

## **Historia de un espacio lúdico<sup>1</sup>**

**Eduardo Pavlovsky <sup>2</sup>**

Me prometí a mí mismo escribir este artículo sin corregirlo. Con todos los errores juntos. Hacer correcciones -o mejorarlo- sería algo así como traicionar el espíritu del mismo de lo que quiero transmitir.

Experiencia -juegos- relatos- ideas.

Pero como bocetos.

Como bocetos escritos sin compromisos teóricos ni literarios.

Para escribirlo me he puesto en contacto con toda una etapa de mi vida que tenía olvidada.

Al desenterrarla sé que he puesto en movimiento algo. Y sólo eso me importa –el movimiento.

La puesta en movimiento de algo que estaba quieto.

La idea será como transmitir la forma -esa misteriosa gama de imágenes, sensaciones, emociones- que configuran lo que Cortázar define como el primer coágulo del proceso creador:

Tenemos siempre la obra escrita -o lo que se representa- lo que se exhibe al público. Lo que me interesa es el cómo del proceso -o los pasos intermedios que transcurren- las mediatizaciones previas necesarias para llegar al final del camino. Los eslabones. Los espacios previos.

La malla intersticial por donde se desliza el proceso creador a través del tiempo.

La imagen es lo primero. Lo enquistado que pugna por salir. Es visual y generalmente ESTÁTICA. Tiene que empezar a moverse y a tener HISTORIA.

¿Pero cuál es la HISTORIA que tendrá esa imagen? ¿Por qué carriles misteriosos transcurrirán sus movimientos futuros?. La imagen carece de movimientos –sin embargo podríamos invertir el proceso y sugerir que es una historia previa de movimientos ya realizados.

Quiero decir que pudiera haber Existido una historia PREVIA de esa IMAGEN.

Pero el movimiento previo de la Imagen se olvidó, o simplemente quedó desconectado de ella.

Se olvidó la historia del movimiento.

Quedó la foto de la imagen en nosotros.

Como un film del que sólo se tuviera una imagen.

Pero el film se vio -no es una Imagen anticipatoria-, es como retener la imagen de M. Brando antes del monólogo con su mujer en el Último tango.

La imagen se vio en un contexto de movimientos. Nosotros vimos la película -pero ahora recordamos sólo la cara de Brando. Una imagen, un gesto que nos produce una emoción.

Hubo un movimiento previo -una HISTORIA de MOVIMIENTOS. La imagen que aparece primero está encapsulada -es como la detención del film- lo que nosotros hacemos en el proceso creativo sería liberar la imagen y dotarla de movimiento.

Liberamos a esa imagen que ahora recorre nuevos senderos y a vivir historias... ¿o vuelve a recorrer los movimientos previos ahora disfrazados por nosotros en el nuevo proceso?. Quiere decir que nosotros liberamos la imagen de su estatismo -la ponemos

en movimiento. Creemos que le inventamos nuevos rumbos; pero ¿no son acaso los mismos movimientos previos?. ¿No desandamos historias de movimientos que la imagen ya tuvo -como esas esculturas que estaban allí antes de ser esculpidas?

¿Pero la imagen que comenzamos a mover repite el movimiento previo o le inventamos otro?

Creo que inevitablemente repite un mismo guión fundamental -como algo traumático que se repite siempre; como un film que hubiera asustado a un niño -y que lo sueña siempre; sólo que nos permitimos el lujo de inventar algunos gestos nuevos -sólo "vestimos" el guión fundamental.

Pero hay una ventaja -teníamos una imagen estática y ahora la imagen está otra vez en movimiento y somos nosotros los que reiniciamos ese movimiento.

No importa que no inventemos nada -que sólo le hagamos recorrer caminos conocidos- el mérito reside en haber reiniciado el movimiento de otra manera -por más pequeña que se la diferencia.

El quiste imagen entonces se detuvo en algún momento -nosotros reiniciamos

lo andado- y volvemos a reanimar algo que estaba muerto -(sin significado?)- inmóvil, y pasamos la película que alguna vez vimos, sólo que ahora al recordarlo creemos saber algo más. Re-creamos.

Algo de esto tiene que ver con mi necesidad de escribir este ensayo. En el fondo es reanimar viejas imágenes para no morir -porque por ahora no tengo ganas.

Corría el año 1945 y mi padre me estaba queriendo enseñar un juego de fútbol con fichas que él practicaba en su infancia con sus hermanos. Se trataba de fichas pequeñas que se agrupaban como jugadores sobre la parte posterior de una alfombra, que eran impulsadas por una ficha más grande hacia otra ficha más pequeña, que a su vez hacía de pelota. Una vez que la ficha-jugador se posaba sobre la ficha-pelota, la ficha-jugador tenía derecho a tirar al arco, que consistía en la depositación de la ficha-pelota encima de la mitad superior de la fichajugador y con la ficha grande se impulsaban ambas fichas por el aire -a modo del "juego de chinchas"- llegando la ficha-pelota por ser más liviana hacia la dirección deseada.

Mi padre me explicaba el juego con gran entusiasmo recordándome los famosos campeonatos que disputaban entre todos sus hermanos y la forma especial que habían transformado la parte posterior de una alfombra persa en el campo de juego -rigurosamente marcado con tiza.

También me explicó que el jugador que existía en la Liga se llamaba Yenesí -una ficha blanca con una Y pintada en el centro con tinta roja.

La verdad es que el juego de mi padre -de características muy alejadas al ritmo del fútbol real- me aburría poderosamente. Era como una especie de "juego de la pulga" -lento, impreciso o incapaz de despertar pasiones.

Intenté con todo durante varios meses entusiasmarme con el juego, pero todo era en vano. Mi hermano Quique -que tenía 6 ó 7 años- también se aburría cuando intentaba explicarle las leyes del juego.

PAPA todos los días venía de su trabajo y nos preguntaba si habíamos hecho progresos en el juego, mientras nosotros tratábamos de evitar la conversación -para no herirlo en sus expectativas.

La alfombra -pensé- era lo que restaba velocidad al juego, pues sobre las

fichas no se deslizaban la alfombra, sino que "saltaban" como "ranas" sobre la misma.

Este fue el primer pensamiento -el origen del primer movimiento creativo. Claro -pensé- el hecho de que las fichas salten y no se deslicen le quita todo sentido apasionante al juego -porque de alguna manera el "deslizamiento" tiene alguna analogía con el "jugador real" que se "desliza" en el césped.

Quique, mi hermano, un verdadero superdotado para todo tipo de deportes y juegos, me ayudó a dejar la alfombra de lado. Coloqué una ficha verde en el piso, y con una moneda de 20 cts. de aquella época comencé a golpear a la ficha verde que se deslizaba rápidamente por el encerado.

La mirada cómplice de Quique me pareció indicar el buen camino del nuevo procedimiento lúdico.

También percibí que la ficha-pelota utilizada por mi padre era demasiado voluminosa, o suficientemente pesada como para poder deslizarse cómodamente en el encerado.

Tenía que reemplazar la ficha-pelota de mi padre por algún otro objeto, que deslizase al ser golpeado por la ficha-jugador con suficiente "livianidad" como si fuera una "pelota". La cuestión era encontrar un objeto pequeño redondo que se desliza cómodamente sobre el encerado.

Sabía que fichas redondas más pequeñas no existían. Pero me faltaba la pelota, o el material de la nueva pelota.

Arrancamos con Quique todos los botones de nuestras camisas, hasta llegar a encontrar la pelota-ideal.

Descubrimos esa tarde que los botones de camisa eran el mejor objeto circular para hacer de pelota y fue en ese preciso momento, de contexto de descubrimiento, por seguir a mi amigo maestro E. Rodríguez, el que iniciaría una de las actividades a las que he dedicado más horas de mi vida. Durante muchos años nos acostumbramos a mirar toda camisa como verdadera fábrica de pelotas. **A veces le pedíamos a algún amigo si nos podía regalar "ese botón".**

Comencé a notar con alegría que según donde pegara la ficha-jugador al botónpelota, se podían lograr infinidad de efectos imposibles de imaginar. El

mismo piso sería la cancha.

Pensamos con Quique que habría que encerarlo para favorecer deslizamientos y efectos formidables.

Mi madre se sorprendió alegremente cuando nos vio a la mañana siguiente encerar el piso de nuestro cuarto -pero ignoraba que en ese momento se estaba empezando a construir lo que sería durante diez años consecutivos La Cancha Olímpica, escenario de los más encarnizados campeonatos del mundo, con una población media de quince personas por día como espectadores. Para mis padres se interrumpieron las siestas desde 1947 a 1953.

La Cancha Olímpica se dejó de utilizar hasta que se construyó en la casa de Willie Crouzel (hoy prestigioso gastroenterólogo) el famoso Estadio Alemán –verdadero hito de maestría arquitectónica, y de cancha moderna. Me animaría a decir que ni el estadio de River, el Maracanã estaban equipados como el estadio berlinés del año 1954-55.

(Estoy jugando: Noto que en mi lenguaje se desliza el entusiasmo típico de otras épocas y aparece el contenido lúdico ).

Cuando mi madre asombrada me preguntó por qué sólo encerábamos una superficie rectangular del cuarto -dejando las otras partes sin encerar- le contesté que el rectángulo sería el campo de juego, que había que mantener prolijamente cuidado, y que la zona fuera del rectángulo sería el espacio dedicado a las tribunas generales y populares -que requería otro tipo de cuidado especial.

Teníamos ya el Campo de Juego -LA CANCHITA- de 1,50 X 1, 10 m. -pero todavía carecíamos de otros jugadores y de reglas de juego.

Teníamos también la intuición y la sensación, por los deslizamientos y los diferentes efectos que lográbamos entre fichas y pelotas, de que estábamos en los comienzos de la creación de un juego apasionante. Tal fue así que en el año 1952 postergué mi examen de Física Biológica por retener el título olímpico.

Con dos dominós inventamos los arcos y yo me entretenía marcando goles con el único jugador y la única pelota de que disponíamos.

Se me ocurrió en ese momento que la moneda de 20 cts. que impulsaba a la

ficha-jugador debería tener un nombre o función en el juego -porque de alguna manera intervenía en la efectividad de los complicados efectos que lograba entre la ficha y el botón.

(La mayoría de los integrantes de lo que fue posteriormente la Liga éramos estudiantes de Medicina).

No cabía duda de que debería ser el "entrenador", nombre que quedó definitivamente instituido y que dio lugar años después a las famosas monedas Extranjeras de la era del fútbol moderno alemán.

El primer jugador-ficha fue bautizado con el nombre de "Brazil", tal vez por su intenso color verde.

A raíz de haber rendido -como especie de piloto de prueba- tantos servicios al FUTBOL de la LIGA PROFESIONAL- se le concedió años después una pensión vitalicia.

(En este momento me es imposible mantener la objetividad del relato porque cuando digo que "Brazil" recibió una pensión vitalicia por sus servicios a la Liga -creo que se los mereció y pierdo la noción de la realidad).

Brazil integró la primer línea delantera japonesa y luego fue reemplazado en su decadencia por una de las virtuosas de todos los tiempos: NENÉ.

Al entrar con tanto entusiasmo en el mundo de lo imaginario -que por su puesto es uno de los intereses de este ensayo- de ahora en adelante dejaré de denominar fichas a los jugadores y botones a las pelotas.

El tamaño de Brazil -con quien había llegado a un dominio excepcional- requería la necesidad de otros jugadores del mismo tamaño o diámetro.

A todo esto mi hermano Quique -comenzaba a practicar diariamente GIMNASIA, luego de meses de observación, y su dominio del efecto era excepcional.

Concurrí un día a la calle Libertad (calle céntrica de B. Aires) a un negocio donde me habían dicho que vendían fichas, provisto de mi "entrenador" y de la "pelota", dispuesto a la elección de varios cracks.

El vendedor se sintió sorprendido cuando le pedí once fichas verdes del tamaño de Brazil y once coloradas. Cuando le mostré a Brazil, el vendedor me dijo que tenía fichas más grandes y de mejor calidad. Evidentemente frustrado

me dirigí a otro negocio.

Me atendió un viejecito muy simpático, que al mostrarle a Brazil, me dijo: tengo un cajón de fichas de ese tamaño. Ya no se fabrican más tan chiquitas.

El lapso de tiempo que transcurrió entre la desaparición del viejecito en busca del cajón de fichas y su nueva aparición me pareció eterno.

Fuertes palpitaciones eran la señal de que algo importante se avecinaba.

Cuando el viejecito trajo la caja comentó: Aquí tenés de todos colores elegí tranquilo pibe, mientras yo atiendo a otro cliente.

Cuando volvió se sorprendió al verme sobre el mostrador probando "efectos" con mi entrenador y la pelota. No era cuestión de comprar cualquier ficha, tenía que elegir los mejores "cracks".(FICCIÓN)

¿Qué haces pibe? ¿Estás loco? ¿Por qué le pegás a las fichas con esa moneda?, (REALIDAD) y haciendo una larga pausa -como **entendiendo el mundo mágico en que yo estaba sumergido**- el viejecito me dijo: Andá llevátelas todas por 20 pesos.

El viaje en colectivo desde Corrientes y Libertad, en el colectivo 14 hasta Palermo Chico -llevando las fichas- fue eterno. Tenía la impresión de llevar una fortuna en esa caja.

Cuando llegué a casa estaba Quique esperándome: Y, ¿qué compraste?, me dijo.

Arrojé las fichas sobre una de las camas -que ya comenzaba a funcionar como tribuna popular en nuestra jerga futbolística.

Elegí fichas -le dije-, **hacé tu equipo, entrénate, y dentro de una semana hacemos el primer amistoso**. Noté con cierta sorpresa que tomaba para él todas las fichas coloradas y dos o tres celestes. ¿Qué equipo sos? -le dije. Rusia -me contesto.

**¿No ves que la camiseta es la del seleccionado ruso? Este tipo de respuestas tan rotundas por parte de Quique fueron las que contribuyeron a que yo me sumergiese rápidamente en la fantasía del juego y pudiese desconectarme de los atributos de la realidad más concreta con más facilidad.** (FICCIÓN)

Quique vio jugadores en las fichas antes que yo. Quique vio camisetas antes que yo. Me sorprendió que eligiese una selección nacional para inaugurar la Liga

-aunque de esta manera también determinaba la elección de otras selecciones nacionales para enfrentar a la Unión Soviética . No se podía enfrentar a Rusia con Chacarita o con Boca Juniors.

Había que elegir selecciones nacionales para enfrentarlas entre sí.

Comencé a elegir las primeras fichas amarillas y a probar con ellas. De improviso Quique me dijo: ¿Por qué elegís jugadores japoneses, no sabés que los japoneses no juegan bien al fútbol?

La respuesta tan rápida me sorprendió por dos motivos: a) Quique me había adjudicado la representación nacional japonesa por mi elección de las fichas amarillas (cosa que yo acepté). b) La debilidad real de los japoneses en el consenso del fútbol internacional me obligó a reinventar una historia que se constituyó en el eje imaginario y mítico de los triunfos del seleccionado japonés. La historia que imaginé fue la siguiente: Terada -nombre del entrenador japonés- había jugado muchos años en la primera división de un club italiano, donde había adquirido una gran experiencia, y ahora ya retirado volvía a Tokio a devolver a los japoneses toda su Experiencia acumulada en Europa y dispuesto a construir un gran seleccionado de fútbol con los jugadores de su país. La verdadera historia se constituyó en un mito que circuló posteriormente entre todos los equipos -por los triunfos internacionales que adquirió el seleccionado japonés con la dirección técnica de Terada.

#### **(COMPLICIDAD LÚDICA)**

Se contaba que su padre, ingeniero, había sido contratado por una fábrica de máquinas de escribir de Turín. Allí Terada de niño había aprendido a jugar al fútbol en las divisiones inferiores del Torino Club. Luego de varios años llegó a la primera división -convirtiéndose en ídolo de la afición italiana.

Al señalarme Quique que yo estaba eligiendo a jugadores japoneses cuando probé fichas amarillas tuve que reinventar una historia posible de un personaje mítico que enseñaría con todo amor y gratitud a los japoneses a jugar al fútbol, después de su larga experiencia en ITALIA. Cuando ITALIA se enfrentaba con JAPON,

Terada saludaba a los once jugadores italianos antes del partido y en general nunca hubo incidentes en los cotejos de dichos seleccionados.

El próximo mes fue de intenso **entrenamiento** para rusos y japoneses –llegando ambos a un dominio del juego sorprendente. Este es "Christian" -me dijo un día Quique señalando una ficha celeste-, es el insider derecho, tiene 25 años, es rubio, soltero, ingeniero, y juega en el Dynamo de Moscú.

Me di cuenta de que Quique había iniciado con su intervención parte de lo que constituiría en el futuro la estructura de LOS MITOS de la vida íntima de los jugadores-uno de los elementos mágicos más apasionantes del juego.

### **(IMAGINACIÓN)**

Porque cuando Quique comenzó a maniobrar con Christian y su entrenador -realizando algunos tiros al arco- yo ya no percibía sólo a Christian como ficha, sino que comencé a "verlo" (no tengo en castellano otro posible verbo que explique una mirada que *atraviesa* lo concreto, "más allá de"; C. Martínez Bouquet lo explica mejor que yo en sus formulaciones sobre lo imaginario),

**(IMAGINACIÓN)** con una larga cabellera rubia, e incluso me pareció observar una vincha roja que la sujetaba. Tímidamente le pregunté a Quique si usaba vincha y me respondió: "Claro ¿no te das cuenta que tiene el pelo muy largo?". Nunca supe si Quique se había acoplado a mi idea o yo la había "visto" antes -pero la vincha de Christian fue famosa durante los años que militó en la primera división soviética, de la misma manera que es famosa hoy la vincha de Vilas o de Borg en el público aficionado al tenis.

Además me pareció que era velocísimo, mucho más que Brazil y, por un fenómeno que no podía entender en un principio, me pareció que pateaba mejor con la pierna izquierda que con la derecha. Quique se me adelantó diciendo que era zurdo.

¿Por qué los dos veíamos a Christian zurdo? Al observarlo con más detenimiento pude darme cuenta que Christian tenía mejor efecto cuando la pelota quedaba a su izquierda que cuando la pelota quedaba a su derecha.

Estas características hacían que Quique lo colocara sobre la parte izquierda del campo de juego y un tanto adelantado -porque desde ese sector tomaba todos los rebotes de la defensa adversaria, lanzando magníficamente la pelota de izquierda a derecha desde posiciones difícilísimas. Observé también que Brazil pegaba mejor en sentido inverso -es decir cuando la pelota quedaba a su

derecha-, que cuando quedaba a su izquierda.

Observando un día patear a Brazil, Quique comentó: "Este negro es bueno".

¿Negro? -le pregunté. Claro, ¿no lo ves? -me respondió. Desde ese día Brazil sería visto por nosotros tan negro como Pelé. Años después, cuando se retiró del fútbol profesional, hizo unas declaraciones en la Gazeta Japonesa (cada seleccionado tenía su diario deportivo -siendo el más famoso La Estrella Roja de Belgrado que recogía la información de toda la Liga incluyendo novedades de compras y ventas de jugadores), afirmando que siempre había tenido que luchar contra cierto tipo de "discriminación" en la primera japonesa por su color de piel. Se refería concretamente a su reemplazo por "Nené" -la famosa "saeta rubia" del seleccionado- de origen sajón. (IMAGINACIÓN)

Habíamos descubierto además que algunos jugadores tenían mejores condiciones para la defensa y otros para el ataque.

Los de defensa tenían más densidad, "y se plantaban mejor en la cancha" que los de "ataque", mientras que estos últimos parecían ser más livianos y deslizaban mejor.

También percibimos que los eje-medios necesitaban ser jugadores *fuertes* -sin mayor necesidad de grandes efectos- porque ocupaban la zona correspondiente al centro de la cancha. Pero tenían que ser capaces de retener la pelota en los "rebotes" -lo que obligaba además a que fuesen jugadores que pateasen bien el arco, por la inmejorable posición de su ubicación en el campo de juego.

Estudiamos además minuciosamente las reglas del juego: el gol sólo podía marcarse desde la mitad de la cancha en adelante. Los laterales eran dos tiros a favor del equipo que sacaba la pelota -pero ninguno de los dos podían ser tiros directos al arco. Al tiro de esquina correspondían dos tiros a favor del equipo que lo ejecutaba -siendo válido el gol para cualquiera de los dos tiros.

Era falta cuando un jugador tocaba a otro sin que la pelota se moviese del lugar. Era "mano" cuando la pelota queda "encima" del jugador.

(REGLOAS) Los arqueros, eran de forma rectangular, y cuando se aproximaban a la pelota y no había "luz" entre el cuerpo del arquero y la pelota se consideraba "pelota atajada" -que equivalía a tiro de arco.

El clima del primer partido internacional se avecinaba. Tanto rusos como japoneses estaban integrando sus equipos con los mejores jugadores disponibles.

Me llamó la atención encontrar a Quique en la mañana del partido, "retocando" uno de los jugadores rusos con una "lima". Cuando le pregunté que hacía, me respondió que estaba "operando de los meniscos" al zaguero Sakamoto para que "patease mejor". La operación consistía en limar el borde del jugador para que tuviese mejor efecto. Quique estaba inaugurando con su primer célebre operación de meniscos a Sakamoto lo que sería después una verdadera escuela de cirugía para jugadores, que culminó en su perfección con la CLINICA PRIVADA ALEMANA, donde se realizaron verdaderos milagros quirúrgicos. **IMAGINACIÓN**

El primer conjunto ruso estaba integrado por jugadores con camiseta roja –menos Christian que tenía una camiseta celeste. El arquero era el famoso Rusko.

Según Quique, Rusko usaba sweater blanco con cuello alto.

Esas primeras impresiones de Quique eran precursoras de una línea asociativa de imágenes, que nosotros proyectábamos sobre los jugadores. **Nosotros veíamos a los jugadores con características humanas. CREATIVIDAD / IMAGINACIÓN**

Antropomorfizábamos las fichas. Ese fenómeno fue el gran atractivo que tuvo además para los futuros integrantes de la Liga.

No se trataba sólo de un juego ingenioso y divertido -sino que nos permitía además la creación de variedades de **juegos proyectivos**, de recreaciones *colectivas*.

Sobre el color natural de la ficha se pintaban otros colores.

El juego nos suministraba un espacio donde lo fantástico, cargado de personajes imaginarios inventados por nosotros, adquiría un importante valor emocional para los que lo practicábamos.

El primer equipo ruso formó así: Rusko, Soto y Sakamoto; Yanky, Blanco y Molibdato; Redondinis, Nené, Mónica, De las Casas y Sodoma.

La constitución del seleccionado amarillo fue la siguiente: Tanko, Po y Yenú; Ta,

Castro y Mo; Alpino, De la Mata, Brazil, Chupitelli y Truman (De la Mata fue el único nombre de jugador argentino. Creo que intentábamos salir del fenómeno de nuestro fútbol para aumentar nuestra capacidad inventiva y "apoderarnos" casi literalmente de lo creado).

Al escribir los nombres de estos grandes cracks revivo el espectáculo.

Habíamos planeado que los partidos duraran 20 minutos con un cambio de lado a los 10 minutos. Ese tiempo originaba resultados semejantes a los verdaderos partidos de fútbol de 90 minutos.

El primer partido lo ganó Japón 2-1 con goles en el primer tiempo de Chupitelli y Truman. Rusia descontó con gol de Sergio Molibdato.

El partido nos sirvió para observar algunos detalles importantes. La consagración de la línea media rusa integrada por Yanky, Blanco y Molibdato y del insider izquierdo japonés Chupitelli que asombró a la multitud con sus efectos asombrosos.

Yanky, según la versión rusa del diario *Tass Deportivo*, tenía 27 años y era carpintero de una fábrica de relojería. Moreno de ojos azules.

Blanco era matemático, de sólo 22 años, y Sergio Molibdato era rubio, maestro de escuela de Leningrado y llevaba una boina roja, que cubría una incipiente calvicie.

Algo sobre Sergio Molibdato: Para Terada -el gran entrenador japonés, y hombre parco en sus elogios- Sergio fue sin duda el jugador más completo que vio en un campo de juego. Además lo que impresionaba de Molibdato para todos los que lo vieron brillar durante años en el seleccionado ruso, era la forma serena y poco aparatosa de su juego -unido a una limpieza en sus quites, que lo hicieron ser siempre una figura admirada por todos sus adversarios. Sergio Molibdato, jugara donde jugara, entraba a la cancha siempre rodeado de una serie de chicos que lo seguían a todas partes. Hasta el público alemán -encarnizado siempre cuando el equipo ruso visitaba el famoso estadio berlinés- coreaba su nombre como homenaje a su grandeza futbolística.

Una sola vez se enojó en un campo de juego y fue cuando un jugador polaco -luego de un quite sensacional de Sergio- vino corriendo de atrás y le arrancó

la boina, dejando su calvicie al desnudo ante la carcajada general de la hinchada soviética y polaca. Ese día se retiró del campo de juego sin dar explicaciones al periodismo.

Dos semanas después -en la revancha de ambos seleccionados- los polacos terminaron el partido con 10 hombres. El jugador polaco Plonkis, que le había arrancado la boina a Molibdato en el partido anterior, se retiró del campo con doble fractura de tibia y peroné.

La *Estrella Roja* de Belgrado comentaba: La irreverencia a Sergio Molibdato costó demasiado caro al equipo polaco.

¿Cómo era posible que nosotros adjudicáramos a Christian sus flojos desempeños, a su permanente donjuanismo con mujeres?

Un primo nuestro de dieciocho años, el hoy reconocido arquitecto Fito Migliore, concurre un día a almorzar a casa. Lo invitamos a presenciar la revancha entre Rusia y Japón.

Ese mismo día otro amigo nuestro Joaquín Roca -de 16 años- también presenciaría la final. Ninguno de los dos sospechaba en esos momentos que se incorporarían tiempo después a la Liga Profesional durante ocho años consecutivos -representando a los seleccionados de Italia y Yugoslavia respectivamente.

Cuando después del almuerzo se acercaron al campo de juego ambos comenzaron a utilizar términos concretos: se referían por ejemplo a fichas coloradas, amarillas o botones de camisa. REALIDAD

¿El botón de la camisa es la pelota? -preguntó Fito, en el momento en que Christian y Molibdato estaban en pleno precalentamiento. APRENDIZAJE

Nuestro silencio fue significativo.

Los nervios de la finalísima impedían todo tipo de explicaciones didácticas. Cuando el juego comenzó, todavía algunos de los comentarios seguían referidos al lenguaje concreto.

"¿Las fichas las pintan con tinta?"

"¿Las coloradas son tuyas Quique?"

"¿Cualquier botón de camisa sirve?"

"¿Empujan con una moneda?" (refiriéndose a los entrenadores).

## APRENDIZAJE

Pocos minutos después el lenguaje comenzaba a modificarse:

"Ese Chupitelli es genial -cómo le pega"

"Qué bien se planta Castro"

"Rusko es excepcional" **JUEGO**

Se los veía profundamente conmocionados por el juego y el primer gol de partido -marcado por Sodoma de tiro libre- fue gritado por los dos como si se tratara de una final River y Boca.

Cómo pateaba ese tipo, es increíble -dijo Fito, que llevaba un traje nuevo gris espléndido (usábamos pantalones especiales, porque el juego se realizaba de rodillas y esto provocaba el natural deterioro de nuestros pantalones) y se arrodilló en el suelo para "hacer algunos tiritos". ¿Me prestas a Chupitelli? -me dijo. Dame el entrenador -observó cuando me pidió la moneda.

Una semana después Italia se presentaba a la Cancha neutral para realizar su primer cotejo amistoso. Gustosamente un combinado de las segundas ruso y japonesas le servían de equipo rival.

Una verdadera fiesta se produjo en homenaje al conjunto italiano el día de su aparición. "Banderas italianas" colgaban de las tribunas oficiales y generales de la FAMOSA CANCHA NEUTRAL y la salida al campo de juego italiano fue saludada por todos los integrantes presentes con una fuerte ovación que partió de todos los rincones del campo de juego (soy consciente del lenguaje utilizado para transmitir esta vivencia. Pero es la única manera de poder entender la teoría del juego.

"Penetro lo concreto" y veo "la cancha y los jugadores italianos").

Una fuerte sorpresa recibimos todos cuando hizo su aparición ITALIA. Camisetas azules y rosadas presentaban la mayoría de los jugadores, pero dos de ellos -exactamente sus dos zagueros, ITALO FRASKATI y SANDRO BOTICELLI- eran metálicos, monedas de 1 centavo que tenían el mismo diámetro que los demás jugadores.

Como no había ningún reglamento que hablara del material de los jugadores, ni Japón ni Rusia se opusieron a la innovación. **REGLAS**

También nos sorprendió que el arquero rectangular italiano fuese de plomo:

"Franco Plombetti".

Esta consistencia de Plombetti facilitaba que la pelota no rebotara en su cuerpo, sino que quedara adherida a él cada vez que el balón tomaba contacto con su cuerpo.

Esto le daba una enorme ventaja en relación a los demás arqueros, porque el material de estos últimos -al ser más liviano y del mismo material que las demás fichas- no retenía la pelota como lo podía hacer un arquero de material más pesado.

Plombetti inauguró definitivamente la era de los arqueros de plomo y fue el mejor arquero de la Liga Profesional durante años -hasta la aparición de Markos, el arquero alemán que brilló y señaló la época de la perfección y de la técnica en el fútbol.

Ese día ITALIA salía aplaudida de la cancha -a pesar del 0-3 de la derrota- que pudo haber sido abultadísima de no contar con el gran arquero italiano, que hizo verdaderas maravillas.

Al terminar el cotejo, Terada se dirigió a Plombetti y le dijo: "Algún día jugarás para mí" palabras que se cumplieron porque Plombetti militó en la primera japonesa desde 1951 al 54.

Una semana después Yugoslavia hacía su aparición. El color violeta de las camisetas yugoslavas dieron un tono de color a una tarde lluviosa, donde los rusos los vencían por 4-0 con goles de Redondinis y Nené.

Una semana después, ITALIA perdía con Japón en su primera confrontación internacional por 0-6, pero los italianos mostraron otra vez gran habilidad, destacándose el extremo derecho de Mostacholi por su velocidad y sus tiros al arco.

Al terminar el partido Fito Migliore me dijo que vendría a entrenarse durante la semana. A los pocos meses contábamos con los siguientes equipos: Checoslovaquia (Adolfo Díaz Alberdi), Israel (J. José Díaz Alberdi), China (J. José Muiño), Uruguay (A. Arocena), Polonia (O. Doyhambehere), Bélgica (W. Iglesias), Inglaterra

(P. Vercesi), U.S.A. (E. Vercesi), Yugoslavia (J. Rocca), Alemania (G. Crouzel).

De todos estos equipos sólo Checoslovaquia, Yugoslavia, Alemania, Italia,

Rusia y Japón jugaban en La Liga de Primera División.

Para ascender a la 1ª División había que vencer o empatar con un equipo de 1ª por lo menos dos partidos amistosos -lo que permitía que ese equipo de 2ª fuese invitado a participar en alguna de las Olimpiadas con los equipos de 1ª, que incluía partido y revancha, todos contra todos. Sólo Polonia logró una buena clasificación, en alguna olimpiada (4º puesto). **REGLAS**

Era muy difícil para las segundas competir con las primeras, debido a que las mejores canchas y jugadores pertenecían a los equipos grandes y si aparecía algún crack entre los equipos de 2ª era inmediatamente adquirido por algún equipo grande -a cambio de recursos técnicos y jugadores. Las segundas funcionaban como verdaderos semilleros de jugadores para las primeras.

Doy un ejemplo de la perfección del juego: Israel, Bélgica, Polonia, Inglaterra y U.S.A. no pudieron jamás vencer a Japón durante los diez años de Liga profesional, en partidos amistosos u oficiales. Japón jugaba un promedio de dos horas diarias, aceptaba cualquier tipo de desafío y permanentemente estaba en pleno entrenamiento.

Los trueques eran importantísimos también entre los cuadros grandes.

Carponter -el wing derecho yugoslavo- pasó en préstamos a Japón durante el año que Juaco Roca hizo la milicia y no participó en las competiciones y Yanky Blanco y Molibdato -la línea media rusa internacional- pasó a jugar a Yugoslavia, durante al estadía de Quique en Paraguay cuando acompañó a mi padre en el exilio en ese país durante los años 1953-55.

A todo esto mi casa se había convertido en la sede de las famosas Olimpiadas y mi madre veía con entera normalidad la presencia de 10 ó 12 personas viendo los partidos en nuestro cuarto.

En el año 1950 aparecía en La Liga el equipo alemán (W. Crouzel) que sintetizaría la experiencia de años de los equipos de 1ª División, agregado al aparato más alto de sofisticación técnica que jamás equipo alguno hubiera alcanzado.

Baños turcos, lustradores especiales, aparatos de cirugía destinados a la modificación y renovación de jugadores con limas especiales, cancha con marcación en todos los sectores del campo, arqueros especiales con "piernas y

brazos arañas" que retenían la pelota desde todos los ángulos posibles.

Arcos que se introducían en agujeros especiales en el encerado.

Un sector del dormitorio donde vivía Crouzel estaba destinado al fútbol y las "máquinas" alemanas tenían permanentemente la cancha lista para los grandes eventos con "lustradoras y cortes especiales de césped". Las 6 Olimpiadas que se realizaron desde 1951 hasta 1957 fueron realizadas en la Cancha de Berlín. Toda la hinchada se mudó a la Cancha Alemana y así se veía entrar a mucha gente semanalmente para ver los grandes clásicos.

Una olimpiada generalmente duraba 3 días, con partidos y revanchas entre los equipos de primera división.

Se calculaba un promedio de 20 espectadores por partido, donde se incluían los periodistas de los principales diarios - el *Estrella Roja* de Belgrado, *Tokio Kanasta* de Japón, el *Otto Libre* de Alemania, la Agencia Tass Soviética o la *Gazeta Italiana*.

Generalmente estos diarios -de una o dos páginas- resumían los comentarios de las olimpiadas desde una perspectiva localista, aunque también se referían a posibles transferencias post-olímpicas etc.

La Cancha Olímpica Alemana contaba además con iluminación especial para los eventos nocturnos.

Se puede decir que con Alemania comienza la Era del Fútbol Espectáculo y finaliza la era del Fútbol Artesanal comenzada por los rusos y japoneses.

Sin embargo: Taki Terada -el entrenador japonés- poseedor del mayor número de títulos olímpicos, comentaba en las páginas deportivas del *Tokio Kanasta*: "La poderosa industria alemana y su alto grado de sofisticación nunca alcanzó a superar la artesanía y dominio del balón de los japoneses".

A decir verdad y sin fanatismo, los japoneses fueron los mejores, acudiendo a una fórmula tan obvia como simple: la increíble habilidad de sus jugadores para tirar al arco, producto del entrenamiento sistemático de Terada, quien afirmaba: los goles sencillos valen igual que los goles excepcionales.

Una anécdota para la historia, septiembre de 1949. Jugaban Yugoslavia-Italia, Prefinal Olímpica. Yugoslavia alineaba de extremos a dos fenómenos del fútbol: Yameson, el extremo derecho, y Johnson el extremo izquierdo. Entre los dos

habían señalado 3 de los 4 goles con el equipo de Belgrado vencía a los italianos. La humillación del equipo italiano era tremenda. De improviso los yugoslavos notaron la ausencia en el campo de juego de su gran extremo derecho -Yameson. La búsqueda fue infructuosa. Yameson había desaparecido ante la consternación de los yugoslavos y de todos los concurrentes. Días más tarde, su cuerpo aparecía mutilado al lado de una carta que decía: "Venganza de los Tifosos". Con ese alevoso e injusto crimen los italianos inauguraron la época "mafiosa" del fútbol. Grandes medidas de seguridad seguían a la entrada y salida de los espectáculos. Terada se negaba a entrar a la cancha y exigía una permanente vigilancia de todos los concurrentes. Durante un tiempo había miedo de entrar al campo de juego. El secretario de la Liga Profesional, Sergio Molibdato, sugirió una asamblea que reunió a todos los integrantes de las primeras y segundas divisiones, e insinuó que una nueva desaparición de algún jugador provocaría la interrupción definitiva de las Olimpiadas. Recomendó además la suspensión del equipo italiano por un año, pero la falta de pruebas impidió que se tomaran medidas contra Italia. La palabra de Molibdato -uno de los profesionales de más prestigio de la Liga-, y los altos intereses que rodeaban al fútbol, fueron definitivos elementos para que el fútbol volviese a la normalidad. **VIOLENCIA**

Años después (1959), cuando ya se había abandonado el juego, nos encontrábamos en el colectivo 113 Fito Migliore (Ex-Italia) y yo (Ex-Japón). Ambos éramos ya profesionales -arquitecto y médico respectivamente. El colectivo 113 estaba repleto de gente, y Fito comenzó a recordar los famosos cotejos internacionales. De improviso se refirió a aquel trágico partido Italia y Yugoslavia y yo comencé a sentir que su voz iba adquiriendo un tono cada vez más emotivo, como si estuviera reviviendo la humillación de la derrota.

"Yo sentía que los yugoslavos estaban tomándonos el pelo -dijo Fito-, una cosa era ganarle a Italia y otra cosa era burlarse permanentemente de tipos como Fraskati y Boticelli que fueron siempre señores e ídolos de fútbol". "Se reían de los jugadores italianos en plena cara". "Por eso cuando terminaba el partido y aprovechando una distracción del entrenador yugoslavo, lo agarramos a Yameson en el vestuario y ahí mismo le cortamos las piernas con un alicate y

después lo devolvimos ya lisiado".

Yo le respondía: "Fue una barbaridad, nunca debiste matarlo, además Yameson era un excelente jugador", y Fito me respondió: "Por eso mismo, lo liquidé, porque sabía que era lo más importante que tenía el equipo yugoslavo, el asesinato fue premeditado", "fue la venganza de la tifosa Italiana".

Cuando el diálogo finalizó, dos viejitas que estaban sentadas frente a nosotros en el colectivo nos miraban horrorizadas como si estuvieran en presencia de dos asesinos a sueldo.

Ante la insistente mirada -y ante la imposibilidad de *explicar nada*- resolvimos bajar tres esquinas antes, avergonzados de la situación.

Otro día mi madre en plena exasperación, por el bullicio permanente de tanta actividad futbolística en nuestra casa (quince chicos en un cuarto), arrojó al inodoro a tres jugadores rusos.

Esa matanza fue institucionalizada por La Liga, como la célebre *Matanza del Volga* -"donde había hallado la muerte uno de los más grandes delanteros de todos los tiempos: Manolo de las Casas"- . Pocas horas después del horroroso crimen se comentaba la desaparición del gran jugador y no fueron pocos los que se acercaron a mi hermano Quique para expresarle condolencias.

Es que los que habían visto jugar a Manolo sabían que ese tipo de jugadores nacen cada 30 años en las canchas de fútbol.

El *Estrella Roja* de Belgrado anunciaba en sus títulos: "Yameson y Manolo víctimas inocentes de manos asesinas".

El Diario Alemán *Otto Libre*: "La Matanza del Volga hace desaparecer a un MAESTRO del fútbol".

El *Tokio Kanasta* afirmaba: "Con Manolo se pierde el último genio de la primera generación".

De esa manera las desapariciones de Yameson y De las Casas se convirtieron en mitos que se recreaban como historias relatadas boca a boca a las nuevas generaciones que se integraban al fútbol.

Nunca mi madre pudo haber pensado cuando arrojó por el inodoro a De las Casas que produciría una consternación tan tremenda en todos nosotros.

En el primer partido posterior a la desaparición de De las Casas el equipo ruso

se presentó en el campo de juego -con un crespón negro en el brazo de cada jugador.

Inglaterra -su ocasional rival- también rendía homenaje al ídolo soviético entregando un ramo de flores a la viuda de Manolo, en manos de su centro forward y capitán del equipo "F. Sinatra".

El partido que se jugó en la Cancha Alemana fue presenciado por 12 espectadores que se agrupaban en la tribuna, deseosos de ver el equipo ruso sin De las Casas, y a presenciar al debut de su joven reemplazante: Iván Luftoff -de quien se hablaban maravillas.

Al partido lleno de emoción -también concurre la viuda de Yameson- y muchos de nosotros nos emocionamos cuando desde la TRIBUNA RUSA se empezó a gritar: "Yameson y Manolo PRESENTES".

El gol de Luftoff provocó una avalancha sobre el campo de juego que originó la interrupción del partido (en realidad se rompió la cama que sostenía a los doce espectadores presentes).

La Agencia TASS comentaba al día siguiente: "la avalancha en la cancha alemana fue el homenaje del público al gran ídolo ruso- DE LAS CASAS".

Otro incidente -también famoso por la gran publicidad que tuvo- fue el que ocurrió a raíz del pase del centro delantero inglés Sinatra a la primera japonesa (Inglaterra militaba en 2ª división).

Sinatra -un superdotado- era internacional y era ídolo de multitudes. Una especie del Maradona nuestro, que llena los estadios jugando en un club chico -porque el público "va ver jugar a Maradona".

Lo mismo ocurría con Sinatra: jugaran donde jugaran los ingleses el público iba a ver al ídolo inglés. Terada necesitaba a Sinatra para armar su gran línea delantera -con la cual soñaba desde hacía años. El pase se concretó por un intercambio que consistió en el trueque de 4 jugadores de Japón (suplentes importantes) por el centro delantero inglés.

Los primeros partidos de Sinatra con la casaca japonesa fueron desastrosos. Fenómeno extraño, porque cuando un jugador era astro, lo era en cualquier otro equipo.

Terada -un hombre de extraordinaria paciencia y talento- sostenía que las bajas

performances de Sinatra se podían deber al cambio de ritmo de juego que se produce entre las primeras y segundas divisiones.

Pero lo que más llamaba la atención del desempeño de Sinatra era que hubiera perdido los famosos "efectos" que lo habían hecho famoso en Inglaterra durante dos temporadas consecutivas y que justificaron su inclusión en la selección internacional.

Una tarde Terada, durante uno de los famosos entrenamientos del conjunto japonés, probó a Sinatra durante media hora seguida en todo tipo de "efectos" y tiros al arco. **GIMNASIA**

Una vez concluido el entrenamiento llamó -urgentemente- a los entrenadores alemán, ruso y yugoslavo para que probaran a Sinatra en el campo de juego.

Luego del período de prueba, los cuatro entrenadores llegaron a la misma conclusión: Inglaterra había vendido un impostor a Japón y no al célebre centro delantero inglés. La misma casaca -el mismo color- el mismo tamaño "pero sin lo efectos del Astro Inglés". La Liga suspendió por un año a Inglaterra y le obligó a ceder de inmediato al verdadero Sinatra al conjunto amarillo.

En su debut el "verdadero" Sinatra marcó dos goles increíbles para el conjunto japonés. Fue -junto a Nené y H. Hayes- uno de los más grandes ejes delanteros en la historia del fútbol.

Tengo plena conciencia de que he confundido hasta ahora todos los niveles posibles en el relato. Comienzo hablando con cierta distancia de un juego que me enseñó mi padre y finalizo relatando una serie de anécdotas, donde aparezco totalmente subjetivado en la experiencia y como apartado del suficiente nivel operativo para la objetividad. **JUEGO PROPIO Y AJENO**

Hace poco el periodista italiano Aldo Tazone realizó una entrevista con Ermanno Olmi -uno de los mejores realizadores del cine italiano actual, autor de *El árbol de los Zuecos*- donde le preguntaba las motivaciones técnicas, historico-políticas y sociológicas del film. Olmi -muy esclarecido ideológicamente- respondió muy lúcidamente a las preguntas del periodista.

Después de la publicación de la entrevista Olmi le escribió una carta a Tazone donde le decía: "Al leer lo escrito por mí frente a tus preguntas me di cuenta que lo que contesté es muy inteligente, pero lo veo muy alejado de todo el

proceso de mi creación. Mi creación es más misteriosa. Me posee. No es del todo mía. Te aclaro que de todo esto no hablé en la entrevista y por eso creo que es incompleta".

Me pregunto en última instancia si la confusión de niveles al relatar esta Experiencia -no es mi única manera de transmitir literalmente lo vivido. Hablar desde diferentes lugares al mismo tiempo. Desde diferentes personajes. Hablo como psicólogo -pero también hablo como corresponsal del diario japonés; hablo como Terada y desde su experiencia como entrenador y también hablo como fundador e inventor del juego de fútbol de fichas. Desde todos esos lugares y desde todos esos personajes en interacción abro un poco las puertas a mi modo singular de vislumbrar el fenómeno de la creación.

No tengo otra manera de expresarlo. Por ejemplo: hablo de una *ficha* -luego digo que esta ficha es un *jugador*- luego hablo del jugador -luego del diario que nombra al *jugador*- luego de la altura y características físicas del *jugador*- y relato anécdotas personales de los jugadores como si se trataran realmente de personas.

Sé que la ficha simboliza un jugador -pero necesito negarlo (para poder jugar) y entonces la ficha se convierte en jugador y veo en la ficha una persona -no veo más ficha- me olvido de la noción ficha. **ALTERNANCIA JUEGO / REALIDAD**

Cuando la ficha se desliza por el piso veo (o vemos) un jugador que corre por el césped. Cuando la ficha le pega al botón veo un jugador que le pega a la pelota con sus piernas.

Disocio la noción de ficha (disocio instrumentalmente, no sé si es ése el mecanismo) sólo queda la noción del jugador corriendo y no la ficha deslizando por el encerado.

Una ficha verde es un jugador con casaca verde.

Un botón de camisa es una pelota de fútbol.

Pero entonces tengo que creer que lo que veo es un jugador y no una ficha. Si no creo esto no puedo jugar.

Mannoni diría: "Sé que lo que llamo jugador es una ficha -pero aún así necesito creer que es un jugador y no una ficha". **CREENCIA**

Sobre un jugador proyecto historias -sobre una ficha no puedo inventar

historias.

Sobre una ficha proyecto un jugador; sobre un jugador proyecto una vida y una serie de relaciones humanas -creo su grupo de pertenencia y hasta su ideología.

Puedo imaginar cómo camina, cómo vive, cómo piensa y hasta vivenciar su muerte.

Puedo decir que Castro es casado, ingeniero de la fábrica TAXI-MON de automóviles de Tokio, que le gusta la música clásica y que es amigo de sus amigos.

Sobre una ficha, no puedo sino únicamente hablar de su color densidad o tamaño, pero no puedo darle categoría humana.

La matriz donde voy a proyectar es la ficha; necesito proyectar categorías mediatizadores cada vez más complejas sobre la ficha -para que el juego de fichas sea un juego apasionante y no un mero juego de fichas.

Porque cuando digo: *Esta ficha es Castro* (comentario que sólo se puede hacer frente a un iniciado que presencia el juego por primera vez -y hay una única primera vez- una especie de ceremonia de ilustración) **ROMPO EL JUEGO.**

La palabra ficha tiene que ser asesinada -abortada del lenguaje nuestro.

Si digo ficha no juego -pierdo la capacidad imaginativa.

Si digo ficha quedo atrapado en los límites de lo concreto, en el límite físico de la ficha.

Se me ocurre una analogía con la ceremonia del sacramento de la comunión católica. La hostia no representa al cuerpo del Señor. La HOSTIA es el cuerpo y la emoción religiosa del creyente no consiste en la introyección del símbolo, sino que consiste precisamente en la introyección del cuerpo del Señor, con toda la carga emocional de ese significado. La HOSTIA no representa el cuerpo del Señor - la HOSTIA *ES* el cuerpo del Señor y en eso radica el valor del SACRAMENTO (aunque un creyente sabe que la hostia que se introduce en su cuerpo no es el cuerpo del Señor, pero necesita creer que lo es para comulgar).

Si literalmente lo creyera estaría alucinando.

Otro aspecto: La ficha *ES EL JUGADOR* -yo en algún nivel (¿en qué nivel?; lo único teórico que me aproxima es la *La otra escena* de O. Mannoni, Editorial

Amorrortu, Bs. As. 1972), tengo que suponer que la ficha no es el jugador pero *aún así* necesito creer que lo es para poder jugar. La ficha en lo concreto detiene mi capacidad imaginativa y si mi hermano Quique dice que una ficha celeste se llama Christian y es millonario, rubio, y que además lleva una vincha en la cabeza, etc. etc., yo *comparto* su creencia, yo veo a Christian tal como mi hermano lo ve. **HASTA ACÁ**

Insisto: COMPARTO SU CREENCIA, *sólo puedo proyectar sobre su proyección*; cuando proyecto sobre su proyección ya me convierto en creyente y ENTONCES LA CREENCIA CIRCULA (término muy feliz que introduce Lemoine para el psicodrama analítico). TODOS VEMOS EN LA FICHA AZUL QUE se desliza por el piso un jugador rubio muy veloz que lleva una vincha en la cabeza.

*Aclaro*: todos vemos a Christian con una vincha en la cabeza -y lo vemos rubio. Quique proyecta (no me interesa la naturaleza de lo proyectado por Quique - porque no es ese el fenómeno que me interesa estudiar aquí) sobre una ficha azul y se crea la historia de un hombre.

CUANDO ESA PROYECCIÓN ES COMPARTIDA -NADIE DUDA. SOLO BASTA UN TESTIGO- UN INTERLOCUTOR -QUE DIGA SI , para que LA CREENCIA CIRCULE ENTRE TODOS. INSISTO: SOLO BASTA UN CREYENTE para que LA CREENCIA CIRCULE. LO IMPORTANTE es el *convencimiento* del primero.

LA IDENTIFICACIÓN *ES CON LA MANERA DE CREER* DEL OTRO.

Yo creo porque ME FASCINA TU MANERA O TU FORMA DE CREER.

¿En qué? EN ALGO. NO ME INTERESA TANTO EN LO QUE CREES (en el objeto de tu creencia), ME INTERESA *TU CONVENCIMIENTO, TU FORMA DE CREER* -EN OTRAS PALABRAS, *TU FORMA ME CONVENCE*.

Nosotros no nos identificamos con la persona de Quique.

Nosotros nos identificamos con su forma de mostrarnos a través de su específico lenguaje verbal, preverbal lo que EL CREE. EL *COMO ES IMPORTANTE*.

Quique nos hace creer lo que él cree.

La forma en que nos muestra su creencia es clave. Si nos dijera: a esta ficha

azul me parece que a veces la veo como si fuera un hombre; etc. etc., - no sería suficiente. Nosotros no *creeríamos*- Quique dice: "ESTE ES CHRISTIAN"- "el punta de lanza"- es millonario- "la vincha que lleva en la cabeza se la regalaron las socias de su club", etc. etc.

Cuando Quique habla así -llegando hasta ver una vincha en la cabeza de Christian que le "regalaron las fanáticas", Quique nos convence.

Quique se "despega" de la dimensión de lo concreto-físico-ficha. Ve más allá de la ficha.

Entonces nos identificamos con su *creencia*.

Además estos datos dejan una matriz intersticial para que otros sigamos proyectando.

Por ejemplo, cuando Quique dice que la hinchada femenina le regaló la vincha, me da la posibilidad de que yo tenga una nueva mirada de Christian y lo vea "bien parecido", le invente entonces una "historia de amores" con Nené -la centofoward japonesa-; otros agregarán que tiene yates y coches sport y que en su casa hace grandes fiestas nocturnas; otros dirán que es reacio a los entrenamientos y que bebe. Entre todos construimos el MITO CHRISTIAN.

La primera proyección de Quique circula y es enriquecida por todos. Todos nos identificamos con su *manera de creer* (es su *manera de creer* lo que nos permite proyectar). Christian ahora es de todos -el Mito es creado entre todos. EL MITO CHRISTIAN está construido a través de las diferentes creencias de un

grupo de personas que han interiorizado una primer forma singular de creer.

Todo depende del primer creyente -y de su forma de transmitir su creencia.

Esa forma de creer es interiorizada por un testigo y después circula entre nosotros ya como MITO.

Cuando yo afirmo: Sinatra fue uno de los mejores delanteros de La Liga, me doy cuenta que en parte lo afirmo desde hoy -1979. Quiero decir que *todavía hoy* pienso que Sinatra fue el mejor.

Pero ¿de qué estoy convencido?. ¿De que Sinatra era la mejor ficha en ese puesto de eje delantero -en relación a otras fichas- y que al botón de camisa que oficiaba de pelota le producía mejor efecto que otras fichas?.

No -ni aun hoy cometería ese sacrilegio.

Cuando yo digo que Sinatra era el mejor *-lo estoy viendo correr por la cancha.*

AHÍ VIENE CORRIENDO - LO VEO CORRER - UN TANTO DESGARBADO – SE AGACHA - LA PISA - CORRE - PATEA - GOL - GOL!! - LO VEO ACERCARSE A CHUPITELLI, SU COMPAÑERO - SE ABRAZAN -TRUMAN EL EXTREMO IZQUIERDO LO BESA - SE ARREMOLINAN LOS COMPAÑEROS - TERADA EL ENTRENADOR TAMBIÉN ENTRA A LA CANCHA.

Bastó que hoy me pusiese a recordar -y *vi* las imágenes. Quiero decir que aquella *pasada manera de ver y de creer* perduran en mí. Están archivadas como películas viejas. Perdura en mí aquella vieja *matriz lúdica* de la época de La Liga. No veo fichas -cuando recuerdo- VEO JUGADORES CORRIENDO IGUAL QUE ANTES.

Me pregunto como funciona esto en los fenómenos sociales: cuando un hincha de fútbol va a la cancha, se contagia de la forma en que el otro HINCHA, el fanático, cree en su equipo. Si no tuviera al OTRO cerca y no lo viera *expresar* su devoción, no podría transformarse en fanático. Necesita del OTRO para interiorizar su mística.

Cuando el equipo marca el gol los dos se abrazarán llorando, porque ahora LOS DOS SON DEVOTOS. ¿De quién? ¿Del EQUIPO? ¿O de una forma de devoción?.

No hace mucho, uno de los principales protagonistas de la Liga (cuando me refiero a integrantes de la Liga me refiero a las personas concretas que jugábamos al fútbol de fichas) se encontró conmigo y comentó: ¿Te acordás del juego de las fichitas?

¡Cómo nos divertíamos! Nos pasábamos horas jugando. ¡¡Qué locura teníamos!!

Me di cuenta que me sentía decepcionado: MI AMIGO HABIA DEJADO DE CREER, o ERA RAZONABLEMENTE MADURO, o REALISTA.

YO TODAVÍA ERA CREYENTE, ESTABA IMPREGNADO DE IMÁGENES. Y ESTA CAPACIDAD DE IMPREGNACIÓN CREO QUE TIENE QUE VER CON LO ARTÍSTICO, CON UNA ESPECIAL MANERA DE VER LO CONCRETO.

(¿Habría una disposición a lo lúdico?, ¿a la creencia?, ¿una adherencia a lo imaginario?, ¿a creer en lo que los demás creen?, ¿a convencer con su creencia?) Creo que la mayoría de los integrantes de la Liga cuando intentan recordar el juego, visualizan "fichas" -y no "jugadores", en su memoria.

Repito: O no se animarían a hablar en términos de jugadores por pudor. O cuando recuerdan el juego deben tener la imagen de nuestros cuerpos agachados en el piso con las fichas deslizándose por el encerado pegándole a un botón.

Es decir *lo concreto*, lo *que realmente ocurría*, lo que hubiera salido en una *fotografía*.

Tal vez recuerden -me lo han dicho- el clima mágico de los partidos, como un momento emocional compartido de profunda significación. Me han sugerido incluso la sensación de haber experimentado algo "imposible de volver a vivir" -algo así de "anhelo irrecuperable"-, especie de ceremonia de creencia compartida, DE RITO.

Ellos, los integrantes de la Liga, quedan con el recuerdo emocional, o por lo menos ESO ERA LO MÁS SIGNIFICATIVO -NUESTRO ENCUENTRO GRUPAL, EL NUESTRO-, el de cuatro o cinco jóvenes universitarios que se reunían diariamente para jugar.

EL CENTRO SOMOS NOSOTROS -EL CLIMA emocional QUE NOSOTROS GENERAMOS a través de un juego compartido.

a) LA PRIMACIA ESTA EN EL GRUPO HUMANO.- La imagen que recuerdan es la de nosotros arrodillados en el piso -lo producido por NOSOTROS a través de un juego con fichas y botones.

b) Para mi fundamentalmente (pienso que para Quique también) el centro emocional significativo no está en lo producido por Nosotros -sino en la emoción que produce el recuerdo de la imagen de un jugador al que "veo" en una cancha y al que puedo seguir "viendo" en algún aspecto de su vida personal. (Recurro al archivo visual de los diarios de aquella época, y recordaré alguna historia -seguramente).

Un director de cine enfocaría en el primer caso (a) un grupo de muchachos

jugando en el piso y riendo entre sí, gritando goles y discutiendo entre ellos por el partido de fútbol de fichas. En el segundo caso colocaría en primer plano un jugador de fútbol (real) en una cancha -con la cara de uno de nosotros mirando el partido como espectador.

(a) *PRIMER ENFOQUE - NOSOTROS* jugando al juego de fichas en el suelo.

*Protagonistas: NOSOTROS, PRIMEROS ACTORES.*

(b) *SEGUNDO ENFOQUE* - Un partido Real de fútbol con algún jugador marcando un gol. Imagen de público en tribuna gritando el gol.

La cara de uno de *NOSOTROS* gritando el gol desde la platea.

*Protagonistas:* El "jugador" que marca el tanto y sus compañeros.

*NOSOTROS ESPECTADORES (Roles secundarios).*

Si este mismo director filmara la matanza de Yameson por los italianos –podría recurrir a dos primeros planos diferentes.

En el primer caso aparecería la mano de mi primo Fito retirando una ficha verde (Yameson) de otro conjunto de fichas. Luego se vería la misma mano con un alicate "trituyendo" a la misma ficha. En un tercer paso se vería la cara desesperada de Joaquín (Yugoslavia) al ver la ficha destrozada.

Un director filmaría en la segunda concepción, parte de un partido real entre las selecciones ITALIA y YUGOSLAVIA, y recurriría a un jugador profesional para filmar las secuencias de Yameson, de acuerdo a la descripción que nosotros le diésemos. Se vería a "Yameson", protagonista del partido, "mortificando" con sus jugadas a la célebre defensa italiana.

Luego se vería el final del partido -y el episodio de secuestro de Yameson al salir del estadio- protagonizado por varios individuos que lo introducen por fuerza en un coche.

Seguidamente las noticias del secuestro en la portada del *Estrella Roja* de Belgrado.

En el primer caso los protagonistas somos nosotros (la mano de Fito).

En el segundo caso los protagonistas son los jugadores (Yameson en este caso).

En este segundo caso la *protagonidad la tiene el producto de lo creado*, lo importante son los jugadores (*es decir la representación mental que nosotros*

*teníamos de las fichas*). Su vida, su estilo de juego *-independientemente de nosotros-* lo que fantaseamos y ha adquirido *jerarquía autónoma*; como personajes de una obra de teatro que escapasen de la paternidad del dramaturgo.

De alguna manera: Yo me quedo impregnado en lo imaginario en ese punto especial de lo creado.

¿Qué quiero decir con impregnación?, la inclusión de una mirada diferente de lo concreto, y una predisposición a seguir "mirando de esa manera" -y a "creer" en esa mirada como forma de totalizar la realidad.

Esa especial forma de mirar lo concreto, de "creer" en ella (en la mirada) sería la matriz específica de lo artístico.

"Creer" es no solamente "ver", sino complementar la visión con la emoción o sentimiento correspondiente. Cuando yo recuerdo el juego, "veo" a Sinatra corriendo y simultáneamente me *emociono* con la imagen del jugador.

Cuando los demás "ven" fichas en el recuerdo, yo "veo jugadores", donde debería ver "fichas".

No es mayor capacidad de abstracción la que tengo -sencillamente yo veo "jugadores"

donde debería ver "fichas".

Todos nosotros (los creadores del juego) en algún momento "vimos" jugadores - pero aquellos que *ayer* vieron jugadores, *hoy* ven fichas.

Entonces creo que yo tengo una predisposición a mirar lo concreto con una mirada imaginaria y además a quedar "impregnado" con esa "mirada" y a "creer" en ella a través del tiempo.

Es posible que pueda decir que tuve un gran entrenamiento, muchas horas de juego con esa mirada.

Insisto: Uno "cree" en lo que "ve" -los demás interiorizan la manera de "creer" del convencido (o creyente); todos creemos -o somos fieles a la creencia- *mientras* jugamos. Nuestra creencia circula pero al interrumpir la ceremonia o el juego sólo quedan pocos devotos o religiosos o artistas. Los demás vuelven a lo Real o lo concreto. Los artistas siguen "creyendo". Son religiosos, quedan impregnados de una manera de "ver" y de emocionarse con lo que "ven".

Lo que más me motivó a escribir este artículo no fue la búsqueda de los problemas comunes neuróticos del creador. Una madre sobreprotectora yocastiana -con la figura de un padre ausente según las investigaciones de Besdine- forma parte de la estructura edipiana de los grandes genios. Este tipo de interpretación reduccionista se opone al tipo de pensamiento que intento sugerir aquí.

Mi intento es el de señalar que en todo proceso artístico existieron "espacios previos" donde el creador aprendió y se entrenó a "mirar" de otra manera lo *concreto*.

En mi caso personal, el "espacio fútbol" fue uno de los dos pilares donde se asentó todo mi proceso creador. Quiero decir que la matriz creativa con que yo opero en la actualidad proviene de esa primer matriz generadora.

De esa primer matriz surgieron historias de personajes -en esa matriz yo aprendí a "ver" a personajes y a reinventar historias.

*La forma de creación es la misma.* Tengo la matriz allá, en mi historia preconsciente.

Puedo recurrir a ella cuando quiera. Mi mayor experiencia -cultura- o mayor información no modificó la simple fórmula con que yo escribo. Yo "veo" personajes que interactúan y escribo lo que "veo". Eso hacía en el periódico japonés en 1950 y ahora en mi última obra *Cámara Lenta*.

La fórmula es simple: yo imagino personajes de teatro de la *misma* forma que imaginaba las historias de los personajes jugadores de fútbol hace 30 años y el lugar donde aprendí a "ver" es en el "espacio lúdico fútbol". Se podría decir que algunos tienen más predisposición a "ver". Es cierto -pero también es cierto que sin ese espacio yo no hubiera aprendido a crear personajes, o a "ver" historias con tanta fluidez. Lo que me interesa es el espacio y sus características, y su relación con la producción actual. No he modificado mi manera de crear historias:

Yo "veo" a Sinatra jugando al fútbol como personaje de mi creación -(1949) (Diario Japonés) y yo "veo" a Dagomar como exboxeador como personaje de mi creación -(1979) (Obra de Teatro).

Literalmente los veo. ¿Cómo aprendí a ver?.

En esa zona específica que me permitió aprender a "mirar" de otra manera.

En esa zona específica -espacio intermedio- donde hice mis primeras armas –mis primeros ensayos sobre historias de hombres y a inventar sus vidas y sus muertes.

La zona lúdica -ampliamente proyectiva para todos nosotros- se convierte también en espacio apto para el manejo y control de la realidad -zona elaborativa de nuestros propios conflictos adolescentes.

"Sin especular con todas las teorías sobre el juego -creo que en toda actividad lúdica hay que descubrir dos niveles en los chicos: el juego como intento de elaborar situaciones traumáticas y el *juego como expresión de la potencia creadora de los niños*" (*Psicoterapia de grupo de niños y adolescentes*, CEAL, 1968, Bs. As., E. Pavlovsky).

Diría hoy lo mismo para el espacio de nuestro juego de fútbol de fichas –lugar mágico como intento de *elaboración* de nuestros conflictos adolescentes, y además espacio específico y apto del desarrollo de nuestro potencial creativo.

Este segundo tópico es aquel del que estoy hablando.

Espacio *organizador* de lo imaginario, donde lo "loco" se estructura con coherencia.

Le doy importancia al espacio como *estructura organizadora*.

El espacio tiene límites internos y externos -aunque no es ni mundo externo ni mundo interno- en el sentido estricto del término.

Un juego actual (1977, Bs. As.).

Quique se coloca a quince metros de distancia de mí con una pelota real en sus pies. A su lado su hijo Ivan y mi hijo Martín.

El juego consiste en que yo tengo que adivinar a través de los movimientos físicos que Quique realice con la pelota en sus pies el jugador de fútbol de fichas que él está "representando" de aquella época (Quique evoca con sus movimientos físicos

la representación mental que nosotros teníamos del movimiento humano que "veíamos" cuando determinada ficha se deslizaba por el piso) Quique IMITA RECORDANDO,

yo ADIVINO. Quique le dice el nombre del jugador que va a *representar* a Ivan

y a Martín en el oído, para que yo no lo oiga. Quique comienza a correr con los brazos en alto y lleva la pelota pegada a sus pies.

Yo grito CARPENTIER. WING YUGOSLAVO Internacional. Nuestros hijos se ríen.

Quique vuelve a decirles otro nombre a Ivan y Martín.

Ahora Quique corre con la pelota -la pisa- y comienza a hablar en forma gangosa y en un idioma incomprensible. Yo grito: ¡Yacaré! -centro medio ruso-, reemplazante

de Blanco, que tenía cáncer de laringe y lo operaron.

Los chicos se ríen -pero están sorprendidos por la certeza de la comunicación entre nosotros.

Nueva soplada en el oído de Quique a los chicos. Yo a 20 mts. de distancia.

Corre con la pelota, se detiene, mira hacia delante, hace un gesto con un brazo como indicando que pase.

Yo grito: CASTRO -el mejor centromedio de todos los tiempos.

Los chicos ríen y me preguntan. ¿cómo podés adivinar, si eran fichitas que corrían por un encerado?

Quique hace un movimiento físico -un movimiento que él tiene que haber "visto" en interiorizado alguna vez, cuando la ficha le pegaba al botón de un determinada manera.

Esa manera de "ver" al jugador era compartida por todos.

Todos "veíamos" ese movimiento físico cuando la ficha le pegaba de esa particular manera al botón.

Todos nosotros veíamos el movimiento de ese jugador -y lo interiorizábamos como un movimiento físico que quedaba inscrito en todos.

¿Pero qué veíamos? *Un hombre con una pelota. Interiorizábamos un movimiento humano.* Lo que interiorizábamos era un movimiento realizado por un jugador de

fútbol, cuando la ficha le pegaba al botón.

Repito: Una ficha se mueve y yo veo un hombre corriendo.

Cuando hoy, treinta años después, Quique realiza un movimiento físico para representar o imitar el movimiento de una ficha, lo único que realmente hace es

"mostrarme" algo que los dos "habíamos visto". Para nosotros es un juego simple.

Como imitar a Maradona para los hincas de Argentinos Juniors.

Nosotros ya "habíamos visto" con Quique gritar a Yacaré, o correr con los brazos en alto a Carpenter o pisar la pelota y mirar hacia delante a Castro cuando jugábamos.

Para nuestros hijos es un fenómeno incomprensible, porque saben que el juego consiste en fichas empujadas por una moneda hacia un botón que hace de pelota.

Todos interiorizábamos los movimientos hace treinta años cuando jugábamos –hoy alguno de nosotros "retenemos" un mayor número de movimientos interiorizados.

Otros sólo recuerdan el *color* de las fichas.

Creo que debe existir una relación entre el tipo de zona lúdica infantil y el tipo de creación posterior. Teóricamente creo que la zona lúdica de ensayo entre dentro de lo que Winnicott llama zona transicional, es decir, un espacio intermedio que no es ni mundo externo ni mundo interno, para el participante del juego.

He intentado establecer una relación entre un espacio lúdico y su influencia en el proceso creativo posterior.

He sugerido la influencia que ese espacio lúdico tuvo en todas mis ideas creativas posteriores.

Cuando escribo teatro tengo la impresión de estar "jugando" como reminiscencia de aquella otra época -y al mismo tiempo tengo que vencer una cierta resistencia que me hace sentir "que a cierta edad ya no se juega".

El día que finalicé mi carrera de medicina, decidí jugar mi último partido. Esa tarde una enorme muchedumbre se agolpaba en la cancha alemana para despedir a la gloriosa escuadra japonesa. Hubo lágrimas. Tarde triste. De despedida. La victoria de Japón sobre Alemania no causó mayor alegría entre los aficionados.

Terminaba con ese partido una época donde nuestra imaginación había llegado a límites inimaginables e insospechados.

Pero no se podía conciliar con ser médico y seguir "jugando". Había que asesinar lo lúdico. Había que ser Hombre -había que ser Adulto. HABIA QUE... SER BUROCRATA. LOS BUROCRATAS NO saben JUGAR. REPITEN.

Un año después volví a "jugar". Empecé a estudiar teatro con Pedro Asquini, Alejandra Boero y Conrado Ramonet -en el Nuevo Teatro. Un año después comencé a escribir teatro.

Un años después comenzamos con Rojas Bermudez a hacer psicodrama.

Todavía no he dejado de "jugar" ni creo que podré hacerlo alguna vez.

Las crisis depresivas de mi vida siempre han tenido relación con períodos de "abstinencias lúdicas".

Recobrado el campo lúdico con el teatro y el psicodrama, volvía a recuperar mi imaginación perdida.

Con todo tenía la sensación de que el psicodrama y la psicoterapia de grupo tenían también otros "antecedentes previos". "Como si ese juego lo hubiera jugado alguna vez", como si mi tarea grupal psicodramática con niños y adolescentes se hubiera apoyado en otro espacio lúdico anterior.

¿Por qué me resultaba tan habitual y cómoda mi tarea grupal con niños?

¿En qué zona lúdica previa se apoyaba mi actual experiencia grupal infantil, que me permitía trabajar como si estuviera jugando? ¿Dónde me había entrenado anteriormente? ¿Cuándo? ¿Con quiénes?

En 1948 fundé el club deportivo Dynamo que agrupaba a cuarenta chicos del barrio y sus alrededores. Este club se dividía en dos grupos A.B.M. (Asociación de Box de Menores) que era liderado por mi, y OKLAHOMA que representaba la fracción liderada por mi hermano Quique y Juaco Rocca Rivarola.

En ambos sectores se agrupaban chicos de 9 y 12 años -que disputaban dos veces al año las célebres "Olimpiadas". ¿En qué consistían las OLIMPIADAS?; en dos competencias deportivas anuales donde ambas fracciones del Dynamo cotejarían fuerzas en varios deportes por puntaje, que consagraría victoriosa a una de las dos fracciones.

Las Olimpiadas se realizaban en la quinta que Tito Pavlovsky poseía en el Del Viso y que ofrecía gentilmente para su realización. Abril y octubre eran los meses señalados par los eventos olímpicos. El mes previo a las olimpiadas

nuestra casa se convertía en un verdadero local deportivo, donde se realizaban los fichajes, inscripciones y algunas semifinales olímpicas, dado que el número de inscritos hacía necesaria la realización de dichas eliminatorias.

Un ejemplo lo constituía el box que presentaba cuatro categorías de acuerdo al tamaño y peso de los chicos: MOSCA, PLUMA, LIVIANO Y MEDIANO.

Tanto A.B.M. como OKLAHOMA presentaban 2 boxeadores por categoría lo que obligaba a una serie eliminatoria previa, que se realizaba en el barrio -ante la

sorpresiva mirada de los transeúntes ocasionales.

De más está decir que el clima que se vivía durante los dos meses previos a la Olimpiada era de gran importancia emocional para todos nosotros. He visto "transformarse" a chicos tímidos e inhibidos durante todo el proceso de interacción social que rodeaba al suceso meramente deportivo.

Allí pude observar los primeros procesos grupales de los chicos, y sin darme cuenta me constituí en el coordinador grupal de una de las fracciones (A.B.M.).

Sin quererlo y "jugando" estaba haciendo mis primeras armas en la psicoterapia grupal infantil.

Otro factor que incidía favorablemente en los chicos era la de sentirse integrados en un grupo de pertenencia (A.B.M. u OKLAHOMA).

La ideología era fuertemente competitiva, pero los sentimientos de pertenencia y solidaridad grupales eran los que primaban y los que daban coherencia significativa al CLUB.

El "tercer tiempo" del rugby es un buen ejemplo de este fenómeno.

ESPACIO OCUPADO POR "CUERPOS" EN MOVIMIENTOS. DINÁMICAS FUERTEMENTE COMPETITIVAS -INDIVIDUALIDADES EXALTADAS -FUSIONES Y PERTENENCIAS PARTIDARIAS -FANTASIAS MESIANICAS -CAOS, REPARACIONES INTEGRADORAS -RECREACIONES FABULADAS IMAGINARIAS - IDEALIZACIONES EXALTADAS -CAMPEONÍSIMOS -DESTRONADÍSIMOS.

LIDERISMOS. ANTILIDERISMOS -HERMANOS VENCEDORES Y HERMANOS VENCIDOS. MIRADAS DE MADRES ELIGIENDO HIJOS -ENFRENTAMIENTOS GENERACIONALES PADRES E HIJOS -TIOS

-SOBRINOS –COMPETENCIAS CON ODIOS ABISMALES -CHIVOS EMISARIOS -PATOLOGIAS FANTASMAS - CURACIONES ESPONTÁNEAS -DESCUBRIMIENTOS DE AMORES IMPOSIBLES POST-DISPUTA. SOLIDARIDADES INIMAGINABLES. CONFRATERNIDADES OCEÁNICAS. MITOS GRUPALES -DESMITIFICACIÓN DEL HEROE.

Esta matriz creadora me enseñó sin yo saberlo las claves de los dinamismos grupales infantiles e incluso creo que llegó a crear en mí una ideología terapéutica: la curación del individuo será en grupo o no será.

Creo que esta experiencia fue importante en dos aspectos: el de un espacio creado de profundo significado emocional compartido con niños, siendo yo adolescente, y la observación de *cambios de conducta* importantes en algunos chicos que habían participado en la experiencia y que eran clara y visiblemente notoria para todos.

Más de una madre se nos acercó alguna vez para agradecernos "lo que habíamos cambiado al niño", "mi chico era callado e inhibido y ahora lo veo sin miedos y con muchos amigos".

¿Y qué hacíamos con los chicos?, agruparlos solidariamente para aprender a jugar y a competir lealmente.

El espacio del fútbol de fichas tiene más que ver con la posibilidad de haber aprendido a crear en un mundo fantástico y lleno de leyendas. Pienso que esta experiencia tuvo influencia en la matriz de mi desarrollo como dramaturgo y escritor.

La veo como una experiencia más ligada al rescate de lo psicótico al servicio de la creatividad.

El DESARROLLO DE LO IMAGINARIO al Servicio de la Creación. Al desarrollo ilimitado de lo fantástico y "al no temer a la locura", o a la capacidad de entrada y salida del mundo regresivo. Lo veo más ligado al proceso primario.

El espacio del Club Dynamo lo relaciono más con el proceso secundario -a una experiencia compartida de sentimientos o emociones grupales. Allí las competencias no se mediatizaban a través de fichas jugadores de fútbol -"personajes"- que nosotros

creábamos, sino que nosotros mismo éramos los gladiadores de las

competencias.

Fue una Experiencia más yoica.

Este espacio tuvo influencia directa en mi ideología terapéutica -grupal por excelencia.

La mayoría de mis escritos están relacionados con la psicoterapia grupal infantil, adolescente, donde el "cuerpo" aparece como un elemento posible de inclusión en el proceso terapéutico.

La importancia que le doy a ambos espacios es el de haberse convertido ambos, en "matrices primitivas" de todas mis actividades futuras científicas y artísticas.

*Ideas sueltas*: no se puede jugar a medias si se juega -se juega a fondo para jugar bien hay que apasionarse para apasionarse hay que salir del mundo de lo concreto salir del mundo de lo concreto es introducirse en el mundo de la locura del mundo de la locura hay que aprender a "entrar" y "salir" sin introducirse en la locura no hay creatividad sin creatividad uno se burocratiza -se torna hombre concreto. Repite palabras del OTRO.

Mi primera experiencia terapéutica grupal, que fue decisiva en todas mis actividades grupales posteriores, fue realizada con un grupo de niños epilépticos con graves trastornos de conducta. Para mi "cuerpo terapéutico" el caos era corriente.

La agresión incontrolada no me desorganizaba. Creo que el deporte fue de fundamental importancia para la comprensión del fenómeno de la agresión en el grupo de niños epilépticos.

Rodrigué comenta a este respecto en el prólogo de mi libro ("Algunas observaciones sobre un grupo de niños epilépticos", capítulo VIII de *Psicoterapia de grupo en niños y adolescentes*, C.E.A.L., Bs. As., 1968): "Recordemos el ejemplo del doctor Pavlovsky de resolverse a dar golpes (contragolpes en su caso) en un grupo en que el tráfico de puñetazos era el único modo de comunicación. El hecho de que el doctor Pavlovsky acote que "hoy lo volvería a hacer" sugiere que presiente la proximidad de la herejía. Más cauto yo diría: Quizá lo hiciera si además tuviese el físico del autor".

Yo agregaría: un cuerpo terapéutico que tenía interiorizado la agresión corporal

de los niños como experiencia no desorganizante, creaba la posibilidad del pasaje de lo imaginario a lo simbólico.

Cuando veo jugar a mi hijo Federico de cinco años me doy cuenta que su forma de juego es diferente a la que utilizaba mi hijo Martín a sus cinco años.

Martín "representaba" mucho menos, no necesitaba actores para EXPRESARSE,

era mucho más sobrio, de vigorosa imaginación.

Era más serio en sus juegos -más solitario. Su temor a la muerte era expresado a través de personajes (brujas o dibujos fantásticos aterradoros) con quienes se relacionaba de una manera serena, cautelosa y pasiva en cuanto a la utilización de su musculatura, pero activa en cuanto a su capacidad imaginativa constante.

Tenía algo de ritual o ceremonial en sus juegos. Largos silencios que a veces se convertían en crisis de pánico, al sentir que alguno de sus dibujos adquirirían vida propia.

El lenguaje en sus juegos nunca fue de acción, sino de profunda reflexión y misterio.

Los juegos de Martín siempre me resultaron misteriosos -míticos. Los de Federico me resultaban transparentes.

Federico no puede jugar solo -Martín gozaba con la soledad en sus muñecos o dibujos patéticos.

Federico necesita actores para representar los roles de sus propias creaciones dramáticas.

Me obliga a actuar de aviador, de Drácula, de mujer de niño, etc.

Pone en movimiento permanente sus personajes para liberarse catárticamente de un temor a la inmovilidad.

Nunca está quieto. Su musculatura es el eje de su proceso de liberación. Su imaginación crece desde la acción.

Cuando se mueve inventa Martín en cambio no necesitaba acción. Tenía una enorme tolerancia para quedarse largo tiempo absorto o perplejo frente a sus propias invenciones (dibujos o máscaras) y a un mundo que a veces le resultaba incomprensible.

Esta capacidad de espera -que siempre me fascinaba por su calidad de Misterioso hacía religiosamente silencioso, hasta para sus dramas más aterradorantes.

Sintetizando: Martín era más callado -más solitario-, sus juegos eran silenciosos y adquirían un clima ceremonial o religioso.

Federico es todo bullicio. Permanentes actores son necesitados por él para sus creaciones dramáticas. Personajes de carne y hueso que fabrican un permanente psicodrama.

Martín es músico. Cuando lo veo tocar en su piano me parece recordarlo en sus juegos de niños.

La escena tiene la misma estructura.

El mismo clima de magia, de misterio, de soledad, de austeridad.

En su manera de jugar estaba inscrita una forma singular de creación artística posterior.

Federico necesita espacio y gente para jugar y *público que lo mire*. Martín no. Siempre le bastó poco espacio. Su espacio interno. Allí proyecta sus fantasías. Allí recrea sus fantasmas.

Estoy hablando de matrices creativas diferentes. No hablo de cuadros Psicopatológicos. No hablo de complejo de EDIPO.

Hablo sencillamente de espacios lúdicos, que incluyen matrices expresivas diferentes.

En esos espacios lúdicos alguien puede leer el drama de personajes edípicos - pero no es lo preponderante- no es lo que determina el tipo de juego.

La forma de jugar -de elaborar situaciones traumáticas, de inventar- de imaginar, de crear, no está determinada por la situación edípica. La situación edípica es una variable más dentro del complicado proceso lúdico. El juego es mucho *más* que un intento de elaborar situaciones traumáticas (Winnicott).

Lo que me interesa es la forma expresiva del fenómeno lúdico y su relación con el instrumento creador posterior.

## Notas

1Artículo publicado en Clínica y Análisis Grupal, Año 5, nº23, Julio/Agosto 1980, pp. 391-423.

2Psicodramatista. Autor y actor teatral. Psicoanalista. Psiquiatra.

Dirección postal: Sucre, 1115-1428 Buenos Aires, República Argentina

3Comentario realizado por Eduardo Pavlovsky a propósito de la reedición de su artículo y que nos fue

enviado con fecha de 16 de octubre de 1999.