El juego desde la perspectiva de Huizinga

En *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2000) desarrolla una teoría del juego que trasciende las interpretaciones instrumentales, evolutivas o psicológicas, para proponerlo como una categoría fundamental del espíritu humano y una matriz constitutiva de la cultura. Lejos de concebir el juego como una actividad secundaria, marginal o derivada de otras necesidades, Huizinga lo piensa como una forma originaria de acción, que posee una lógica interna irreductible a los marcos de la utilidad, la racionalidad o la moral.

El juego, para Huizinga, no es producto de la cultura, sino que es condición para su emergencia. Es anterior a los sistemas normativos, a la organización institucional del saber y a las prácticas culturales consolidadas. Por ello, su función en la génesis de la cultura no es decorativa ni pedagógica, sino estructural. Esta concepción desplaza las explicaciones biológicas —que lo reducen a instinto de reproducción o de ejercicio—, al tiempo que impugna aquellas teorías pedagógicas que lo subordinan a objetivos didácticos. El juego no responde a una necesidad exterior, sino que emerge como afirmación libre del espíritu, fundado en el goce de su propio despliegue y no en los fines que eventualmente se le puedan asignar.

En su análisis, Huizinga sostiene que el juego es una actividad supralógica: no deriva de la razón, aunque no por ello es irracional. Se sitúa más allá de la utilidad práctica y del pensamiento lógico-formal, en un espacio que escapa a la dicotomía tradicional entre lo serio y lo no serio. En efecto, una de las tesis más disruptivas del autor es que el juego no es lo contrario de lo serio, sino que puede ser profundamente serio en su estructura, incluso cuando se presenta como diversión o entretenimiento. Para este autor en el juego, el ser humano se entrega a un acto libre, voluntario, separado de la vida ordinaria, delimitado en el tiempo y en el espacio, regido por reglas propias y orientado hacia la creación de un mundo alterno —una segunda realidad o realidad lúdica— en la que las acciones adquieren sentido por sí mismas.

Esta realidad lúdica tiene un carácter autotélico (con su fin en sí mismo) y se sostiene en una dimensión simbólica de fuerte intensidad afectiva. El juego se configura así como un acto de invención y de libertad, en el que se produce un corrimiento de la experiencia habitual hacia un espacio de posibilidades. Este espacio no es meramente ilusorio, sino performativo: en él se

instituyen roles, jerarquías, símbolos, ritos, mitos y formas narrativas que luego serán apropiadas por el lenguaje, la religión, la política, el derecho, la ciencia o el arte.

De este modo, Huizinga demuestra que los elementos fundamentales de la cultura —desde el mito y el rito hasta la poesía y la ciencia— nacen en estructuras lúdicas, en tramas de ficción y representación que, sin pretender ser verdaderas, producen sentido y organizan la experiencia. Por eso puede afirmarse que el juego no es solo una forma cultural, sino la matriz generadora de las formas culturales. Como lo plantea el autor, la cultura humana brota y se despliega en forma de juego, no como una función externa sino como su expresión más elemental.

La relevancia antropológica del juego radica, por tanto, en que permite pensar una forma de ser-en-el-mundo no centrada en la producción ni en la racionalidad, sino en la potencia de imaginar, crear y actuar sin finalidad externa, es decir, en la capacidad de dar sentido sin depender de la verdad ni de la utilidad. En ese gesto lúdico, el ser humano afirma su libertad simbólica, su capacidad de invención y su pertenencia a una comunidad que comparte no solo reglas, sino también ficciones, desafíos y placeres.

En suma, el juego en Huizinga no es una mera categoría psicológica o social, sino una categoría ontológica y cultural: una forma específica de relación con el mundo, con los otros y con uno mismo, donde se configuran los dispositivos fundamentales del pensamiento, el arte, el derecho, la política y el lenguaje. Al recuperar esta noción, Huizinga no sólo redefine el estatuto del juego, sino que invita a reconsiderar las bases mismas sobre las que se construye el saber moderno y las prácticas educativas, restituyendo al juego su valor epistemológico, ético y estético.

Huizinga reconoce en este orden una dimensión estética. El juego, por su forma estructurada y cerrada, tiende a lo perfecto, lo acabado, lo inmejorable, colocándose simbólicamente en el lugar de lo bello. Así, no se trata simplemente de entretener o distraer, sino de expresar armonía, invocar formas que despiertan el sentimiento de estar en un plano distinto al de la vida ordinaria.

Así está tendencia del juego a simbolizar otro modo de ser y estar en el mundo configura lo que el autor llama un como si, pues implica una separación consciente del mundo real, en la que el jugador actúa como otro y accede a un plano alternativo de existencia. Esta idea se refiere a una ficción voluntaria, reversible, que da lugar a una conciencia de una realidad otra a la cotidiana como el momento lúdico, incluso en los juegos más serios. Así, según este autor el jugador sabe que está dentro de un universo ficticio, y esta conciencia no disminuye la intensidad de la experiencia, sino que le confiere sentido y significado.

Siguiendo esta idea, la conciencia de ser otro es la que otorga al juego su carácter simbólico. Jugar siempre significa algo, ya que implica mirar y habitar el mundo desde una posición diferente. Ningún análisis determinista puede explicar esta ficción consciente: el juego no remite a causas

externas, sino que halla su fin en su propio orden. En este sentido, la ficción del “como si” no resta seriedad al juego; al contrario, permite representar roles, desafiar normas y dramatizar situaciones que rozan lo sagrado.

Es precisamente esta suspensión de lo real lo que le otorga al juego su valor lúdico y su significación cultural. Para Huizinga, jugar no es una huida, sino una entrada a otra forma de existencia, no utilitaria ni material, sino simbólica y ritual. Para este autor la vivencia de hacer como si se está en otro mundo revela una capacidad humana para trascender lo físico mediante la creación de símbolos y ficciones compartidas.

A modo de ejemplo el disfraz ilustra esta transformación simbólica, porque en el juego aquí mencionado no se trata solo de representar algo, sino de convertirse temporalmente en ese otro. En ese acto de figurar a un tigre, se construye un mundo alternativo, un mundo momentáneo, cuya potencia persiste incluso después de terminado el juego. Como sostiene Huizinga, el juego “cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento” (p. 26). De este modo, el juego no desaparece: se convierte en un bien simbólico, con capacidad de persistir en la memoria colectiva.

Uno de los aspectos esenciales que permite esta persistencia en la memoria es la repetición. Para Huizinga, todo juego puede revivirse, incluso tras largos períodos, conservando su estructura interna y símbolo. Además, esta repetición articula el juego con la noción de rito, ya que en muchas sociedades antiguas, los juegos —como las competencias, danzas o representaciones— se repiten cíclicamente como actos cargados de sentido.

En *Homo Ludens*, Huizinga destaca que “el juego ritual no se celebra una sola vez, sino que se transmite y se repite, transformándose en un verdadero tesoro de la comunidad” (p. 29). Esta repetición ritual mantiene vigente el orden simbólico, estructurando colectivamente la experiencia cultural. De este modo, la reiteración no es simple entretenimiento, sino una ritualización del tiempo y del espacio; y cada juego reiterado se convierte en un acto significativo con valor colectivo.

En definitiva, lo lúdico encuentra su extensión simbólica más allá del instante del juego. Cada vez que se juega o se revive un juego del pasado, se reactiva un orden simbólico, un microcosmos cargado de sentido que aporta cohesión, identidad y estabilidad al grupo que lo ejecuta. En esta capacidad de convocar mundos posibles, de significar lo real desde la ficción, reside la potencia del juego como forma cultural.

El cuerpo y la escena

En su tesis “Teatro para niños y performatividad de género. El teatro infantil platense como estrategia de crianza heteronormada” (2019), Germán Casella aborda el teatro para las infancias desde una perspectiva crítica que articula el análisis del discurso, los estudios de género y las estéticas teatrales contemporáneas. En ese marco, el cuerpo (y su presencia escénica o performativa) ocupa un lugar central, tanto como objeto de regulación como soporte expresivo y poético.

Desde el inicio, Casella propone una concepción del teatro infantil como acontecimiento escénico que involucra la presencia viva de los cuerpos en el convivio teatral (Dubatti, 2007; 2012). A diferencia de las miradas semióticas que reducen el teatro a un sistema de signos, se posiciona desde una filosofía del teatro que pone en el centro la presencia aurática del cuerpo en escena como parte de una experiencia de cohabitación y poiesis. El cuerpo no es solo transmisor de sentido, sino generador de experiencia: “el convivio es el elemento de cultura viva, reunión de cuerpos presentes que hacen al acontecimiento teatral no des-auratizable” (p. 10).

El cuerpo actoral, especialmente en el teatro infantil contemporáneo platense, es leído como un campo de sentido en sí mismo, con un espesor expresivo que excede y desplaza al relato verbal. Casella insiste en que la dramaturgia no se limita al texto sino que incluye la palabra, el cuerpo, el movimiento, el sonido, los objetos y el espacio, en una lógica que desborda la narración y produce significación desde la corporalidad misma. El cuerpo aparece entonces como una superficie performativa y sensible, lugar donde se inscriben y se reproducen –o se desafían– las normativas de género que el teatro transmite a las infancias.

Uno de los núcleos más importantes de su análisis es el diálogo con la teoría de la performatividad de género de Judith Butler, que entiende al género como una repetición estilizada de actos (Butler, 1998). Desde esta concepción, el cuerpo no es una entidad previa o neutra, sino un efecto materializado por discursos y actos repetidos que generan la ilusión de una identidad de género estable. El teatro, en tanto espacio de representación y repetición, funciona como un escenario privilegiado de esa producción discursiva, y los cuerpos infantiles son constituidos por estas matrices escénicas adultas que vehiculizan formas de corporalidad legítima.

Casella subraya cómo en muchas obras analizadas el cuerpo aparece codificado por regímenes heteronormativos, que privilegian ciertas posturas, gestos y modos de habitar el espacio en función de roles de género estereotipados. Así, el cuerpo en escena deviene un territorio de inscripción de la norma: cuerpos femeninos pasivos, gestualidades masculinas activas, sexualidades implícitas en las coreografías y movimientos, usos diferenciados del espacio, etc.

Sin embargo, también destaca experiencias teatrales en las que el cuerpo se libera parcialmente de estas coordenadas y asume una función disruptiva o transgresora. En estas propuestas, la escena se vuelve un laboratorio de exploración sensorial, afectiva y kinética, donde el movimiento, la intensidad física, el juego y la improvisación corporal se imponen por sobre la lógica narrativa. El cuerpo no representa un personaje, sino que actúa como una presencia activa, como umbral entre lo humano y lo no humano, entre el rito y el juego (p. 67).

En estas poéticas, el cuerpo infantil (y también el del actor adulto que lo representa o lo interpela) no es un simple receptor pasivo de sentido, sino un agente productor de mundos posibles. El cuerpo, entonces, es también una zona de disputa, donde pueden resistirse las formas normalizadas de género y explorarse identidades no fijas, abiertas, en devenir.

Finalmente, en las conclusiones, Casella sostiene que el cuerpo —junto con el juego— debe ser entendido como operador poético, capaz de activar sentidos antes que imponerlos. En este marco, el teatro infantil puede abrir posibilidades para nuevas formas de subjetividad si deja de reproducir modelos normativos y empieza a habitar la escena como experiencia estética y política del cuerpo en libertad.

A la luz de los aportes de Judith Butler (2001, 2006), el género debe entenderse como una práctica performativa: un conjunto de actos reiterativos y contextuales mediante los cuales el cuerpo se constituye, más que existir previamente, bajo el imperio de una norma. Esa norma regula qué cuerpos son posibles e inteligibles, y encarna una materialidad construida discursivamente, particularmente visible en las experiencias estéticas y culturales de la infancia. Casella (2023) pensando en el teatro, retoma esta perspectiva para señalar que “la sexuación de los cuerpos es producto de esta misma performatividad” (p. 78), ubicando a los cuerpos infantiles dentro de una matriz heterosexual que determina su visibilidad, reconocimiento y sentido. Así, la escena cultural—en este caso, el juego—no representa al cuerpo, sino que lo constituye políticamente en su hacer situado.

En su tesis de maestría, Germán Casella desarrolla una comprensión del juego que desborda ampliamente su sentido tradicional como actividad recreativa o entretenimiento, para situarlo como un dispositivo estético, político y epistémico dentro del acontecimiento escénico infantil. Lejos de ser un mero recurso dramático o una estrategia pedagógica, el juego se instala como una lógica constitutiva del teatro para niños, afectando tanto la producción como la recepción de sentido.

Casella afirma que el juego “habilita mundos posibles y establece reglas efímeras que suspenden la lógica cotidiana” (p. 36). Esta definición remite claramente a un enfoque del juego como creación de mundos ficcionales, tal como han planteado teóricos clásicos como Huizinga o Caillois, pero en

la tesis lo coloca en clave performativa, atravesado por los estudios de género y el análisis crítico del discurso.

En el juego escénico, las reglas se instituyen y se disuelven en el mismo gesto: el marco de lo lúdico genera una temporalidad autónoma, donde se suspenden las normativas del mundo adulto. Sin embargo, Casella advierte que esta supuesta libertad lúdica no está exenta de condicionamientos: el juego en escena suele estar atravesado por visiones adultocéntricas y heteronormativas que organizan lo que es posible hacer, decir y mostrar desde y hacia las infancias. De ahí que una parte importante de su análisis esté orientado a desnaturalizar las formas discursivas que normativizan, fijando identidades y prácticas de género.

Al mismo tiempo, Casella recupera el potencial del juego como una forma de recepción, que interpela al espectador infantil no desde la pasividad contemplativa, sino desde la co-creación activa: “el juego no es sólo una forma de producción de la escena, sino también una forma de recepción: las infancias no sólo observan, también juegan con lo que ven” (p. 48). En este sentido, la escena infantil no debe pensarse como un mensaje cerrado que debe ser decodificado por un público pasivo, sino como un espacio de juego compartido: “la escena no se presenta como una totalidad cerrada, sino como un espacio de juego compartido, donde los sentidos se co-construyen en la interacción con lxs espectadorxs” (p. 49).

Este enfoque interpela directamente los modelos comunicacionales tradicionales basados en la transmisión de contenidos, y propone una estética de la participación, donde el juego deviene una zona de experiencia intersubjetiva y colectiva. La escena se transforma así en una plataforma donde se ensayan formas de estar en el mundo que no están completamente codificadas, sino que se actualizan y resignifican en el aquí y ahora del acontecimiento escénico.

En las obras analizadas en la tesis, el juego aparece como un recurso narrativo, una lógica organizadora del acontecimiento y un código de relación entre escena y público. Pero, más profundamente, Casella nos invita a pensar que el juego es también una tecnología de subjetivación: al poner en escena ciertas formas de jugar —o al inhibir otras—, el teatro infantil participa en la producción de cuerpos, deseos e identidades. El juego, entonces, no es neutral ni inocente: puede ser una herramienta de control (cuando reproduce sin cuestionar las reglas adultas y heteronormativas), o un medio de emancipación (cuando desestabiliza los códigos establecidos y abre lugar a nuevas posibilidades de existencia).

Así, el juego en el teatro infantil, para Casella, es una forma de poiesis, un hacer creador de mundos que puede tanto reproducir como interrumpir el orden simbólico dominante. Esta doble dimensión lo convierte en una pieza clave para pensar la performatividad de género en escena, ya que el juego

dramatiza, intensifica, parodia o subvierte los modos en que los cuerpos infantiles son generizados, identificados, nombrados o silenciados.

En definitiva, el juego constituye el teatro infantil, pero no en un sentido lúdico superficial, sino como mecanismo de producción de subjetividades y de mundos posibles. La escena se vuelve así un terreno en disputa donde se juega —en todos los sentidos del término— el modo en que las infancias son formadas, percibidas y habilitadas a existir.

El juego en escena

En el cruce entre los estudios culturales, la filosofía del juego y las estéticas teatrales contemporáneas, el cuerpo en juego emerge como una figura clave para pensar cómo se producen, representan y experimentan los sentidos en la escena. Desde dos enfoques distintos pero complementarios, Johan Huizinga y Germán Casella ofrecen marcos teóricos que permiten articular una reflexión profunda sobre el estatuto simbólico, expresivo y político del cuerpo cuando entra en la lógica del juego.

Esta concepción del juego como una forma de existencia separada pero no desvinculada de la vida ordinaria permite ampliar la mirada sobre el cuerpo en escena. En su libro *Homo Ludens* (2020), Huizinga sostiene que el juego no deriva de la necesidad ni de la racionalidad instrumental, sino de una dimensión supralógica del espíritu humano que busca, a través de la forma lúdica, una expresión libre de significación. El cuerpo que juega no responde a finalidades utilitarias ni a criterios de eficacia; actúa por el puro placer de la acción, por la belleza del gesto, por la armonía entre ritmo, tiempo y movimiento. Así entendido, el juego no es una mera actividad secundaria o decorativa de la cultura, sino su condición fundante: donde hay lenguaje, rito, mito o arte, hay juego. En este marco, el cuerpo en juego es el soporte sensible de esa creación de mundos paralelos. A través de la danza, la competencia, la dramatización o la máscara, el cuerpo no simplemente representa: da forma a lo invisible, dramatiza tensiones, simboliza afectos colectivos. Su acción no busca imitar la vida, sino instaurar otra realidad posible, regida por reglas propias, en la que los valores y roles del mundo ordinario pueden suspenderse, invertirse o reinventarse. Es en este sentido que el juego —y con él el cuerpo que juega— no es mero pasatiempo, sino forma plena de actividad simbólica, un acontecimiento en el que se ensayan otras formas de estar en el mundo.

Para Huizinga (2000), el juego es una actividad libre, simbólica y delimitada, que se realiza por sí misma, fuera de la vida ordinaria, en un tiempo y espacio expresamente circunscritos, regido por reglas propias. En este universo alternativo, el cuerpo no desaparece: es el soporte fundamental de la experiencia lúdica, aun cuando no se lo tematice directamente. En actos como el disfraz, la danza,

la competencia o la dramatización ritual, el cuerpo es quien figura, simula, repite o transforma. En este sentido, el cuerpo en juego es un cuerpo figurante, que no representa una esencia preexistente, sino que se convierte temporalmente en ese otro que el juego convoca.

El juego, dice Huizinga, implica una separación consciente del mundo real, en la que el jugador actúa como otro y accede a un plano alternativo de existencia. Esta ficción voluntaria —el como si mencionado— no disminuye la intensidad de la experiencia, sino que la potencia: el cuerpo que juega, que se mueve, que performa, entra en una lógica simbólica donde lo que se hace cobra sentido en sí mismo. Esta lógica no es utilitaria, no responde a la eficiencia ni al rendimiento: es una búsqueda de perfección momentánea, de armonía en gesto, tiempo y acción.

Ese mismo como si del juego es retomado por Germán Casella (2019) en su análisis del teatro infantil, pero resignificado desde una perspectiva performativa y situada. En su tesis, Casella considera que el juego en la escena teatral no es un recurso decorativo ni un medio para captar la atención de lxs niñxs, sino una lógica constitutiva del acontecimiento escénico. En este marco, el cuerpo actoral y espectral no solo participa del juego, se constituye en él. Casella retoma el concepto de convivio (Dubatti, 2007), para enfatizar que el teatro sucede como encuentro de cuerpos presentes que comparten tiempo, espacio y afecto. Es esa cohabitación viva la que habilita el juego como forma de relación, creación y disputa.

Lejos de una visión ingenua o neutral del juego, Casella advierte que este espacio simbólico también está atravesado por relaciones de poder. El cuerpo que entra en juego en la escena teatral no es neutro ni libre por defecto: está codificado por discursos, expectativas sociales y normas de género. En muchas obras para niñxs, el juego reproduce formas adultocéntricas y heteronormativas, organizando los cuerpos según guiones preestablecidos: gestos suaves para las niñas, acciones heroicas para los varones, posiciones activas o pasivas según el género. El cuerpo en juego, entonces, es también un campo de disputa simbólica, donde se inscriben, se naturalizan o se desarticulan las matrices de la normatividad.

No obstante, Casella también señala que el juego escénico tiene la potencia de subvertir esas normativas. En ciertas propuestas teatrales contemporáneas, el cuerpo deja de representar una identidad cerrada y deviene umbral, superficie abierta, presencia inestable. En lugar de reproducir estereotipos, el cuerpo en juego se vuelve lugar de experimentación: improvisa, se desborda, se mueve fuera del guión. Así, la poética del cuerpo en juego permite desafiar la repetición normativa, habilitando experiencias de género no binarias, afectos disidentes, subjetividades en devenir.

Aquí se abre un diálogo especialmente fértil entre ambos autores. Para Huizinga, el juego es también una forma de rito, de representación cíclica que mantiene viva la cultura. La repetición del juego —ya sea en la danza, la competición o el disfraz— actualiza un orden simbólico, produce

cohesión social, invoca valores colectivos. Casella retoma esa idea de la repetición, pero con una lectura crítica: en el teatro infantil, la repetición también puede reforzar regímenes normativos, naturalizando modelos de crianza, roles de género y formas de habitar el cuerpo que se presentan como universales, cuando en realidad son situadas y políticas. No obstante, esa misma repetición es el punto de fuga: si toda identidad es performativa (Butler, 1998), también puede repetirse de otro modo, con una variación que altere la matriz.

En este sentido, el cuerpo en juego no es solo quien actúa como si fuese otro —como decía Huizinga—, sino quien es constituido como otro a través del acto de jugar. Casella sostiene que el cuerpo en escena no representa: hace, se hace, se transforma. Es en esa transformación performativa donde el juego adquiere su potencia política: al dramatizar, parodiar o desviar las normas, el cuerpo en juego abre posibilidades para nuevas formas de existencia, menos rígidas, más porosas, más libres.

Tanto Huizinga como Casella coinciden en comprender que el juego produce mundos. Pero mientras que Huizinga ve en el juego una expresión del espíritu humano que trasciende la vida ordinaria, Casella nos recuerda que esa trascendencia está encarnada, es decir, pasa por el cuerpo, y por cuerpos específicos: cuerpos infantiles, generizados, situados, expuestos a normas, pero también capaces de producir diferencia. Por eso, el teatro infantil, como escena del juego, no es solo una forma artística: es también una pedagogía de la corporalidad, una maquinaria cultural que organiza —o desorganiza— la manera en que los cuerpos se perciben, se valoran, se narran o se excluyen.

En suma, el juego, desde Huizinga, nos ofrece una clave para comprender el carácter simbólico, ritual y autónomo de ciertas prácticas humanas, especialmente aquellas que involucran la creación de mundos paralelos donde se dramatizan conflictos, deseos y roles. Desde Casella, ese mismo juego es leído desde el cuerpo: un cuerpo que juega no solo como forma de expresión, sino como forma de existencia, como agente activo que hace y se hace en el acontecimiento escénico. Jugar, en ese sentido, es tanto acto cultural como gesto político: es el modo en que los cuerpos se ensayan como otros, habitan ficciones, reconfiguran los límites de lo posible y ponen en escena no lo que son, sino lo que podrían llegar a ser.

Conclusión

La articulación entre los aportes de Johan Huizinga y Germán Casella permite comprender al juego no solo como una actividad humana fundamental, sino como una matriz cultural de enorme densidad simbólica, donde el cuerpo ocupa un lugar central en la creación, transmisión y transformación de sentido. En ambos autores, aunque desde perspectivas distintas, se visibiliza una

noción del juego como acto fundante de mundos posibles, una práctica simbólica que instituye realidades paralelas, ficcionales, aunque no por ello menos eficaces en la configuración de la experiencia.

Desde la mirada clásica de Huizinga, el juego se define por su capacidad de sustraerse del mundo ordinario para instaurar un orden otro, un tiempo suspendido, cargado de sentido propio. Ese mundo lúdico se manifiesta a través de formas, gestos, roles y reglas que construyen un universo cerrado, pero cargado de belleza, armonía y solemnidad. Aunque su énfasis no esté puesto directamente en el cuerpo, lo corporal es en Huizinga el vehículo tácito y necesario de toda experiencia lúdica: es el cuerpo quien danza, quien se disfraza, quien compite, quien dramatiza el rito, quien —en definitiva— actúa “como si” fuese otro. La lógica lúdica se realiza en y a través del cuerpo, que es a la vez soporte material de la ficción y agente simbólico de transformación temporal.

Casella, por su parte, se apropia de este legado huizinguiano para reinscribirlo en un marco político contemporáneo, donde el cuerpo no es simplemente actor del juego, sino espacio de disputa, de inscripción normativa y de resistencia posible. En su análisis del teatro infantil platense, el juego no aparece como una categoría abstracta, sino como una práctica situada, que organiza los modos en que las corporalidades infantiles son generizadas, disciplinadas o habilitadas. Así, el cuerpo en juego no solo habita el “como si” de la ficción escénica: es atravesado por normas que delimitan quién puede jugar cómo, desde dónde, con qué gestos, con qué voz, con qué deseo.

En esta clave, el juego ya no es solo una forma simbólica de cultura, sino también una tecnología de subjetivación: al dramatizar roles, al repetir movimientos, al encarnar ciertos guiones de género, el cuerpo infantil es moldeado en escena, naturalizando o cuestionando las normas sociales que regulan lo corporal, lo afectivo y lo deseante. La escena se vuelve entonces un territorio pedagógico y político, donde se juega —literal y simbólicamente— la posibilidad de existir de ciertos cuerpos, y la exclusión o invisibilización de otros.

La potencia del juego, en este marco, reside en su ambigüedad estructural: es al mismo tiempo repetición y variación, norma y desvío, rito y performance. Si, como señalaba Huizinga, el juego es también un acto ritual que se transmite y se recuerda, su repetición puede consolidar formas culturales dominantes. Pero, desde una mirada performativa como la de Casella, esa repetición nunca es idéntica: el cuerpo puede repetir de otro modo, torcer el gesto, cambiar el tono, interrumpir la secuencia esperada. Allí, en esa variación mínima, se abre la posibilidad de otra subjetividad, de otra experiencia corporal, de otro deseo.

Esta doble dimensión del juego —como reproducción de orden y como posibilidad de ruptura— se actualiza en el teatro infantil, donde el convivio escénico habilita una co-presencia de cuerpos que comparten tiempo, espacio y afectos. En esa copresencia, el cuerpo actoral y el cuerpo espectador

no están pasivamente frente a una ficción, sino que co-crean un espacio lúdico de significación. La escena no representa simplemente lo que ya está dado: ensaya lo posible, dramatiza lo deseado, inventa lo todavía no existente.

Conjugar a Huizinga con Casella permite así desplazar la mirada del juego como entretenimiento hacia una concepción más compleja, en la que el cuerpo —en su expresión, en su movimiento, en su potencia de transformación— se vuelve protagonista del acto lúdico. Un cuerpo que no solo actúa como si, sino que en ese como si se constituye y se reinventa. El juego no es entonces un desvío inocente de la realidad, sino un modo de estar en el mundo que la interroga, que la representa críticamente, que la dramatiza y que, en algunos casos, la subvierte.

En definitiva, el cuerpo en juego —en la escena teatral, en la infancia, en la cultura— es un cuerpo que no se limita a reproducir identidades prefijadas, sino que, en su hacer lúdico, activa formas de existencia abiertas, ficcionales, provisorias pero cargadas de sentido. Entre el orden simbólico que se repite y el deseo que se fuga, entre el ritual que estructura y la performance que transforma, el cuerpo que juega encarna la posibilidad de otros mundos, posibles, deseables, vivibles.

Referencias

- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Paidós.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Colegio Popular
- Casella, G. A. (2023). Infancias que importan: políticas culturales, heterosexualidad y teatro para «niños». Procesos de selección de obras de teatro destinadas a públicos infantiles platenses en el Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha (2010-2020) [Tesis doctoral, Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio institucional.
- Dubatti, J. (2006). Filosofía del teatro I: Poéticas, políticas, ontologías. Atuel.
- Fairclough, N. (1993). Discurso y cambio social.
- Huizinga, J. (1972/2000). *Homo ludens: El juego y la cultura*. Traducción de Eugenio Imaz. Alianza Editorial.
- Van Dijk, T. A. (comp.). (2000). *El discurso como estructura y proceso* (Vol. 1). Gedisa.