

Experiencia artístico-lúdica: conocimiento sensible y pensamiento creativo

*Leidy Yohanna Albarracín Camacho*⁴⁰

*Yo no sé si nací así de esa manera o me fui quedando así a causa de mi amigo pintor,
pero cuando miro una cosa enseguida me fijo en el color.
La gente, una casa, un libro, da lo mismo: primero me quedo mirando el color de los
ojos, de la puerta, de la tapa; solo después me pongo a ver lo demás.
-Bojunga (2010, p. 17).*

Volver sobre las cosas llanas de la vida, ver lo sorprendente en lo sencillo, imaginar otros mundos posibles, deleitarse con la vida cada día, comprender que pese a las dificultades siempre hay líneas de fuga, pensar e indagar en las posibilidades de la experiencia artístico-lúdica: todo esto nos hace volver la mirada sobre lo que somos como seres humanos. Se trata de una pregunta por la existencia y por las prácticas que nos devuelven la atención sobre el estar en el ahora.

El presente capítulo habla de la relación entre la experiencia artística y la lúdica. Es el resultado de uno de los objetivos del proyecto de investigación *Lúdica y juego en la educación infantil: construcción conceptual*, que permitió caracterizar los aspectos clave que pueden generar aportes sobre el tema. A lo largo del texto, habrá aproximaciones teóricas y conceptuales para generar una radiografía de lo que puede definirse sobre la experiencia artístico-lúdica como generadora del pensamiento creativo, el desarrollo del conocimiento sensible y su importancia en el contexto actual.

⁴⁰ Magister en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Investigadora de Gifse. Correo electrónico: leidy.albarracin01@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6372-874X>

Por otro lado, este capítulo es el resultado de un trabajo investigativo que se propuso comprender la relación entre dos escenarios complejos pero potentes, en tanto atienden a dimensiones de lo humano que, si bien están latentes en un sentido natural, es necesario comprender, analizar y desarrollar para propiciar espacios de encuentro que permitan el conocimiento de sí en comunidad. Se trata de la experiencia artístico-lúdica como potencia para el desarrollo del pensamiento creativo. En este sentido, el capítulo se divide en tres grandes apartados. A manera de preámbulo, se habla del contexto sobre el cual se piensa la propuesta. Se hace una aproximación al plano sensible en el que se desenvuelven los seres humanos en la actualidad, el cual se ha reducido a un recurso de orden económico, pues se trata de capturar la atención humana a partir de estímulos que devienen en una distracción constante y vacua. Dentro de este mismo apartado, la propuesta introduce una aproximación al concepto de *lúdica* en su noción amplia, como posibilidad para generar desde la experiencia artística un conocimiento sensible con carácter crítico que atienda a las realidades próximas.

En segundo lugar, se habla de tres prácticas artísticas en las cuales ha tenido lugar la experiencia artístico-lúdica: *Feria del Juego*, el *Museo Nómada* y el *Mercadito Ambulante*, experiencias de carácter colaborativo en el que los aportes individuales y colectivos son indispensables para la activación del conocimiento sensible, del pensamiento creativo y de una actitud lúdica. Finalmente, se caracteriza la experiencia artística en relación con lo lúdico y con el pensamiento creativo como escenarios del conocimiento sensible.

Preámbulo: esbozos sobre el contexto

Un aspecto clave en la vida humana es cómo nos relacionamos con el mundo, es decir, la experiencia sensible. Algo que era apenas natural, hoy se piensa como un recurso de orden económico. A través de estímulos y al aprovechar las fragilidades afectivas y psicológicas de las personas, se ha capitalizado la atención. Esto ha dado como resultado una sociedad distraída e inmediatista que constantemente pierde su capacidad de concentrarse, de comprometerse y de comprender el sentido de las cosas con las cuales cada quien ocupa su tiempo. Al respecto, Bueno (2017) señala:

En este nuevo modelo productivo, la atención humana se convierte en un mecanismo tanto de producción de plusvalía como de reproducción de

relaciones de poder. Por un lado, la atención humana deviene fuente de información que es capturada y transformada en fuerza productiva. Por otro lado, la atención humana es utilizada como fuente de información estadística sobre una población, contribuyendo a la transición desde una sociedad disciplinar (basada en la individuación del sujeto en la masa) hacia una sociedad de la seguridad o control (basada en el cálculo estadístico y la gubernamentalidad). (p. 41)

Lo anterior ha generado seres autómatas que viven el día a día como espectadores de una ficción que es la propia vida. Es decir, se ha perdido el discernimiento entre qué es real y qué es ficción. Hablamos aquí de acceso a mucha información, de la cual una buena parte carece de fuentes confiables y además está desprovista de sentidos. Si bien parece una gran cantidad de contenido, en realidad es información repetitiva, ya que opera de la misma manera, como forma de distracción vacía -lo cual no quiere decir que no exista en el medio otro tipo de contenido valioso-. Así la abducción sensible debe entenderse como un problema de orden social, político, económico y educativo, pues, de cara a esta crisis, es necesario comprender que la experiencia sensible debe potenciarse en un sentido creativo, artístico y lúdico. Hay que propiciar otros escenarios en los que las personas sean capaces de profundizar, indagar, cuestionar, imaginar, crear, recrear y proponer mundos posibles desde un sentido crítico. La experiencia artístico-lúdica se propone como un aspecto vital en el desarrollo del pensamiento creativo⁴¹. Además de permitir potenciar formas de expresión, ayuda al fortalecimiento de vínculos con el conocimiento del mundo y a consolidar una relación sensible con este.

Por su parte, el estado lúdico se plantea como una manifestación del ser humano que afianza sus relaciones sociales y mejora las interacciones. A través de él, el ser humano puede adentrarse en el tejido social y generar interacciones para así hacer parte de una comunidad. Se trata, al igual que el arte, de una actitud frente a la vida, una forma de ser y de estar en el mundo. La relación entre experiencia artística y lúdica es, entonces, un lugar del pensamiento clave para la comprensión de la manera como el ser humano vive y se desenvuelve en el contexto educativo y cotidiano.

41 Nota de Autor: Pensamiento creativo. desde la perspectiva Noria es pensar fuera de la caja de los pensamientos preconcebidos y proponer. Para esta perspectiva se comprende como la capacidad de contribuir y generar la emergencia de conocimiento sensible y nuevas realidades materiales e inmateriales a partir de procesos de invención.

Actitud lúdica, una forma de ser y estar en el mundo

En cuanto al concepto de *lúdica*, aunque convencionalmente es asociado como sinónimo de juego, en esta propuesta es importante realizar una distinción de entrada: si bien la mayoría de los juegos son tácitamente lúdicos, no siempre la lúdica es juego. Es decir, se relacionan en tanto hay divertimento en ambas prácticas, pero en el caso de la lúdica en relación con la experiencia artística, se trata de una actitud frente a la vida.

La lúdica debe ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Ahora bien, las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 2000, p. 16)

Así, lo lúdico es una experiencia de orden cultural, un acontecimiento. Le sucede a cada persona y es parte de su vida. Es una dimensión del ser humano que puede potencializar muchos aspectos de su actividad cotidiana: lo personal y lo educativo, por nombrar algunos. Lo lúdico atraviesa el pensamiento y el cuerpo. Por ello, se trata de una experiencia de orden sensible, que se puede potenciar a través de diferentes procesos intencionados -planeados- que cuenten con conocimientos complejos -por lo que implican-, pero sencillos de abordar en su consecución. “Es necesario resaltar que los procesos lúdicos son una serie de actitudes y de predisposiciones que atraviesan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano” (Jiménez, 2000, p. 17).

En otro sentido, son prácticas que pueden producir divertimento, emoción y sensibilidad, lo cual tiene que ver con la generación de prácticas cotidianas en una dimensión simbólica que agudicen la imaginación. En este aspecto se puede hablar del

juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca” son también lúdicos. (Jiménez, 2000, p. 17)

Hay algo que tienen en común todas estas prácticas: el divertimento, la alegría y la sensación de bienestar que producen. Los sentidos y significados lúdicos de estas experiencias son construidos por el individuo que las vive, pero no se asegura que produzcan el mismo efecto en todos los sujetos. Por tanto, las experiencias lúdicas son parte de la subjetividad.

En cuanto a lo que compete a esta investigación, la experiencia artístico-lúdica involucra todos los aspectos mencionados. Aunque haya pocos estudios que definan claramente esta relación, como parte de los aportes del presente capítulo, se puede decir que este tipo de experiencia posibilita además el desarrollo del pensamiento creativo y del estético como un lugar para el conocimiento sensible.

En este sentido, la experiencia artístico-lúdica es una pieza esencial en el desarrollo del ser humano. Se trata de la posibilidad de descubrirse, de expresarse y de experimentar con materiales, conceptos y sensaciones, que llevarán a cada persona a un conocimiento de sí y del mundo que la rodea, en contexto y con su comunidad. En este sentido, se puede hablar a partir del cuidado de sí como una práctica fundamental que impacta el entorno y la comunidad que rodea a cada persona:

El cuidado de sí es, por tanto, aquella relación consigo mismo. Es un conocimiento de sí que tiene como efecto el autogobierno. Dicho de otro modo, el ser que cuida de sí hace de su vida una obra de arte en tanto producción de sí. (Suárez & Mariño, 2017, p. 163)

En este pensamiento, no existe inquietud por solo acumular saberes. El valor del saber cobra sentido cuando su interpelación afecta la vida.

La relación de la experiencia artística a través de lo lúdico, que implica actividades culturales como el juego, permite generar un lenguaje desde el movimiento, el análisis y la creación de imágenes y de formas de apropiación y de resignificación del mundo circundante, con especial énfasis en la comprensión sensible del mundo -que fortalece el desarrollo del pensamiento creativo-. Así, existen posibilidades de expresión diversas y válidas, ya que cada persona y colectivo han desarrollado en el transcurso de su vida un conocimiento sobre lo próximo, su historia y condiciones de posibilidad, que resulta muy importante en términos de experiencia.

Por este camino es necesario hablar de algunas prácticas artísticas que han permitido abordar lo lúdico como una actitud que potencia los factores mencionados. Estas experiencias se han llevado a cabo a lo largo del tiempo en diferentes escenarios y han permitido caracterizar la práctica artística, los aportes y los conocimientos que ello involucra.

Experiencias artísticas con carácter lúdico

La Feria del Juego: arte e instalaciones artísticas

En esta experiencia hubo tres factores clave. El primero tiene que ver con la experiencia artística, lo lúdico a través del juego y un conocimiento localizado en tradiciones culturales con la intención de volver sobre prácticas lúdicas que han ido desapareciendo, pero que aportaron ocio a los niños y niñas que en su momento las utilizaron. Es importante señalar que en este tipo de experiencia la comunidad es muy importante: sin las y los estudiantes que participaron en este proceso, no habría sido posible. Aquí el creador o creadora aporta una idea potente y posible de materializar. Gracias a las intervenciones de todas las personas que participan (imagen 1), cada uno tiene un rol y hace que la experiencia funcione.

Imagen 1. Museo Nómada. Edición feria y juego



La intención de la experiencia era apropiarse de algunos juegos tradicionales, de su historia y del contenido que se activa cuando se ponen en práctica, para resignificar los conocimientos y adecuarlos al contexto de cada participante. Por ello, fue necesario volver a fabricar los implementos o dispositivos lúdicos a partir de técnicas artísticas, así como pensar en la afectación de los participantes en los juegos. Se generó un recorrido por diferentes estaciones donde se ubicaban los objetos. En este sentido, el espacio donde se lleva a cabo la experiencia artístico-lúdica es clave, pues, más allá de la infraestructura, se trata de la manera como desde un plano simbólico se puede disponer el lugar.

Museo Nómada: microhistoria, arte y cotidianidad

Evitemos buscar siempre lo extraordinario, admiremos lo simple y llano y aprendamos a apreciarlo porque, desde cierto punto de vista, es lo más sublime de todo.
-Esquirol (2015, p. 55).

*Museo Nómada*⁴² es una propuesta de creación que se ha desarrollado desde el año 2014. Está orientado a consolidar reflexiones en torno al concepto de *museo*, a su relación con lo cotidiano y a la historia mínima –o microhistoria–, como posibilidad para reinventar y apropiarse de la estructura museística convencional y así proponer una serie de acciones y dispositivos que, por un lado, vuelven su mirada al acontecimiento micro –cotidiano– y, por otro, se reinventan a partir de la construcción de dispositivos de circulación de fácil acceso y abordan diversos temas como el saber local y las formas históricas dominantes. Esto sucede a través del análisis de los objetos y materiales que hacen parte del sentido común de una cultura o comunidad, en un tiempo espacio actual.

La propuesta se ha materializado a través de la creación de una serie de objetos que han conformado una colección temporal a la luz de las lógicas de un museo móvil o museo portátil. La propuesta se ha desarrollado como un laboratorio de creación que posibilita prácticas creativas sobre diferentes realidades y sus planos discursivos en un tiempo-espacio que su historia implica.

42 Esta experiencia se realizó con el semillero *Historias Límitrofes* del grupo GIFSE de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, los procesos se llevaron a cabo en espacios expositivos y educativos.

En este sentido, el laboratorio de creación buscó generar prácticas artísticas que permitieran desarrollar espacios de pensamiento creativo a través de la *microhistoria* en el contexto museístico.

El mundo del arte ha sido permeado por múltiples problemas que encierran procesos históricos configurados desde la historia oficial. El arte, además de tener la función de crear, para este caso, también se plantea como una forma de reflexión que permite abordar la realidad próxima desde una interpretación de sus planos discursivos y capas temporales, que configuran el mundo circundante. Dicha interpretación, si bien no desconoce los procesos subjetivos, tiene que ver con una indagación y una reflexión sobre la manera como se ha configurado la historia y sobre los posibles aportes del arte como posibilidad de lectura de la realidad en un contexto determinado.

Así, la relación museo-arte y microhistoria como posibilidad de lectura de la realidad y su interpretación a través de la creación artística, de la actitud lúdica y de la apropiación de técnicas han sido el motivo de esta experiencia.

Tres conceptos claves movilizan el sentido de la propuesta. El primero es la *microhistoria*, quien hace parte de múltiples teorías desarrolladas desde la posibilidad lectora por las lógicas discursivas que se presentan en la historia. El ejercicio se potencia en la habilidad de contar relatos cortos, donde su principal objetivo es brindar una gama de opciones sobre la perspectiva de interpretación de la realidad de los sujetos, la cual, no es el sentir de la historia universalizante. Según Walter Benjamin (citado por Boll, 2014), se trata de “la revelación de lo «insignificante», es una aspiración de la historia de lo cotidiano y de la microhistoria [...] Para Benjamin, el interés en los «casos limítrofes» o «fenómenos marginales» habitualmente desdeñados por la historia universal” (p. 532) versa en que estos sucesos desestatizan la manera tradicional de ver y escribir la historia, ya que posibilitan otras prácticas discursivas sobre la realidad circundante y su momento histórico. Estas microhistorias están dispuestas a través de capas de relatos en un *discontinuum*, donde la imagen y las narraciones, por una parte, no siguen una linealidad ni una jerarquización, sino que atraviesan aleatoriamente la temporalidad y espacialidad de su emergencia; y, por la otra, al estar inscritas en lo cotidiano, son actos creativos productores de construcciones alternativas de identidades -singulares y colectivas- fuera de los discursos hegemónicos totalizantes de la cultura y de la historia de un lugar.

En segunda instancia, la propuesta se ha movilizó en las prácticas artísticas contemporáneas. Según el colectivo La Société Anonyme (2006):

No se trata de ser artistas, tampoco críticos, se trata de producir, es decir gente que produce. Tampoco se es autor, se piensa que cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas, incluso cuando se autodescribe como productores se siente la necesidad de hacer una puntualización, se es productor sí, pero también productos. (p. 42)

En este orden de ideas, dicho tipo de prácticas permite pensar en procesos y experiencias más que en productos.

En tercer lugar, la propuesta se concibe desde el concepto de *museo*. Sin embargo, es importante señalar que dicho espacio se piensa desde una idea ampliada, que trata más bien de entablar un diálogo con la función de un museo convencional, donde se desestabilice el discurso que encierra, ya que tradicionalmente esta ha sido una institución que salvaguarda lo que ha producido la historia universal. El *Museo Nómada* abarca dos sentidos: el primero es que está en movimiento y el segundo que acoge la idea de microhistoria al brindar posibilidades de lectura de la realidad sin ninguna pretensión de ser un relato universalizante.

Mercadito Ambulante, Arte, Intercambio y Apropiaconismo

El presente apartado hace referencia a la experiencia resultado de una serie de encuentros y conversaciones con estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas, con quienes desarrollamos laboratorios de creación a partir de algunos temas de interés que hacen referencia a prácticas de la historia del arte como una posibilidad para la creación.

Así, el *Mercadito Ambulante, Arte, Intercambio y Apropiaconismo* es una experiencia que tiene que ver con la reflexión acerca de dinámicas sociales, políticas y económicas, sobre la manera como se desenvuelve la sociedad emergente.

Se trata de una práctica colaborativa en torno a la idea de *apropiacionismo* en el arte como un mecanismo para circular acciones en un espacio público. Todos los participantes aportaron objetos de carácter artístico e imágenes, así como elementos descartados como útiles, pero que seguramente alguien más va a revalorar y utilizar.

Esta intervención se desarrolló en dos oportunidades con el semillero Historias Limítrofes y con estudiantes de la asignatura Arte Contemporáneo de la Licenciatura en Artes Plásticas, a la luz de una serie de reflexiones sobre la historia del arte contemporáneo, con especial énfasis en el arte colombiano.

Si bien existen experiencias anteriores que se han enfocado en este espacio de “trueque”, es importante señalar que en esta oportunidad el proceso tiene que ver con cómo el arte en la historia se ha apropiado de una serie de dinámicas de cada época para reinventar, desestabilizar y proponer posibilidades discursivas y prácticas sobre la realidad cercana. En esta oportunidad, nos reunimos con la idea de generar una propuesta colaborativa que invitará desde el apropiacionismo de experiencias e imágenes de la historia del arte, a conocerlas y a hacer de estas un mecanismo de creación, de circulación y de reflexión en torno a la idea de *mercado*.

De esta manera, con los participantes, después de elaborar reflexiones, lecturas y talleres alrededor del apropiacionismo, se desarrollaron dos intervenciones en diferentes espacios de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Se invitó a los transeúntes a hacer parte del trabajo. Cada participante acopió objetos y produjo una serie de imágenes que permitió la dinamización de la intervención.

El mercadito recogió experiencias acerca de las formas de intercambio que han elaborado diferentes comunidades a lo largo de la historia, en contraste con el actual sistema económico. En este punto, el gesto artístico-lúdico, más allá de producir objetos, procede como una experiencia que permite pensar la realidad cercana y generar otros vínculos con el espacio y con la manera como se habita, en tanto acontecimiento. Es importante señalar que esta propuesta es un trabajo colaborativo, en el que se pudieron compartir pensamientos, historias y experiencias como grupo. Cada persona aportó con su compromiso.

Uno de los aspectos determinantes para el desarrollo de la actitud lúdica es la experiencia artística como escenario que aborda formas de expresión y el conocimiento sensible, que a su vez involucran la resolución de problemas, el divertimento, la incertidumbre, la alegría y la sorpresa. En el caso del *Mercadito Ambulante*, se puede hablar de la experiencia artística, ya que involucra la sensibilidad, materiales y formas de expresión. Además, se trata de una acción colaborativa, pues es una actividad que involucra a la comunidad e invita al intercambio.

Es importante señalar que las dos acciones colaborativas tienen en común estrategias que permiten el desarrollo del pensamiento creativo a través de las intenciones que implica cada experiencia:

- Son experiencias artístico-lúdicas que involucran prácticas culturales. Se trata de experimentar y de sorprenderse en el proceso a través de la creación de dispositivos. Se acude al análisis de realidades que pueden ser afectadas, pensadas y transformadas.
- Hay un plano conceptual que permite abordar factores históricos, contextuales y asumir una postura.
- Se trata de trabajos colaborativos. Esto no sería posible sin el trabajo en comunidad.
- Son artísticas, ya que están determinadas en una dimensión estética que involucra materiales, técnicas y procesos de creación.

Experiencia artístico-lúdica

Hablar de *experiencia artística* puede hacer referencia al arte en un sentido general. Sin embargo, se trata del arte en tanto una actitud, un estado que atraviesa el cuerpo y la mente en relación con el entorno, con las cosas y con lo que allí sucede:

El arte es un vínculo, un nexo entre una situación material del mundo y una percepción mental. Lo esencial en el arte no es el objeto artístico, sino el especial vínculo que despierta esa emoción que buscamos (impulso)

cuando estamos predispuestos a percibir de esta forma tan particular. El vínculo artístico lo entiendo más como un verbo, una acción, una experiencia. (Valdivia, 2016)

En este tipo de práctica, si bien está en relación con los lugares, con técnicas y con objetos, lo importante es lo que se produce en las personas, su afectación. Se trata de las experiencias que se provocan en los procesos. La experiencia artística es, por lo tanto, un suceso, algo que nos acontece:

La experiencia es “eso que me pasa”. Prosigamos ahora con ese me. La experiencia supone, o hemos visto ya, que algo que no soy yo, un acontecimiento, sucede. Pero supone también, en segundo lugar, que algo me pasa a mí. No que pasa ante mí, o frente a mí, sino a mí, es decir, en mí. La experiencia supone, ya lo he dicho, un acontecimiento exterior a mí. Pero el lugar de la experiencia soy yo. Es en mí (o en mis palabras, o en mis ideas, o en mis representaciones, o en mis sentimientos, o en mis proyectos, o en mis intenciones, o en mi saber, o en mi poder, o en mi voluntad) donde se da la experiencia, donde la experiencia tiene lugar. (Larrosa. 2007, p. 89)

En este sentido, la experiencia artística sucede en cada persona y desde diferentes planos de conocimiento. Hace parte de la cotidianidad, sí, pero también requiere espacios de consolidación para producir las prácticas que propicien el desarrollo de los diferentes aspectos de la experiencia artística. Es decir, hay una intención, un conocimiento que se puede activar desde dicha experiencia en una dimensión sensible en relación con el mundo y con el conocimiento que este implica en el diario vivir y en la educación. Se trata de adentrarse en las lógicas del arte, en tanto posibilidad para potenciar la actitud lúdica, que a su vez permite el desarrollo del pensamiento creativo. El artista Joshep Beuys (1995) afirma:

Se puede proceder artísticamente en matemáticas, porque las matemáticas trabajan con formas. Las matemáticas consisten únicamente en formas y los números también son formas y proporciones [...] También en clase de lengua se trata de lenguaje, se les da forma a las ideas con un medio de expresión. El medio de expresión es el lenguaje. Así que habrá que aprender a mirar el pensamiento mismo, que las personas aprendieran a mirarlo como un artista mira su obra, es decir: en su forma, en su fuerza, en su sonido, en la cualidad del habla. Solo entonces puede haber una clase de lengua, de verdad de modo que solo se podrá empezar a enseñar la lengua cuando se ponga el valor en claridad, en lo artístico. (p. 23)

El pensamiento de Beuys motiva una forma de abordar los saberes que compartimos. Invita a mirar cómo opera dicho conocimiento y los posibles sentidos que estos tienen en la vida de las personas, lo cual implica, por un lado, una indagación detallada de los significados que se producen alrededor de los saberes y, por otro, revisar la manera como operan.

Por este camino, se puede decir que la experiencia artístico-lúdica se compone al menos de los siguientes aspectos del pensamiento, que han sido enunciados por los filósofos que se relacionarán en este apartado y que permiten aproximarse a las características de dichos procesos:

- dimensión estética.
- pensamiento creativo.
- lugares de encuentro.
- principio de devenir y autopoiesis.
- lo rizomático.
- medios de expresión.

Dimensión estética: esbozos sobre la división de lo sensible

Lo estético como uno de los escenarios de activación de la experiencia artístico-lúdica ha permitido movilizar el pensamiento y potenciar diversas formas de conocimiento más allá del científico. Se trata de desarrollar cualidades del ser humano que en el mundo emergente quedan rezagadas al último lugar o son negadas -como la creatividad o el desarrollo de la sensibilidad-. Tanto el conocimiento sensible como la experiencia artístico-lúdica son relacionados con el ocio en un sentido negativo, ya que el mundo actual es un territorio para la “normalización” de los seres humanos en pos de la productividad en una escala económica. Se requiere de seres dóciles y obedientes, gente que no haga discernimientos de la realidad, que no sean propositivos ni construyan otros mundos posibles.

En este sentido, la experiencia artístico-lúdica es un aspecto vital en el desarrollo de la creatividad. Además de permitir potenciar formas de expresión artística, ayuda al fortalecimiento de vínculos con el conocimiento del mundo y a consolidar una relación sensible con el mismo.

Ranciére (2014) ha reflexionado en torno a este problema. Para él, lo sensible no es un aspecto exclusivo de un pequeño grupo de personas que se ha apropiado del lenguaje en beneficio de sus necesidades. Aquí el asunto es cómo los procesos simbólicos y de codificación a través de los cuales nos comunicamos son un escenario de orden político, pues

la política consiste en reconfigurar la división de lo sensible, en introducir sujetos y objetos nuevos, en hacer visible aquello que no lo era, en escuchar como a seres dotados de palabra a aquellos que no eran considerados más que como animales ruidosos. (pp. 18-19)

Esto permite pensar que, si bien lo artístico-lúdico hace parte tácita del ser humano, es indispensable generar los lugares de encuentro que permitan desarrollar experiencias que potencien el pensamiento creativo. Por ello, los espacios que propicien lo artístico-lúdico son claves en el proceso.

Del pensamiento creativo

Un aspecto clave que se desarrolla en la relación experiencia artística y lúdica tiene que ver con el pensamiento creativo, por lo cual hablaré de la propuesta del filósofo Diego Pineda, quien hace una distinción entre los procesos de pensamiento creativo y la creación misma, pues se suele hablar de la última sin comprender la primera. En su reflexión, el autor nos invita a pensar en qué consiste el desarrollo del pensamiento creativo en el marco del programa de filosofía para niños. Enfatiza en lo que dice Lipman desde el desarrollo de varias formas de pensamiento:

Pensamiento analítico, intuitivo, crítico, reflexivo, creativo, solidario. Solo cuando nuestro pensamiento se habitúa a la tarea del análisis, de la búsqueda de soluciones basada en sugerencias intuitivas, al examen y aplicación de criterios, al planteamiento de preguntas reflexivas, a la expresión mediante obras o al cultivo de una sensibilidad por las necesidades e intereses de los miembros de una comunidad está en condiciones adecuadas de generar obras creativas, pues la creatividad no se concibe acá como la tarea aislada del “genio” que deslumbra a los otros con su “originalidad”, sino como el resultado de un esfuerzo cooperativo en donde nos hacemos sensibles al contexto de sugerencias presentes en una comunidad de pares y exploramos diversas formas a través de las cuales expresar lo que somos, pensamos y sentimos. (Pineda, 2011, p. 150)

En los aportes importantes que se deben resaltar del planteamiento de Pineda, se puede señalar que inicia su camino con el desarrollo de preguntas

reflexivas que invitan a indagar, curiosear y pensar el mundo. Entre tanto, se resaltan los procesos de sensibilización y de empatía hacia las necesidades de la comunidad en el contexto que rodea a cada persona. No se trata de volver sobre el individuo. Es más bien asumirse como parte de un colectivo de una sociedad, en la que las acciones de cada quien impactan. Por ello, es importante lo que los participantes piensan, sienten y expresan, pues de ello depende lo que somos. En ese sentido, la creatividad se concibe aquí como algo habitual en la vida de cualquier ser humano y no como algo exclusivo de algunos pocos, por lo que resulta clave desarrollar el pensamiento creativo.

Por otro lado, al trabajar en comunión con otras personas, hay un constante examen de lo que se produce en términos materiales, conceptuales y sensibles, además de un intercambio de aportes que permitirán un mejor resultado durante el proceso de creación como lugar para el pensamiento de sí y de los demás.

Si la experiencia pasa por el sujeto creador, el estudio artístico puede ser sobre sí mismo, el artista vuelve la mirada sobre sí, pues está sumergido en el plano sensible, lo que allí se moviliza, lo que allí llega a transformarse, y cómo esto impacta en todos los niveles su contexto. La experiencia creativa explora los estratos del ser, lo transfigura y, por ende, acepta lo inminente de la incertidumbre que implica la experiencia inserta en las cosas más pequeñas de la cotidianidad, en la que se constituyen las narrativas individuales y colectivas que atraviesan la vida, es allí en ese estrato de realidad donde se configuran los sentidos de la vida misma. (Albarracín *et al.*, 2020, p. 197)

Por ello, veo necesario hablar de algunos conceptos que permiten visualizar cómo se puede producir la experiencia del pensamiento creativo, no sin antes aclarar que, si bien en esta investigación se hace referencia al arte, el pensamiento creativo es competencia de cualquier área de conocimiento y debería ser atendido como tal. Sin embargo, traigo a colación algunas ideas que pueden ayudar a complementar la reflexión sobre un terreno fértil que ya ha sido potencializado en áreas de conocimiento que se han ocupado de la dimensión sensible del ser humano.

Lugares de encuentro. Cada espacio puede ser concebido como un escenario medible y cuantificable. Sin embargo, el sentido del lugar hace parte de un territorio simbólico del orden del habitar. Es decir, si bien los escenarios para la experiencia artístico-lúdica pueden ser espacios

variados, es importante que estén pensados dentro de una intención que permita morar el espacio en tanto lugar para el encuentro. Se trata de conocer, reorganizar y apropiarse de los contextos.

Principio de devenir y autopoiesis. Este principio está íntimamente ligado a la experiencia sensible. El devenir no es “una correspondencia de relaciones, pero tampoco es una semejanza, una imitación y en última instancia, una identificación, el devenir es una producción de sí mismo, es el principio de una realidad, el devenir es el orden de la alianza” (Deleuze, 1996, p. 244). De acuerdo con este pensamiento, se puede decir que *devenir* se trata de ser un poco el otro/otra o lo otro, lo cual permite llegar a comprender la diferencia. Cuando este fundamento se comprende, se puede devenir en el mundo, desde el mundo, para llegar a un conocimiento de sí mismo en correspondencia con el entorno, con las otras personas y con las especies, es decir, en el sentido de la *autopoiesis*, pues se trata de la creación o producción de sí mismo. De acuerdo con Maturana y Varela (1998),

son autopoieticos los sistemas que presentan una red de procesos u operaciones (que lo define como tal o lo hace distinguible de los demás sistemas), y que pueden crear o destruir elementos del mismo sistema como respuesta a las perturbaciones del medio. (p. 71)

A pesar de los cambios estructurales del sistema, se destaca cómo la invariabilidad de la red en toda su subsistencia no modifica la identidad propia del sistema. La *autopoiesis* es definida como la capacidad de los sistemas de constituirse a sí mismos. Dentro de esta perspectiva, los espacios artístico-lúdicos posibilitan una aproximación a la propia vida, a la forma como sentimos y pensamos, a cómo se ha constituido el conocimiento que nos atraviesa como individuos y como sociedad, lo cual genera posibilidades para crear y recrear el mundo.

Lo rizomático. En este mismo sentido, existe un sistema que desde la biología y la filosofía se ha explorado como posibilidad para interpretar estrategias de pensamiento y producción del conocimiento: el rizoma, un sistema en movimiento que depende de variadas conexiones y entrecruzamientos. Metafóricamente se asemejan a múltiples puntos de intersección donde pasan cosas: “el rizoma en sí posee muy diversas formas desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos, hasta sus

concreciones en bulbos y tubérculos” (Deleuze, 1996, p. 19). En un sentido social, filosófico y pedagógico, es donde nos suceden experiencias, los lugares de encuentro con las demás personas, en los que juntos contribuyen a un profundo acto creativo.

Medios de expresión. Por último, es importante señalar que las experiencias artístico-lúdicas van de la mano con la interacción en diversos lugares, con objetos, pero más específicamente con medios de expresión como las artes plásticas, pues permiten el “uso activo de las materias como una forma de creación y expresión, ejemplo de ellas son el dibujo, la pintura, la escultura, el muralismo, entre otras, cada una puede ser utilizada con propósitos lúdicos” (Albarracín, 2018, p. 18). También están las artes escénicas, las artes gráficas, las artes visuales, las artes musicales y otras prácticas artísticas contemporáneas, que han reinventado e inventado otros medios de expresión como los performances, las instalaciones, entre otras. Hay todo un mundo por explorar.

Es importante señalar que existe una correlación entre los procesos de creación, el pensamiento que involucran y el contenido de lo que se expresa. En este sentido, hay que tener en cuenta el discernimiento y preguntas sobre los contextos, los lugares y su disposición en un sentido simbólico, los objetos en tanto composiciones que derivan en dispositivos que activan el pensamiento y lo que allí va a acontecer en lo individual y colectivo.

Reflexiones finales

La experiencia artístico-lúdica es una actitud frente a la vida que genera escenarios de conocimiento sobre lo sensible y el pensamiento creativo, pues a través de estos procesos se pueden activar espacios individuales y colectivos que potencien las acciones colaborativas y de cooperación, en donde se involucren formas de expresión y estrategias para incentivar preguntas, reflexiones y creaciones en torno al contexto en el que se producen. En este orden de ideas, la expresión artístico-lúdica implica

el arte como una forma de manifestación y creación de mundos posibles, en un sentido sensible, es decir estético, donde la materia prima para su desarrollo va desde las artes plásticas, como la pintura, el dibujo, hasta expresiones sonoras como la música. (Albarracín, 2018, p. 16)

La finalidad de estos espacios de encuentro es desarrollar el pensamiento creativo, la sensibilidad, la imaginación y generar procesos de evaluación donde haya un intercambio de aportes y se experimente con materiales y técnicas.

Así, la experiencia artístico-lúdica contiene los siguientes aspectos metodológicos, propuestos como una posibilidad para activar los diferentes espacios enunciados anteriormente: por un lado, cada acción creativa debe contener un tema sugerente relacionado con la intención y la planeación previa. Se deben tener en cuenta los aspectos que hacen que sea una experiencia artístico-lúdica, es decir, que involucren preguntas y potencien el pensamiento creativo y el conocimiento sensible. En segunda instancia, se puede pensar en objetos, cosas o aspectos detonantes que se puedan apropiarse para detonar la creación. También es importante generar un material didáctico que posibilite diversas formas de expresión, de experimentación y de comunicación de contenidos. Por último, se recomienda propiciar un espacio de reflexión en el que cada persona manifieste, pregunte, enuncie, presente o comparta su pensamiento y los resultados tanto materiales como inmateriales producto del proceso.

Para finalizar, es importante comprender que las expresiones artístico-lúdicas tienen un vínculo directo con las manifestaciones del arte, lo plástico, lo escénico, lo sonoro, lo gráfico, las expresiones del arte contemporáneo, entre otros, ya que este componente es lo que genera la experiencia artística, como se estipuló a la luz de los casos de estudio.

Referencias

- Albarracín, L. (2018). *Infancia, lúdica y juego*. Gobernación de Boyacá.
- Albarracín, L., Sosa, P., & Arciniegas, W. (2020). *Creación, investigación y arte*. Editorial UPTC.
- Beuys, J. (1995). *Cada hombre un artista*. Gráficas Rogar.
- Bojunga, L. (2010). *Mi amigo el pintor*. Norma.

- Boll, W. (2014). Historia. En M. Opitz, & E. Wizisla (Eds.), *Conceptos de Walter Benjamin* (Trad. M. Belforte & M. Vedda, pp. 527-590). Las Cuarenta.
- Bueno, C. (2017). Economía de la atención y visión maquínica: hacia una semiótica asignificante de la imagen. *Hipertextos*, 7, 41-43.
- Deleuze, G. (1996). *Rizoma*. Ediciones Coyoacán.
- Esquirol, J. (2015). *La resistencia íntima, ensayo de una filosofía de la proximidad*. Acantilado.
- Jiménez. (2000). *Cerebro creativo y lúdico*. Magisterio.
- La Société Anonyme. (2006). *Redefinición de las prácticas artísticas, s.21 (LSA47)*. http://70.32.114.117/gsd/collect/revista/index/assoc/HASHd947/d1ff539b.dir/r66_10nota.pdf
- Larrosa, J. (2007). *La experiencia de la lectura*. Fondo de Cultura Económica.
- Maturana, H., & Varela, F. (1998). *De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo*. Editorial Universitaria.
- Pineda, D. (2011). Reflexiones en torno a la creatividad en perspectiva lipmaniana. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 12(2), 130-159
- Ranciére, J. (2014). *El reparto de lo sensible*. Prometeo.
- Suárez, M., & Mariño, A. (2017). Filosofía e Infancia, un proyecto para cuidar de sí. En Ó. Pulido, M. Suárez, Ó. Espinel, & A. Mariño (Comps.), *Pensar de otro modo: herramientas filosóficas para pensar en investigación* (pp. 155-183). Editorial UPTC.
- Valdivia. R. (2016). *Sobre la experiencia artística*. <https://ruivaldivia.net/2016/01/08/en-las-fronteras-del-arte-i/>

