



**RIDAA**  
Repositorio Institucional  
Digital de Acceso Abierto de la  
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad  
Nacional  
de Quilmes

Montenegro, Roberto R.

# Representaciones sociales, juego e imaginario social efectivo



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

*Cita recomendada:*

Montenegro, R. R. (2012). *Representaciones sociales, juego e imaginario social efectivo*. *Revista de ciencias sociales*, 4(21), 191-196. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/1548>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

Roberto R. Montenegro

# Representaciones sociales, juego e imaginario social efectivo

## 1. En el dominio de la presencia: *vorstellung*

En este apartado examinaremos la noción de representación en tanto se muestra como una presencia clave, tanto en el dominio de la psicología y el psicoanálisis, como en el de la sociología y la psicología social. Me apoyaré en aportes trabajados precisamente en un espacio de encuentro académico y científico cuyas características son las que en este escrito nos interesa tener como referencia.<sup>1</sup>

En esa ocasión, para trabajar estas problemáticas, el doctor De Brassi introdujo precisiones en el vocablo *representaciones* y realizó un esquema desde la gramática de la lengua alemana. Señaló la distinción existente en esa lengua entre *repräsentanz*, *vorstellung* y *darstellung*, colocando estos tres vocablos ante nosotros, que solo disponemos del término “representación”. Esto implica un verda-

dero desafío, pues en castellano solo tenemos un vocablo cuya raíz etimológica es latina.

Quedó planteado con toda claridad que recurrir a la lengua, siguiendo el *phylum* hermenéutico, permite que surjan interrogantes de fondo ya que, en un caso como el presente, se puede ver que no todas las lenguas poseen la palabra *representación*, mientras en otras, como ocurre en el español, el término ofrece pocos matices. De modo que uno de los problemas es que tenemos una representación sesgada de las “representaciones”, lo que nos obliga a dar rodeos o producir vocablos complementarios para ampliar los caracteres del *definiens*, o ampliar su capacidad de producción de puntuaciones.

Puesto que sabemos que el orden del lenguaje introduce determinados ordenamientos en los “realia”, concluimos que su ausencia en algunas lenguas implicará otras *formas de categorización del mundo*, otra constitución de la realidad.

<sup>1</sup> Doctor Juan C. De Brassi, seminario “Sujeto y despliegue de la subjetividad”, dirigido por Ana M. Fernández, Cat. Teoría y técnica de grupos, Facultad de Psicología, UBA, septiembre de 1997.

Así, por ejemplo, en los griegos no se daba la posibilidad de que tuvieran representaciones de nada, al no disponer de la categoría. Su lengua sí dispone de la noción de “fantasía” vinculada con la de “aparición”, con la de idea de “des-ocultamiento”, de “des-velamiento”. Pero este velo que cae no se presenta, como para nosotros, en el sentido de “representación de velo que cae”, sino que se trata de una “aparición”. El velo que cae remite a otro velo y a otro, y otro, “n” velos, que implican la noción de *enigma*. Enigma, nos dice De Brassi, es lo *irrepresentable* para los griegos.

Como hemos adelantado, en nuestra tradición discursiva la palabra representación nos llega del latín. Lo hace mediante una navegación compleja. Sus líneas de significación ostensibles, al parecer, tienen su “vórtice” histórico en la elaboración del cogito cartesiano. Como se sabe, el latín es hasta entonces el lenguaje de la filosofía. En Descartes, este estatuto va a ser afectado por el francés, cuya presencia genera un *punto de bifurcación*. El *cogito ergo sum*, introduce el requisito de representar el “yo pienso”, de representar el “yo”. La tensión lengua latina/ lengua francesa implica una *transición*, y posibilita la inscripción de la latinidad en el pensamiento poscartesiano. Emergen allí los problemas del sujeto, del objeto y de su representación.

A continuación veremos que el término *vorstellung* es traducido como *representación*; pero, nos recuerda De Brassi, *vorstellung* significa estrictamente “representación”, no tiene el prefijo “re”, significa *que algo se presenta*, un *ob-jectum* se presenta ante un sujeto estableciéndose una relación mutuamente referida.

De modo que tenemos allí una línea de significación afectada por cierta

*inclinación*, por la tentación de la caída en la especularidad, que se desliza en la traducción de *vorstellung* como *representación*. En esta acepción las *representaciones sociales* ofrecen una imagen de unificación, de replicación. Plegándose sobre sí misma las representaciones se clausuran en la significación.

## 2. Producción dramática, escenificación, esquema de acción: *darstellung*

La filosofía del sujeto en la tradición cartesiana, como vimos, institucionaliza, expande, la significación de la palabra representación, de linaje latino, en la que el objeto, re-presentado, constituye ante sí al sujeto. A partir de allí no hay representación sin sujeto, ni sujeto sin representación, pues Descartes interpela para que nos representemos el “ego”, el “cogito”, la representación del “ego cogito”. Yo, representación, pensamiento, cosa, inauguran la problemática del sujeto.

Queda planteado entonces lo siguiente: visitar la noción de representación, envuelve la consideración crítica del sujeto. Una elucidación crítica, una operación de desmontaje de esa entidad, constitutiva del esquema sujeto-representación-objeto, que es la representación, muestra que ella no implica ninguna presencia. El ser se retira, se oculta, pues es puro acontecimiento, es el constante diferir y por tanto el ser se nos presenta como lo otro de la representación. Ninguna representación puede agotar al ser, pues siendo acontecimiento puro, no es posible ninguna condición de exterioridad fuera del acontecer mismo. La noción de temporalidad se anuncia con toda su potencia.

El significado, la nominación, hace brotar realidades, que, representadas, quedan capturadas en la conciencia, un sujeto se apropia, representa un objeto, y sobre ese fundamento imaginario se puntuarán atribuciones que posibilitarán distinguir y prescribir la existencia del sujeto cognitivo, estético, histórico, o del sujeto trascendental, etc. La entrada de la temporalidad deconstruye la noción de la representación como *vorstellung*, pues como vimos la presencia ha sido develada como acontecimiento puro.

Las representaciones en el sentido de *darstellung* articulan sin unificar, no hacen sistema, pues *darstellung* designa la noción de escenificación, de despliegue de una escena, incluso de guión, de esquema de acción. Esto no puede ser expresado por nuestra palabra representación, es necesario dar un rodeo y decir que *darstellung* implica puesta en escena, plan de acción, incluso, dice De Brassi, esta palabra alude a “apropiación”, en el sentido de transformación, de ser transformado por el acto de tomar. La palabra *darstellen* indica acción, el acto de describir, incluso de interpretar (un papel). De hecho *darsteller* es el actor, el intérprete de un rol en una obra de teatro.

En esta línea de significación, las representaciones sociales como puesta en escena esquivan la inclinación a lo especular, a las concepciones y creencias dadas como presencias estáticas. Las representaciones “se juegan”, motivo por el cual, no representan, pues *el juego se juega*, sin que haya ninguna presencia designada como esa “verdadera realidad” que es significada.

Después señalaremos los parecidos de lo que estamos exponiendo con los postulados de Hans Gadamer. Pero ahora queremos subrayar una de las proposiciones trabajadas en aquel ya lejano seminario, con las cuales seguiremos dialogando. En un pasaje de aquel encuentro, al trabajarse el dominio de posibilidades que abre el uso de *darstellung* como apropiación, como transformación, De Brassi toma en consideración a Freud, pues este emplea *selbst/darstellung*<sup>2</sup> como despliegue en el tiempo, como temporalidad. Al introducir *selbst*, se inscribe la noción de lo propio, de lo mismo, incluso connota lo natural, lo auténtico, que son componentes de su significación. La *selbst/darstellung* puede ser pensada como una fuerza que mantiene unidos a componentes heterogéneos; pero sin unificar. Es lo que ocurre en una escena en la que se produce sentido aun cuando no le subyace sentido alguno. Es en el despliegue, en el proceso de unificación, pero sin unificar, cuando la escena se abre a una multiplicidad de sentidos posibles.

Es plausible, en consecuencia, aceptar la descripción de estas operaciones de elucidación como propias de un pensamiento crítico que se inscribe en una constelación caracterizada por su embate *deconstructivo de la representación* como dominio del *logocentrismo* y la *ontoteología* occidental.

Si no hay un más allá del juego, si la esencia del juego es jugarse, es el movimiento, se desbarata el lastre de la representación-*vorstellung*, y con ella el esquema sujeto-representación-objeto. Ahora las *representaciones sociales*, ins-

<sup>2</sup> La noción de *vorstellung*, con su connotación de objeto transparente, queda identificada como representación tópica, vinculada a contenidos de conciencia, a lo cognitivo.

titudinales, quedan abiertas para ser jugadas. Enredadas en el devenir de los despliegues escenográficos, afectadas por fuerzas múltiples, quedan sometidas a la incertidumbre. Los procesos interpretativos de los agentes operarán orientándose por umbrales de pertinencia para que en la performance el juego se sostenga y la trama de significaciones prosiga su constitución.

### 3. Representaciones sociales, puesta en escena. La noción de juego en Hans Gadamer

Uno de los rasgos que nos interesa subrayar en el concepto de *juego* de Gadamer, es que se desmarca de todo sentido que lo vincule con el comportamiento, o el estado de ánimo del jugador. Queda desplazada toda idea de subjetividad como interioridad, como individualidad característica del “*homo clausus*”.<sup>3</sup> El jugador no puede posicionarse ante el juego como si este fuera un objeto. Por más que sepa que se trata de un juego, el jugador no sabe que el modo de ser del juego, su rasgo más significativo, como señala Gadamer para la obra de arte, es la cualidad de devenir, una experiencia que produce modificaciones al que la realiza. El modo de ser del juego es el verdadero sujeto de la experiencia, y es independiente de la subjetividad individual de quien la realiza. Los jugadores se constituyen como tales en el juego y a través de ellos este “accede a su manifestación”.<sup>4</sup>

Cuando enunciamos que “se juega un juego”, el verbo repite el concepto implícito en el sustantivo. El modo de ser del juego, nos dice Gadamer, no requiere un sujeto que se comporte como jugador. Esto se expresa en esa “voz media” que expresa que algo se juega en determinado momento, que algo está en juego. En ese sentido, el sujeto del juego es el juego mismo, de allí que *jugar es ser jugado*, pues captura a quien juega, se adueña de aquel que juega, incluso cuando este diseña los cursos de acción, pues está el riesgo de ver si “sale”, si “se podrá” o si podrá “volver a hacerlo”.<sup>5</sup>

Esta estructura temporal que se manifiesta aquí nos viene en la *fiesta*. La fiesta que retorna tiene su carácter temporal en el hecho de que se celebra.<sup>6</sup> Hay fiesta porque se celebra. Pero no hay un carácter subjetivo. La fiesta se celebra porque es un dado, esta ahí.

### 4. El juego de las representaciones sociales y el imaginario social

Debemos señalar entonces que la representación-*darstellung*, la escenificación, el despliegue dramático del juego, implica hablar de RS como *performance*, como movimientos, como coreografías, en un devenir de afectaciones. Sin embargo, no dejan de ser “juegos de lenguaje”, producción de escenas, estructuraciones que siguen los guiones de un juego singular. Y el juego no representa otra cosa que el juego mismo, su movimiento, por lo que hemos visto. Estamos

<sup>3</sup> Concepto forjado por Norbert Elias, para aludir a la pérdida del lazo social en la subjetividad moderna.

<sup>4</sup> Hans Gadamer, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca, Sígueme, 1977 p. 145.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 150.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 168.

fuera del dominio de la presencia, pues vimos que no hay un más allá del juego.

Las *significaciones imaginarias sociales*, en Castoriadis, como fundantes de toda realidad posible, generan los individuos sociales capaces de producir y ser reproducidos por el mundo que ellos mismos constituyen. La institucionalización del *imaginario social efectivo* (el orden instituido) implica la existencia de la potencia colectiva del *imaginario social radical*, la generación de un *imaginario central* que, precisamente, *no representa nada* y entrama una “urdimbre de significaciones” que institucionalizan todo aquello que será significativo para una sociedad.

## A modo de conclusión

Dado que hemos seguido como *línea de fuga* aquella que inclina a la noción de representaciones sociales desde su concepción como presencia, o como hechos de conciencia, hemos abierto la posibilidad de pensarlas como *escenificación y despliegue*. Al acercarnos a la *representación-darstellung* con el concepto de *juego*, tal como lo encontramos en Gadamer, podemos postular que las representaciones de sí, de las figuras y relaciones sociales,

de las normas y de las formas materiales y simbólicas, etc., no están regidas por fenómenos de conciencia, por contenidos sustantivos portados por un sujeto. Esta operación nos permite alcanzar los bordes en el que la institución de determinado imaginario social se torna *no visible* y *no oculta*, pues las representaciones-escenificaciones hacen ver y enunciar, afectan los cuerpos, sentimientos, esquemas interpretativos y relaciones. En ese devenir en el que “se juega un juego”, como vimos antes, el juego particular se conmemora. Las significaciones imaginarias (su juego) retornan cuando se juegan, cuando su temporalidad se expresa en el hecho de su celebración. El imaginario social efectivo juega su existencia en el devenir de ese retornar, en las representaciones sociales desplegadas. La pervivencia de significaciones imaginarias sociales particulares, su producción de sentido, para desplegarse, requiere de individuos formados en ese universo de significaciones. Ellos deben *interpretar pertinentemente* los requerimientos dentro de ciertos umbrales de aceptabilidad. Y es allí donde la producción de nuevas significaciones emerge, introduciendo diversas intensidades y tornando indeterminada la posición de cada singularidad afectada.

## Bibliografía

- Castoriadis, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets, 1975.
- Castorina, José A. (comp.), *Representaciones sociales. Problemas teóricos y conocimientos infantiles*, Barcelona, Gedisa, 1998.
- Deleuze, Gilles, *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Buenos Aires, Paidós, 1989.
- Derrida, Jacques, *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*, Barcelona, Paidós, 1996.
- Fernández, Ana M., *Las lógicas colectivas. Imaginarios, cuerpos y multiplicidades*, Buenos Aires, Biblos, 2007.
- Gadamer, Hans, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca, Sígueme, 1977.



Maingueneau, Dominique, *Geneses du discours*, Bruselas, Mardaga, 1984.  
Montenegro, Roberto R. (coautor), "Ethos y producción de subjetividad institucional", *Congreso Internacional Políticas Culturales e Integración Regional*, Buenos Aires, Memorias, FFL, UBA, 2004.

(Evaluado el 27 de octubre de 2011.)

---

## Autor

**Roberto R. Montenegro** es magister Scientiarum en Administración Pública (Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Económicas). Posgrado en Administración Pública. Docente e Investigador del Área de Sociología (Universidad Nacional de Quilmes). Proyecto I+D, UNQ, "Instituciones y sujetos del cuidado. Transformaciones actuales de las representaciones y prácticas en el ámbito de la salud, la educación y las familias", directora María C. Chardon, codirectores R. Montenegro y E. Gosende.

Publicaciones recientes:

— "Descodificación, flujos y modulación en la 'caja de herramientas' socioanalítica", Mar del Plata, Primeras Jornadas "Gilles Deleuze", ponencias publicadas en CD-ROM por el Grupo Investigación, Escritura y Productividad, Facultad de Humanidades, UNMP, 2011.

— "Multiplicidad de significaciones: derivas de salud, educación y efectos de sentido en los procesos de investigación", *Historia de la Medicina y Epistemología Médicas*, vol. II, N° 1, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Medicina, Instituto de Historia de la Medicina, primer semestre de 2010.

— "Notas sobre las formas de pensar el 'malestar institucional'", Rosario, Universidad Nacional de Rosario, Laborde Libros Editor, Centro de Estudios Interdisciplinarios, Investigaciones Interdisciplinarias en Salud Mental, 2010, pp. 425-431.

---

## Cómo citar este artículo:

Montenegro, Roberto R., "Representaciones sociales, juego e imaginario social efectivo", *Revista de Ciencias Sociales, segunda época*, año 4, N° 21, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes, otoño de 2012, pp. 191-196.