

Eros ludens **Sobre arte, juego y erotismo.**

Gabriel Cimaomo

Eros juega en todos los deseantes y, en tanto tales, también en los artistas. Y es precisamente sobre los juegos de Eros en los humanos y su recreación artística que va esta disquisición triangular. Nos referimos especialmente a los humanos que, como refleja la etimología de los términos del título de este artículo, enraizamos nuestras percepciones, concepciones y sentires en la cultura greco-latina.

El deseo, cual ofrenda del dios de la vida, constituye la condición de posibilidad de la subjetividad, entendiendo por tal el proceso por el cual nos convertimos en sujetos sujetos a una trama de deseos –los nuestros y los ajenos- entre los cuales el propio se bate para constituirse en figura y volvernos así únicos e irrepetibles en todo, incluso en nuestros juegos. Juegos, ora similares, ora diversos que despiertan siempre sensaciones singulares al igual que los deseos que los mueven y nos sostienen en nuestro modo particular de habitar el mundo.

Homo eroticus y *homo ludens*, en tanto dimensiones de lo humano que comprometen la integridad de nuestro ser –a nivel físico, psíquico y social- constituyen sendos aspectos de nuestra identidad que refuerzan el carácter orgánico y holístico de nuestras vivencias. Estas dimensiones –erótica y lúdica- del hombre, comparten una serie de notas características como el sentido de celebración y festejo de la vida, la búsqueda de encuentro y contacto con los demás y con uno mismo, el compromiso de los sentidos, la capacidad de abstraernos temporalmente de lo cotidiano, como así también la de despertarnos a la pasión, posibilitándonos de este modo la experiencia de lo extra-ordinario. Pero lo que es dable destacar en función del tema que nos ocupa es que ambas tendencias inscriptas en la condición humana, apuntan a la satisfacción de un deseo, de naturaleza sexual una y lúdica, la otra. Deseo re-creativo inherente a ambas dimensiones, que también se encuentran en los orígenes del arte en tanto *producción* –en el sentido de recrear la realidad- como en cuanto *actividad* –en la experiencia del fluir reseñada por Mihaly Csikszentmihalyi, la cual nos posibilita sumergirnos y bucear apasionadamente en nuestro ser fusionado con nuestro quehacer creativo-.

Una experiencia próxima a la del fluir creativo, supuesta por éste y común a la inmensa mayoría de los mortales es la de la pasión. Este fluir apasionado impulsa y sostiene la actividad lúdica la cual nos abduce por momentos a lo largo de toda nuestra vida. “El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza” (Huizinga, 1990). Esta aseveración de Huizinga, bien puede extrapolarse al ámbito del arte y el erotismo, en tanto comparten asimismo la capacidad de abstraernos de la vida ordinaria.

Al respecto el autor de *Homo ludens* señala: “No es la vida corriente, o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su propia tendencia, que puede absorber por completo, y en cualquier momento, al jugador” (Huizinga, 1990).

La pasión entendida como la exacerbación del deseo o como “el tumulto de los afectos y de las representaciones pulsionales que constituyen la materia incandescente (...) del lenguaje orgánico” (Buzzari y Salvo, 2001), tiene de suyo un objeto de devoción o deseo que puede alcanzar o no. Independientemente de estos avatares y considerada en sí misma, contiene siempre un componente de perturbación. Dicho en otras palabras, nos alcanza existencialmente. Nos conmueve. Induce un desequilibrio psíquico que se hace extensivo a otras áreas de nuestro ser al desatar una ebullición de los sentidos y los afectos y cierta obnubilación de nuestra racionalidad, alterando tanto la apacibilidad cuanto la pasividad del cotidiano. Cada vez que Eros enciende la llama de la pasión la amenaza del incendio puede paralizarnos y retraernos a nuestro refugio interno o lanzarnos propulsados por su poderío hipnótico en pos de la aprehensión de lo percibido como sublime, en ocasiones de manera temeraria, sin medir las consecuencias. Como sea, nos consume temporaria o definitivamente de algún modo. Pascal lo expresó emblemáticamente al aseverar que «el corazón tiene razones que la razón no entiende». La pasión nos conecta con la experiencia existencial de las situaciones límites, la cual se ubica allende la capacidad expresiva del lenguaje verbal, buscando otras vías de manifestación. La trasgresión de los límites

convencionalmente aceptados deviene como consecuencia de la imposibilidad de poner en palabras la exhuberancia de la experiencia que se desborda dando lugar al paso al acto. Cuando esta acción se canaliza a través de otros recursos expresivos en un intento por simbolizar y sublimar parte de esta experiencia, emergen otros lenguajes, los artísticos, que plasman con sus propios recursos y límites comunicativos la complejidad singular de dicha experiencia. Pletórica de contenido sensorial, sensual, sexual y emocional, la experiencia erótica es recogida por el arte que toma de ella su nombre. Así pues, la pregunta dicotómica acerca de si el arte erótico es aquel que enuncia o provoca se torna una disyuntiva ociosa.

Ahora bien, puesto que el erotismo -en el sentido amplio del término- atraviesa la vida de todos los deseantes legítimamente podemos plantearnos si el hecho de que efectivamente el erotismo del artista -en el sentido restringido del término- haya inspirado su obra ¿es suficiente para decir que su producción adquiere *ipso facto* carácter erótico?

Lo cierto es que el erotismo y el arte que lo encarna son esencialmente «perturbadores», haciendo una extrapolación conceptual a este ámbito del arte del término técnico acuñado por Danto.

Las expresiones artísticas porno-eróticas lo son pues movilizan de algún modo nuestras defensas por la amenaza de exponernos a transgredir nuestros límites, por el recelo a involucrarnos en lo considerado inaceptable. ¿Me permitiré acaso excitarme en público?



Mónica Rodríguez. "El antro del tongo". Técnica mixta

La expresión «porno-erótica» alude a la dificultad, cuando no imposibilidad, de trazar límites claros entre estos términos plurales, ambiguos y vagos en cuanto a su semántica. Los cuales son pasibles de ser significados de innumerables formas en función de las diversas percepciones e interpretaciones de los intervinientes (artistas, espectadores, participantes).

La literatura sobre el tema oscila desde quienes oponen erotismo y pornografía de forma más o menos taxativa a quienes abonan la tesis de la continuidad, apostando más a una diferencia de grado que cualitativa, hasta quienes difuminan los límites al punto incluso de eliminar las barreras conceptuales entre ambos términos. Lejos de ahondar en esta polémica, procuramos solamente abordar algunas notas de lo erótico en relación al lenguaje artístico que pueden contribuir a esclarecer la polémica.

Así pues caracterizamos el arte porno-erótico como perturbador pues el mismo erotismo lo es. Esta perturbación se enraza en que hay algo que permanece siempre vedado, prohibido, porque nos abisma al peligro de ir 'más allá', de caer en el sin retorno: el estallido del orgasmo supremo y final. No en vano los

franceses se refieren al éxtasis orgásmico como la *petit mort* en alusión a la sensación de desubjetivización a causa de la extinción momentánea del deseo.

Como dice Guillermina Casasco, el erotismo implica “una doble condena del sujeto: a morir y a desear” (Bossi, 2003).

En efecto, en el erotismo hay una prohibición instauradora de deseo. Una fatídica condena a la búsqueda de un objeto perdido que hace de la frustración de la satisfacción inmediata, la experiencia de la falta. Esta incompletud despierta el deseo y nos impele a la búsqueda. En este derrotero apelamos a diversos lenguajes –verbal, gestual, artístico- que operan al modo de señales y llamados a ese y esos otros que obturan virtual y provisoriamente dicha falta, como si de un juego de rol se tratase. En este punto amores ideales, magos y hechiceros, príncipes y princesas, jugadores y artistas, no son sino diferentes formas de nominar una misma «realidad»; diversos halos de los que hacemos gala y con los que investimos a algunos de nuestros congéneres. Estos y otros nombres -propios y genéricos- de posibles ilusionistas son términos convertibles que representan distintos personajes de un mismo, dúctil y mítico actor, fallecido por combustión espontánea durante su magistral interpretación del amante ideal del insaciable y libidinoso Eros. Habiendo quedado prendado de su arte y ofuscado por su muerte, el dios de la vida, -presidiendo el jurado olímpico- decide fallar *post mortem* en honor de su amante quimérico, dejando para siempre bacante el gran galardón y condenando al resto de los mortales a confundir mito con realidad y a encontrar sólo provisoriamente la satisfacción plena de sus deseos en el arte. Tras su sentencia inapelable quienes quedamos en el teatro de la vida, fascinados con la leyenda e incrédulos del poder del deseo del dios del amor, nos afanamos por seguir jugando a cazar el fantasma del amante ideal. Pretensión absurda, quimérica como el amor, como la satisfacción absoluta del deseo... pero que nos entretiene. En un juego de nunca acabar nuestro objeto de deseo se desvanece –cual fantasma que es- cada vez que pretendemos asirlo. Por esto el arte erótico es perturbador y puesto que no podemos satisfacer absolutamente nuestro deseo sin perecer, jugamos a aprehenderlo en el arte ‘como si’ fuera posible.



Raúl Cottone. *Chica*. Fotografía

“Por lo general, las explicaciones acerca de juego se ocupan superficialmente de qué y cómo se juega, (...) pero no se le dedica la atención a la peculiaridad del juego, profundamente enraizada en lo estético. Tampoco (...) se explica la intensidad del juego, esa capacidad suya de hacer perder la cabeza en la que radica su esencia, lo primordial...” (Huizinga, 1990)

Ahora bien, cuando el propio Eros entra en juego los mortales ‘perdemos la cabeza’ de múltiples maneras, entre las cuales, los artistas juegan a ser el mismo dios, recurriendo a sus poderes “extraordinarios” para despertar el deseo en otros a través de su obra.

Cuando se encuentran arte, ludicidad y erotismo en un mismo campo de juego se entrelazan en un *menage a tríos* -simbólico y real- en una suerte de danza ritual sagrada, libre, ordenadora y autosatisfactoria.

Arte, erotismo y ludicidad comparten la dimensión ritual y creativa propia de lo humano. En efecto, el despliegue de las actividades artística, lúdica y erótica supone tanto *creación* y *recreación* como *ceremonia*, *presentación* y *representación*. No ahondaremos aquí en la dimensión creativa de estas actividades porque nos parece más evidente, pero sí diremos algo acerca de cómo se manifiesta su carácter ritual:

“Al juego se invita con ciertas actitudes y gestos ceremoniosos, (...), jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado: (...). De esta manera la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza” (Huizinga, 1990).

Del mismo modo en el arte la representación de alguna dimensión de la realidad como la presentación de la obra misma, patentizan su dimensión ritual. Ideación, producción, montaje y exhibición constituyen las instancias privadas y públicas de una ceremonia.

El cortejo erótico implica también por su parte una suerte de “protocolo” de aproximación o, en otras palabras, una ceremonia de seducción y conlleva una serie de pasos rituales que varían en función de las distintas culturas hasta llegar a la consumación del acto.



Laura Zelaya. *El beso*. Objeto

El espacio en el que se despliega lo artístico, lo lúdico y lo erótico es terreno consagrado, «campos de juego» que comparten el halo de sacralidad propio de lo «separado», “...son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma” (Huizinga, 1990).

Como señala Octavio Paz: “El erotismo es sexualidad transfigurada: metáfora” (Paz, 1993). Apelando al significado etimológico de esta misma figura retórica, el juego y el arte implican también un «llevar más allá» de la cotidianeidad, un sumergirnos en la experiencia de lo extra-ordinario.

Ubicados fuera del ámbito de lo ordinario, arte, juego y erotismo comparten el poder de ser capaces de sumergirnos en un clima mágico, apartado, separado de la vida corriente, permitiéndonos habitar temporalmente un mundo regido por un orden distinto, con sus propias reglas, entre las cuales la primera es la de permitir fluir libremente a quienes se adentran en él.



Andrea Sraier. *Varius1*, 2 y 3. De la serie: Serpenchi fo do mar du sexual estrategim varius. Fotografía

“Todo juego es, antes que nada, una actividad libre (...) *El juego es libre, es libertad*” (Huizinga, 1990). Lo mismo vale para el arte y el erotismo. En estos espacios de libertad, la lógica de la vida corriente es puesta en suspenso.

El arte y el erotismo, como señala Huizinga (1990) respecto al juego, permanecen fuera de la disyunción sensatez–necedad, pero también del contraste verdad–falsedad, bondad–maldad y si bien ninguna acción humana escapa absolutamente del ámbito de lo moral, en tanto éste se inscribe de suyo en la condición humana, las expresiones artísticas, lúdicas, y eróticas -que también pueden dar lugar al plagio, la trampa, el engaño y la mentira- forman parte fundamentalmente del dominio de lo estético.

Sin embargo, al mismo tiempo que sus expresiones reclaman como condición *sine que non* libertad, arte, erótica y juego al ponernos en relación con otros plantean expresa o tácitamente ciertas reglas, proponen un orden distinto, un sentido. El «para nada», el «porque sí», el puro sentido del goce inherente a las prácticas artísticas, lúdicas y eróticas dan cuenta de la radicalidad de estos ámbitos de la experiencia humana que se satisface en sí misma. Ganar o perder, triunfar y ser reconocido o fracasar, ser aceptado o rechazado, alcanzar o no el objeto de deseo, sólo pueden actuar al modo de estímulos extrínsecos, pero la pasión que mueve el deseo artístico, lúdico o erótico, o para decirlo usando la metáfora de Amábile, «el fuego que cocina la sopa» de la actividad creadora en cualquier ámbito es la motivación intrínseca.

Motivados «porque sí» a proponer algunos disparadores para el juego de quienes se animen a expresar sus deseos de forma artística, y con la sola consigna de recuperar y reflotar el deseo sofocado en el aquí y el ahora que nos toca protagonizar, esperamos que este texto invite a participar creativamente y del modo que lo deseen a todos los devotos del dios de la vida que apuesten a Eros y repudien las artimañas agresivas, intolerantes, discriminatorias y violentas del mortífero Thánatos.

“Las manos de Eros, pensaban los filósofos griegos, nos llevan por el camino de los placeres y también por el de la Verdad, cuando somos capaces de encontrar en el cuerpo –el del amante y del amado- los rincones que conducen a las profundidades del alma” (Barei, 2005)

BIBLIOGRAFÍA:

- BAREI, Silvia. (2005). *Reversos de la palabra. Poesía y vida cotidiana*. Buenos Aires. Ferreira editor.
- BOSSI, Elena. (comp.) (2003). *Eros*. Jujuy. Ed. Universidad Nacional de Jujuy.
- BUZZARI, Gabriella y SALVO Anna (2001). *El cuerpo-palabra de las mujeres*. Valencia. Ed. Cátedra.
- HUIZZINGA, Johan. (1990). *Homo ludens*. Madrid. Ed. Alianza.
- PAZ, Octavio (1993). *La llama doble. Amor y erotismo*. Barcelona. Ed. Seix Barral.