

*la escuela del
homo ludens*

E03 Proyectos II
NOEMI DIAZ PEREZ

La escuela del homo ludens

*manual de definiciones
necesarias para la creación de
la escuela del homo ludens*

juego

Se trata de una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y el entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono. – Página 205



juego

1 ESENCIA Y SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO COMO FENÓMENO CULTURAL

La realidad "juego" abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombre. – Página 17

El juego, cualquiera que sea su naturaleza, en modo alguno es materia. – Página 17

La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional. – Página 17

Ahora bien, en el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsiva de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica. – Página 19

El juego puede ser muy bien algo serio. – Página 20

En sí, el juego no es como o ni para el jugador ni para el espectador. [...] Cuando encontramos cómica una farsa o una comedia no se debe a la acción lúdica que entierran, sino a su contenido intelectual. – Página 21

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. – Página 24

El juego no es la vida "corriente " o la vida "propiamente dicha". – Página 24

Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador. – Página 25

El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y duración. – Página 27

Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. – Página 28

Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. – Página 28

El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. – Página 29

El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego. [...] el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. – Página 31

En las universidades inglesas pervive todavía, formalizado, en el ragg, que el diccionario define como 'desordenado alboroto que tiene lugar desentendiéndose de la autoridad y de la disciplina'. – Página 32

Se "juega", se lleva a cabo la representación,

dentro de un campo de juego propio, efectivamente delimitado como fiesta, es decir, con alegría y libertad. Para ello se ha creado un mundo de temporada. Su efecto no cesa con el término del juego, sino que su esplendor ilumina el mundo de todos los días y proporciona al grupo que ha celebrado la fiesta seguridad, orden y bienestar, hasta que vuelve de nuevo la temporada los juegos sagrados. – Página 34

En virtud de la emoción, un sentimiento de la naturaleza se ensancha reflejamente en concepción poética, en forma artística. Ésta es acaso la menor aproximación, en palabras, que podemos ofrecer para el proceso de la fantasía creadora; apenas si la podemos denominar explicación. – Página 38

Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis. – Página 44

Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de las cosas, las más estrechas relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono, aunque no de necesidad, predominantemente alegre de la acción -también la fiesta puede ser muy seria-, la delimitación rigurosa y de auténtica libertad: he aquí los rasgos capitales comunes al juego y a la fiesta. – Página 45

Si consideramos toda la esfera de la llamada cultura primitiva como una esfera de juego, se nos abre la posibilidad de una comprensión mucho más directa y general de su peculiaridad que con cualquier análisis psicológico o sociológico, por muy agudos que sean. – Página 51

Creímos poder definir este concepto como sigue: el juego es una acción ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente. – Página 55

El juego es lucha y la lucha es juego. – Página 73

Se ve claro que el hombre propende en general a colocar la música en la esfera del juego. – Página 75

Lo serio trata de excluir al juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio. – Página 79

2 EL CONCEPTO DE JUEGO Y SUS EXPRESIONES EN EL LENGUAJE

Cuando el juego es un bello espectáculo, se da, inmediatamente, su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiera carácter cultural. – Página 83

El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. – Página 83

Enteramente fuera de la esfera lúdica está la recompensa, pues significa la retribución justa de un servicio prestado o de un trabajo realizado. No se juega por una retribución, pero se trabaja por ella. – Página 88

La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. – Página 121

A medida que se va complicando el material de la cultura y se hace más abigarrado y complejo, a medida que la técnica adquisitiva y de la vida social, tanto individual como colectiva, se organiza de manera más firme, crece, sobre el suelo primario de la cultura, y poco a poco, una capa de ideas, sistemas, conceptos, doctrinas y normas conocimientos y costumbres, que parece haber perdido todo contacto con el juego. – Página 121

La cultura se va haciendo cada vez más seria relegando el juego a un papel secundario. – Página 122

El proceso es una pugna por quién tendrá el derecho, por ganar o perder. – Página 126

(Problemáticas de los esquimales y algunas tribus)
Todo se desenvuelve entre risas y buen humor. Lo que importa es alegrar a los oyente. [...] Estas contiendas constituyen la diversión principal de la comunidad. Y cuando no hay disputa, se provoca una para divertirse. – Página 136

5 EL JUEGO Y LA GUERRA

Desde que existen palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha. – Página 139

Es seguro, en todo caso, que, con todas estas costumbres de tipo ceremonioso y ritual, que se nos transmiten desde las regiones más distantes, la guerra manifiesta claramente su origen de la primitiva esfera agonal, donde coexistían indiferenciados el juego y la lucha, la justicia y el echar a suertes. – Página 154

La porfía por demostrar que se es el primero ha sido un factor educativo y ennoblecedor en los comienzos de la cultura. – Página 157

6 EL JUEGO Y EL SABER

Hay que ofrecer una prueba de fuerza, realizar un trabajo de examen, elaborar una obra de arte; hay que labrar una espada o hay que encontrar rimas artísticas. Se hacen preguntas que hay que contestar. – Página 163

Al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida. – Página 163

Para comprender la poesía hay que ser capaz de anñarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto. Nada hay que esté tan cerca del puro concepto de juego como esa esencia primitiva de la poesía [...]. – Página 184

Todo lo que es poesía surge en el juego: en el juego sagrado de la adoración, en el juego festivo del cortejar, en el juego agonal de la fanfarronería, el insulto y la burla, en el juego de agudeza y destreza. ¿En qué medida se conserva la cualidad lúdica de la poesía al paso que la cultura se va desarrollando y complicando? – Página 197

Así como la competición enigmática da origen a la sapiencia, así el certamen poético origina la bella palabra. Ambos son dominados por un sistema de reglas de juego que condiciona los conceptos artísticos y los símbolos, ya sean sagrados o solamente poéticos; la mayoría de las veces son ambas cosas. – Página 203

Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego. Las ordena en series estilizadas, encierra un secreto en ellas, de suerte que cada imagen ofrece, jugando, una respuesta a un enigma. – Página 204

Como mejor se comprenden los elementos y recursos del arte poético es como funciones lúdicas. – Página 215

Pero si contestamos que el hombre poetiza porque tiene que jugar en colectividad, habremos dado en el punto esencial. – Página 216

El intento de aturdir la imaginación mediante una fantasía exorbitante, cuantitativa o cualitativamente, no opera sólo como función poética y en forma lírica. Esta necesidad por lo desmesurado es una típica función lúdica. – Página 217

Los hombres que colocaron para la posteridad los fundamentos imperecederos del saber y la filosofía la consideraron como un juego de juventud. – Página 229

La sucesión de las etapas de la filosofía se puede considerar, a grandes rasgos, de ese modo: en el tiempo primitivo surge del juego sagrado de los enigmas y de las pugnas verbales, que cumplen, a la vez, con la función de la diversión en la fiesta. – Página 230

Dijimos que el juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad. – Página 240

El género esencial de toda actividad musical es el juego. – Página 246

La danza es, como tal, una forma particular y particularmente completa del juego. – Página 249

La diferencia profunda entre las artes <<músicas>> y las plásticas se debe, grosso modo, a la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas por oposición a la destacada cualidad lúdica de las <<músicas>>. – Página 250

El arquitecto, el escultor, el pintor o dibujante, el alfarero y, en general, el artista decorador, decanta su impulso estético en la materia con un trabajo aplicado y lento. Su creación dura y es permanentemente visible. – Página 251

Una vez acabada la obra de arte, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que dirijan su mirada sobre ella. – Página 251

La producción de las artes plásticas transcurre, por lo tanto, fuera de la esfera del juego y su colaboración sólo secundariamente es acogida en las formas del rito, de la fiesta, de la diversión y de los acontecimientos sociales. – Página 252

Si en el campo de las artes plásticas el factor juego desempeña un menor papel en el proceso de la creación artística que en las artes <<músicas>>, el cuadro cambia si, abandonado el modo de producción en sí, nos fijamos en cómo son acogidas las artes plásticas en el medio social. Resulta que la habilidad plástica, al igual que todas las otras capacidades humanas, es objeto, en alto grado, de competición. – Página 255

11 LAS CULTURAS Y LAS ÉPOCAS SUB SPECIE LUDI

La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, <<se juega>>. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego. – Página 262

Una violación de las reglas del juego estropea el juego. – Página 284

Donde una dirección artística recibe la rotulación de un ismo estamos cerca de una comunidad de juego. – Página 306

Señalábamos al principio como una de las condiciones características esenciales del juego el campo de juego, un círculo limitado en el que transcurre la acción y donde valen las reglas.– Página 306

Pero si nos mantenemos con un concepto del juego claro y valedero para el pensamiento espontáneo, necesitamos algo más que un campo de juego para poder calificar una actividad de juego. El juego se halla vinculado al tiempo, se consume y no tiene un fin fuera de sí. – Página 306

Las reglas de un juego no pueden ser desmentidas. Pueden cambiarse, pero no pueden ser modificadas. – Página 307

La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso. Entre tanto, a medida que nos aproximamos a nuestra propia época, se hace más difícil distinguir en las manifestaciones culturales el juego de lo que no lo es. – Página 312

Estamos ya cerca del fin: una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, al reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. – Página 319

En lugar de la vieja sentencia <<todo es vanidad>> resuena acaso, con un tono positivo, <<todo es juego>>. – Página 321

12 EL ELEMENTO LÚDICO EN LA CULTURA ACTUAL

límites

Para que pueda existir el juego deben existir ciertas delimitaciones que lo marquen y conformen un espacio. Debe haber una serie de normas que inviten a participar en el propio juego, y a cambio unas que lo hagan terminar.

Aún así, el juego es tan espontáneo para crearse como para desvanecer y puede contar con ciertas frases o modos que a modo de prohibición terminan con él que deben ser investigadas.

¿tímí!

1 FRASES DE MADRE QUE ACABAN CON EL JUEGO

Las madres y su enciclopedia de frases originan una serie de límites que invitan a no-jugar, y por tanto, extinguen el juego en cualquiera de sus formas mientras puedas escucharlas o las madres estén presentes:

1. Te cuento hasta tres: 1, 2, y 3.
2. Niño, no se juega con la comida.
3. No digas palabrotas.
4. Cuando tengas tu casa harás lo que quieras. Mientras vivas en esta casa se hará lo que Yo diga.
5. Como sigas, te hago la ortodoncia gratis.
6. Abrígate, que hace frío.
7. Esto ya pasa de castaño oscuro.
8. Que sea la última vez que...(cualquier cosa mala).
9. Como te caigas, encima cobras.
10. Tú sigue...
11. No me, no me... que te, que te...
12. Porque lo digo yo y punto, que por algo soy tu madre.
13. Niño, iven acá pa acá!
14. Verás como saque la zapatilla.
15. Te voy a meter el brazo por una manga.

2 LUGARES PROHIBIDOS

Cuando se hace el juego, cualquier espacio parece un buen lugar para divertirse, aún así, los adultos que inciden en los límites del juego siempre están dispuestos a hacer un listado de lugares en los que no se puede jugar.

1. La carretera: cualquier espacio destinado al tráfico rodado.
2. Las escaleras, especialmente las escaleras mecánicas.
3. Un comedor, cafetería... porque con la comida no se juega.
4. Junto a una piscina.
5. Cualquier lugar que se aleje de su visión en el parque.
6. Los museos.
7. El metro, renfe o tren.
8. Las terrazas o cualquier lugar a una cota diferente del suelo y considerado "alto".
9. Cualquier espacio que signifique fuego: cerca de una chimenea o una barbacoa.

3 FORMAS DE DESAPARECERSE EN LAS ESCUELAS

El juego está y se desvanece por diversas causas, esto se hace más notable en los espacios que pertenecen a lxs niñxs, como las escuelas.

En un espacio docente el juego se acaba:

1. Cuando el profesor entra en clase, se convierte en clase, y deja de ser un espacio apto para jugar, charlar...
2. Cuando te cruzas con cualquier profesor por el pasillo.
3. Cuando estás cerca del aula de profesores.
4. Cuando se hace de noche, el juego se para porque no quedan niñxs en las calles ni en las escuelas.
5. Cuando el bedel te echa del aula, en el que ya no había profesor.
6. Cuando todo el mundo está comiendo en la cafetería.
7. Cuando hay un examen/entrega.
8. Cuando llega el momento de ver las notas.

El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es un cobarde y ex expulsado. – Página 30

Un "aguafiestas" rompe las reglas del juego y termina con él de la forma más cruel que conocen el resto de jugadores. También tiene sus frases, al igual que las madres, para fiestas:

1. Vámonos a dormir, que esta gente tendrá que cerrar.
2. Va a llover.
3. Mañana hay que madrugar.
4. Mañana trabajas.
5. Hace frío, vámonos.
6. No tengo dinero.

Y para los juegos:

7. Como la pelota es mía, no jugamos más.
8. Me aburro.
9. Se lo voy a decir a mamá/papá.

En muchos casos, el aguafiestas, actúa como tal simplemente con su presencia: al aparecer. Ejemplo de esto serían los profesores, los padres, etc.

MANUAL I: DEFINICIÓN
NOEMI.DIAZ.PEREZ