

LANBROA '11

Performance-jarduerei eta kutsadurei buruzko udako ikastaroa
Curso de verano sobre prácticas performativas y contaminaciones

LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES

Seminario con Fernando Quesada (Madrid)

Fecha: 7, 8 y 9 de Julio de 2011

Horario: de 11.00h a 14.00h

Lugar: Artium

Precio: 40 euros (incluye entrada para todas las actividades)

Inscripciones en: lanbroa@artium.org

Más información sobre el programa completo en www.artium.org

Presentación del seminario:

El seminario tendrá lugar a lo largo de tres días, tres horas cada día, con un contenido teórico-práctico. La primera jornada se realizará una presentación general del tema y del material de lectura sugerido, seguido del visionado del documental *New Babylon*, de Constant Nieuwenhuys (1958), para encuadrar el debate que se pretende articular a lo largo de las jornadas. La segunda y tercera jornadas se estructurarán en dos partes. La primera tendrá como principal cometido enlazar el contexto propio del seminario con las piezas escénicas y audiovisuales que se mostrarán por las tardes a lo largo de estas jornadas. La segunda parte consistirá en la puesta en práctica de un posible sentido lúdico como motor en la creación, es decir, en la ideación y puesta en práctica de juegos.

Lectura sugerida:

Roger Caillois *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* (Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo, 1959). Páginas de la 1 a la 79. Se proporcionará el archivo a los/as matriculados/as.

Fernando Quesada es arquitecto, profesor de proyectos arquitectónicos de la Universidad de Alcalá de Henares. Ha publicado numerosos escritos sobre artes escénicas y arquitectura. Es editor de *Cuerpo y arquitectura* (Cairon 12. Revista de estudios de danza, 2009) y autor del libro *La caja mágica. Cuerpo y escena* (Arquithesis, 2006). Es miembro de *Artea. Práctica e Investigación* www.arte-a.org.

Introducción a los contenidos:

“El juego evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Se opone al trabajo como el tiempo perdido al bien empleado. En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras”

Así comienza Roger Caillois su libro *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* (Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo, 1959).

Esta manera de considerar el juego como opuesto a un contrario “real”, el trabajo, supone ubicar el juego al margen de la existencia cotidiana. Hacerlo implica dos cosas de enorme importancia: la primera es que el juego necesita un espacio específico donde pueda llevarse a cabo, la segunda es que su temporalidad también se suspende con respecto a todo lo que no es juego. Por tanto en el juego se produce inevitablemente una condición espacio-temporal de isla regida por una serie de reglas muy determinadas.

Sin embargo, podría argumentarse que, cada vez más, con la ya prácticamente culminada transición desde un régimen industrial, termodinámico y material a otro postindustrial, cibernético o en red, e inmaterial, no resulta tan sencillo separar el juego del no-juego, es decir del trabajo, y esto tanto desde el punto de vista espacial como temporal.

El clásico sobre el espíritu lúdico del holandés Johan Huizinga *Homo Ludens*, publicado en 1938, comienza estableciendo la genealogía del sujeto del que trata como una especie de evolución desde el *homo sapiens* (el animal reconvertido en intelectual), al *homo faber* (el artesano reconvertido en obrero), hasta el *homo ludens* o sujeto postindustrial beneficiario del estado del bienestar, un modelo socioeconómico actualmente, al parecer, en crisis definitiva.

Partiendo de la premisa de que la defunción del *homo ludens* (y por consiguiente del estado de bienestar como modelo de soberanía) no está exenta de intereses ideológicos bastante obvios, consideraremos hipótesis de trabajo que defienden al *homo ludens* de esa defunción a la que el neoliberalismo le quiere someter a cualquier precio.

Si el juego no produce ni bienes ni obras, es decir nada, cabe preguntarse si su supuesto contrario el trabajo, en un modelo de pensamiento típicamente occidental, el dialéctico, produce algo diferente, es decir si el trabajo produce *algo*. La ausencia de fronteras entre trabajo y juego, esencial en la defensa neoliberal de la flexibilidad laboral, presenta por tanto un lado oscuro que a estas alturas resulta evidente. La promesa de liberación del yugo laboral anunciada por el *homo ludens* de una posible Nueva Babilonia global, donde sus habitantes deambularían eternamente por unos espacios donde no existiría ni producción ni consumo, se ha encarnado en el *motto* de “pásatelo bien trabajando en lo que te gusta”, es decir, diluye por completo la frontera entre trabajo y no-trabajo, llegándose a incorporar la lógica del juego dentro de la del trabajo (pero no al contrario) y con ello eliminando la más genuina de las características del juego, su acotación espacio-temporal, la delimitación clara y rotunda de su campo, y con ello la posibilidad de su autonomía (política).

Ante esta situación, digna de los modelos de laboratorio de ingeniería social y su genealogía, que nos lleva desde el socialismo utópico decimonónico hasta la oficina de Google en línea recta, no cabe vuelta atrás. Sólo desde la asimilación de este fenómeno sin nostalgia puede ser posible intentar ofrecer alguna respuesta.

En lugar de delimitar el juego y el trabajo cuando la frontera ha desaparecido, puede resultar bastante más pertinente operar de otro modo. En primer lugar abandonando definitivamente la consideración dialéctica de uno y otro, pero en lugar de hacerlo capitalizando el juego a favor del trabajo, hacerlo de modo opuesto como modelo de ensayo.

Por eso se plantea el trabajo desde la profundización en el juego puro y en concreto en la producción de juegos alrededor de lo espacio-temporal, con la consiguiente proposición de lugares y de tiempos absolutamente improductivos, completamente inútiles, que por sus características de suspensión resulten imposibles de capitalizar por parte del universo laboral, por muy flexible que éste pueda llegar a ser.

