EDUARDO PAVLOVSKY – HERNÁN KESSELMAN

ESPACIOS Y CREATIVIDAD

Galerna

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 imagen con 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 Marlon 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 inmóvil 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 sea 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 de 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

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 *aun así* necesito creer que es un jugador y no una ficha".

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.[15] Puedo imaginar cómo camina, cómo vive, cómo piensa y hasta vivenciar su muerte.[16] 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 iniciación ROMPO EL JUEGO.[17]

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

Si digo ficha no juego — pierdo la capacidad imaginativa.

[15] Taxi Po era de ideas izquierdistas y varias veces fue separado del equipo por Terada, que era conservador.

[16] La desaparición de Manolo de las Casas fue sentida por todos nosotros con un pesar mayor que el que se puede sentir por la pérdida de una ficha.

[17] Porque dentro de las leyes del juego Castro es un hombre, no una ficha.

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 eucaristía o comunión católica. En él 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[18] tengo que suponer que la ficha *no* es el jugador pero *aun 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 Cristian y es millonario, rubio, que además lleva una vincha en la cabeza, etcétera, yo *comparto su creencia*: yo veo a Cristian tal como mi hermano lo ve. 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*[19]; todos vemos en la ficha azul que se desliza por el piso a un jugador rubio muy veloz que lleva una vincha en la cabeza.

Aclaro: todos vemos a Cristian con una vincha en la cabeza, y lo vemos rubio.

Quique proyecta[20] sobre una ficha azul y se crea la historia de un hombre.

[18] ¿En qué nivel? Lo único teórico es *La otra escena* de Octave Mannoni (Amorrortu, Buenos Aires, 1972).

[19] Término muy feliz que introduce Lemoine para el psicodrama analítico.

[20] No me interesa aquí la naturaleza de lo proyectado por Quique.

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 espectadores.

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.
Protagonista: el jugador que marca el tanto y sus compañeros.
Nosotros: espectadores (roles secundarios).

Si este mismo director de cine filmara la célebre 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, "triturando" a la misma ficha. En un tercer paso se vería la cara desesperada de Joaquín (Yugoslavia) al ver la ficha destrozada.

En la segunda concepción, filmaría parte de un partido real entre las selecciones de 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 el *protagonismo lo tiene el producto 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 y 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.[24]

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

[24] Si tuviera que especular diría que a mayor capacidad de abstracción, menor capacidad artística y viceversa.

Todos interiorizábamos los movimientos hace treinta años cuando jugábamos; hoy algunos 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 entra dentro de lo que Winnicott llama zona transicional, es decir, un espacio intermedio que para el participante del juego no es ni mundo externo ni mundo interno.[28]

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 ser médico y seguir "jugando". Había que asesinar lo lúdico. Había que ser hombre, había que ser adulto. Había que... ser burócrata. Los burócratas no saben jugar, repiten.[29]

[28] Winnicott, *Realidad y juego*. Granica, Buenos Aires, 1972.
[29] El tema del juego de fútbol de fichas fue *evitado* en mi análisis didáctico por miedo a que se me juzgara como un adolescente fantasioso e inmaduro.

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

Y doce meses después, con Rojas Bermúdez, empezamos 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 abstinencia lúdica.

Recobrado el campo lúdico con el teatro y el drama, volví 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 mí, y OKLAHOMA que representaba la fracción liderada por mi hermano Quique y Juaco Rocca Rivarola.

En ambos sectores se agrupaban chicos entre 9 y 12 años que disputaban dos veces al año las célebres olimpíadas. ¿En qué consistían las olimpíadas? 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.

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.

Del *desarrollo de lo imaginario* al servicio de la creación, 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 mismos 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*[31]

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 compresión del fenómeno de la agresión en el grupo de niños epilépticos.

Rodrigué comenta a este respecto en el prólogo de mi libro:[32] "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'".

[31] Para mí muchos de los que dicen ser lacanianos repiten con palabras "huecas" las palabras "llenas" del genio de Lacan. Seguramente este motivo de impostura de sus seguidores obligó a Lacan a la disolución de su Escuela. Le "ataron los pies" con tanta otredad vacía de contenidos.

[32] "Algunas observaciones sobre un grupo de niños epilépticos" (Capítulo VIII de *Psicoterapia de grupo en niños y adolescentes*, CEAL, 1968, Buenos Aires).