



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

CONVENIO CINDE-UNIVERSIDAD DE MANIZALES

UMZ-18

EXPRESIONES ALTERNATIVAS DE LOS Y LAS JÓVENES DESDE EL JUEGO, LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA EN LA CIUDAD DE MEDELLÍN COMO ACCIONES DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL

POR:

José Alonso Molina Gallo

Néstor Daniel Sánchez Londoño

Tutora

YOLANDA ASTRID PINO RÚA

Diciembre 17 de 2016

ANEXO 6: ARTÍCULO INDIVIDUAL. NÉSTOR DANIEL SANCHEZ LONDOÑO

**MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO CONVENIO CINDE-
UNIVERSIDAD DE MANIZALES**

UMZ-18

ARTICULO INDIVIDUAL

**EL JUEGO, LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA, ACCIONES JUVENILES DE
TRANSFORMACION SOCIAL**

POR:

Néstor Daniel Sánchez Londoño

Taller de LÍNEA

MARÍA TERESA LUNA

Tutora

YOLANDA ASTRID PINO RÚA

Diciembre 17 de 2016

EL JUEGO, LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA, ACCIONES JUVENILES DE TRANSFORMACION SOCIAL

INTRODUCCIÓN

*“LA CULTURA ES JUEGO”
La tesis Panludista
(Ambrosini, 2007, p.2)*

Este artículo se presenta en el desarrollo del trabajo de investigación: **“EXPRESIONES ALTERNATIVAS DE LOS Y LAS JÓVENES DESDE EL JUEGO, LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA EN LA CIUDAD DE MEDELLÍN COMO ACCIONES DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL”** presentado para optar por el título de magister en educación y desarrollo humano en la Maestría en educación y desarrollo humano del CINDE y la Universidad de Manizales, elaborado en la línea de socialización política y construcción de subjetividades. El horizonte de esta aventura está orientado a sustentar como muchas expresiones juveniles se convierten conscientemente elaboradas por ellos y ellas en alternativas que apuestan por transformaciones sociales desde el juego, la diversión y la fiesta. La intención es dar cuenta del lugar que ocupa en los y las jóvenes: el juego, la diversión y la fiesta, que han venido siendo entendidas como “prácticas marginales, no solamente desde el paradigma de la modernidad/colonialidad” (Tabares, 2010, p.158); si no en términos generales por las diferentes reflexiones de occidente; es claro estas prácticas y la vida de los y las jóvenes son catalogadas como de segundo orden, desconociendo en éstas todas las posibilidades de autonomía y desarrollo que pueden generarse desde los juegos, las diversiones y las fiestas que hacen parte de las acciones juveniles.

Siguiendo a López Cantos, este artículo pretende abordar elementos poco considerados para la comprensión de acciones juveniles que entendemos como vitales en el trasegar de sus luchas y utopías, desafíos que serán leídos desde prácticas denominadas de segundo orden por un colonialismo que sabe que es necesario intervenir la periferia y cómo hacerlo (Tabares, 2010) para adentrarnos en las orientaciones que consideran legales.

Los juegos, la diversión y la fiesta que de acuerdo con Tabares son considerados como marginales desde el discurso occidental, son tenidos en cuenta bajo esta propuesta como un lugar privilegiado para la lectura de los desafíos juveniles que subyacen en sus prácticas ubicadas en lo local como lugar, también, de significaciones y referentes para la configuración de “apuestas de autonomía y desarrollo” (Soutto & Rosa, 2010, p.2) tanto en lo personal como en lo colectivo.

En este ejercicio de investigación se aborda el juego, la diversión y la fiesta desde la ubicación de los mismos en la conquista y la colonia y la manera como éstos

fueron considerados en un segundo orden para que pudiésemos parecernos más al centro que nos “proponían”¹ los conquistadores.

En el abordaje del juego, la diversión y la fiesta aparece la tensión suscitada desde tiempos remotos que por un lado ubican estos fenómenos en el sendero de la inutilidad abordado desde la producción de la mercancía y que por el otro los identifican como un asunto auto-gratificante que facilita la expansión de la existencia en el encuentro con quienes rodean al sujeto que juega y se divierte al ser protagonista de acciones de esta índole. No se trata aquí de superar esta tensión pero sí de tenerla en cuenta a la hora de la reflexión, ya que al parecer, vistos estos fenómenos como inútiles se desconocen aspectos que pueden ayudar a reconocer en ellos aspectos más interesantes de lo que a simple vista parece.

“El piojo y la pulga se quieren casar...” Una aproximación crítica al juego la diversión y la fiesta

Para conocer una determinada sociedad en una época concreta es importante conocer sus fiestas, juegos y diversiones (López Cantos, 1992, p.311)

Los juegos, la diversión y la fiesta han estado presentes en la historia de la humanidad, su presencia en la vida humana es conocida por todos y todas y estas expresiones a lo largo de la existencia han dado cuenta de los bemoles y posibilidades de cada cultura (López C. 1992). El valor de estos fenómenos depende de lo que en cada latitud se reconozca como valores o se comprenda como su antagónico pues a ello se debe que en muy pocas ocasiones estas prácticas se valoren, sobre todo en nuestra cultura, y en muchas otras se banalicen. La lectura que se realizó del juego, la diversión y la fiesta en el marco del ejercicio de investigación y posteriormente en este artículo tiene la intención de proponer una mirada menos inocente, si se quiere, que aborde estas prácticas en un contexto como el nuestro y que ayude a proponer elementos facilitadores de una comprensión menos universal (Tabares, 2010) y más centrada en la historia local; de una manera intencional recuperando la periferia, como propuesta y desentrañando sentidos desde subjetividades anónimas que entretejen con sus capacidades lo que quieren vivir, ubicados en el margen como lugar geográfico y simbólico pero no alejados de la realidad que les cobija.

El paradigma de la modernidad/colonialidad se configura en América latina a partir de la llegada de los españoles y este elemento nos ayuda a comprender de alguna manera el lugar marginal como se entiende el juego la diversión y la fiesta en la realidad latinoamericana; no es banalidad que la llegada de los nuevos habitantes

¹ Las comillas son del autor

a la América indígena construyó una nueva realidad; en esta el paradigma de la modernidad/colonialidad instaura un “modelo global en la historia local” (Tabares, 2010, p. 158) que impone nuevas formas de socialidad, de producción, de vida. De esta manera, las fiestas, juegos y maneras de divertirse “fueron intervenidas para su transformación o desaparición” (Tabares, 2010, p. 158); en este sentido es necesario decir que las fiestas, juegos y diversiones que nos cobijan fueron enriquecidas con las expresiones inmersas en el nuevo mundo, pero también y de manera muy importante, menospreciadas para dar paso a las nuevas expresiones lúdicas traídas para el disciplinamiento cultural y corporal. (Godoy, 2007)

Las prácticas a las que se refiere este artículo, leídas desde el centro, como efectivamente sucede, “no corresponden con los modelos y referentes universales” (Tabares, 2010, p.160) que propone la historia oficial y por ello el proyecto moderno tiende a patentar expresiones que las ubican en un segundo orden para validar con mayor fuerza su intervención desde las verdades universales que impone. El discurso universal, acoge el “ocio como diseño global ya que es una acción más propia de la sociedad civilizada” (Tabares, 2010, p.161); de esta manera el ocio parece referirse a una práctica que está por encima de otras como los juegos, las diversiones y las fiestas ya que éstas son miradas con los lentes de la colonialidad y en este sentido a las estrategias de la modernidad en nuestro contexto les interesa mantener el discurso de la modernidad/colonialidad, es decir, el centro y la periferia y desde ahí intervenir las prácticas patentadas como periféricas para que cada día puedan parecerse más a las del centro o mantenerlas en la marginalidad.

En una práctica como el trabajo los recién llegados censuran las formas libres como se desarrollan las labores de los conquistados y éstas se leen como amenazas de una forma: “lícita de trabajo” que se entiende como aquel en el que es necesaria una relación de sujeción (Tabares, 2010) sobre quien deposita su fuerza de trabajo para la sobrevivencia; por esto se hace necesario introducir otras formas y maneras de atar a quienes “osan”² comportamientos de trabajo para la existencia o de diversión para la construcción colectiva que lejos de intentar subvertir el orden sólo realizaban actividades que estaban simplemente más cercanas a su cosmogonía; ello obligó a la corona Española a imponer formas de trabajo ya no para la vida si no para la sobrevivencia.

A los juegos, la diversión y las fiestas como componentes sustanciales de la existencia le aparecieron palabras que denominarían las prácticas propias de otra sociedad que no es la civilizada; así la ociosidad se convirtió en el referente que, desde el centro, se utiliza para calificar acciones locales propias que terminan, como se mencionó anteriormente, ubicadas en la periferia; el centro no escatima en “razones” para esta taxonomía: una primera porque no corresponden a las verdades que propone como elementos referentes para el abordaje de las realidades que reconoce como tal y una segunda porque su realización, al parecer, cuestiona los

² Las comillas son del autor.

órdenes que el centro necesita para mantener alineadas sus baterías acordes con su mirada central y centralizadora; estas nuevas prácticas ahora calificadas como ociosidad como vagabundería y como malentretenimiento, se han convertido en un problema social que es necesario “intervenir para su reconfiguración” (Tabares, 2010, p.168). Algunas prácticas como los juegos de envite, suerte y azar, creídos los más perniciosos para la sociedad como lo menciona López Cantos, eran consideradas de tal manera que realizarlas estaba tipificada dentro de las acciones penalizadas por estar vinculadas a acciones de juego.

Los juegos, la diversión y la fiesta locales fueron subalternizados frente a las prácticas foráneas, pues dado el poder de los conquistadores terminaron imponiéndose otras maneras de jugar, de divertirse y de celebrar que estaba más acorde con los “valores de los recién llegados” (Tabares, 2010, p.169). Sin embargo, estas expresiones también fueron utilizadas para el disciplinamiento moral y corporal y hacer posible, de esta manera, la vinculación al proyecto moderno ya no sólo de los recién llegados, “sino también de las nuevas élites locales” (Godoy, 2007, p.5) que terminaron, por razones pragmáticas acogiendo las nuevas imposiciones como formas, sin duda legales, para el sometimiento de las “formas libres y desordenadas”³ que se habían construido en la América india. Tanto el trabajo que construye una relación que no implica sujeción, ya mencionado, como las acciones propias de la fiesta indígena que daban culto a los dioses y las propuestas de juego que se desarrollan en los tiempos libres, dadas las condiciones laborales de los pueblos indígenas que eran bastante amplias y que se vieron reducidas debido a que sus acciones, fueron sustituidas por prácticas más acordes a las creencias de los recién llegados.

Queda claro que los juegos indígenas fueron desplazados por las prácticas foráneas que llegan con la conquista; éstas aunque estaban prohibidas por las leyes locales se encontraban dispuestas en las casas de las familias más prestantes para burlar la ley sin castigos severos. Al respecto puede verse como Orián Jiménez logra dar cuenta de esta situación que supuso sin duda la manera de dictar la ley para salvaguardar las costumbres de los españoles, prohibiendo de manera tajante las expresiones festivas de los pueblos indígenas que se relacionaban más con celebraciones a sus dioses, llenas cada una de la cosmovisión que cobijaba su cotidianidad (Orían, 2007).

Las acciones de juego indígenas, ligadas a sus fiestas y celebraciones o a actividades cotidianas tienen una riqueza importante arraigada en la cotidianidad, sus juegos marcados por la manera como se relacionan con el entorno están marcados por la utilización de juguetes sencillos pero maravillosos como el barro, las hojas de los árboles, los implementos que la naturaleza les proveía con generosidad particular, entre otros (Guevara, 2009). Como manifiesta Guevara, los juegos indígenas marcados por la música, la danza y la celebración colectiva, han perdido

³ Las comillas son del autor.

la fuerza que la imposición ha querido, dándole cabida a las nuevas propuestas lúdicas y festivas más aceptadas en occidente.

En este sentido podremos seguir diciendo a la manera de López Cantos que el juego, la diversión y la fiesta, supuso la perfecta conjunción entre “lo necesario individual y colectivo para la distensión de la sociedad, con la utilización pragmática del poder” (López C, 1992, p.312), como se mencionó, por parte de las élites locales, paradójicamente la diferencia colonial sigue operando en la periferia, a veces con más fuerza, y las expresiones propias de juego, diversión y fiesta siguen siendo propuestas en lugares secundarios con “pocas probabilidades para su recuperación y promoción” (Tabares, 2010, p.162-163); por ello como lo manifiesta Tabares, nuestra propuesta está más centrada en la periferia, “cuyo marco de referencia al contrario que desde del centro debe tener la capacidad de posibilitar la visibilidad de todos y de todo en igualdad de condiciones”.

Qué venís a buscar mate-rile-rile-ro... El juego como un fenómeno desde lo profundo de la vida y la cultura:

El Juego pertenece esencialmente a la condición óptica de la Existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental. (Fink, 1996, p.9)

El juego es una práctica que todos y todas conocemos (Fink, 1996) dado que tenemos un acercamiento a este fenómeno desde experiencias íntimas que están impregnadas en la piel y que se situaron allí en un momento cronológico de nuestra vida, marcado por acciones libres y movimientos carentes de objetivos pero que nos facilitaron encuentros que sin pensarlo, pero de manera decidida ayudaron a configurar la subjetividad desde las que abordamos nuestras reflexiones, relaciones, confidencias y posibilidades para esculpirnos. El jugar no es un ejercicio que pueda ser mirado desde laboratorios que instrumentalizan formas y acciones para describir los resultados de un cúmulo de legos que pueden entrelazarse uno a otro. La práctica misma de esta acción rodea nuestra existencia en los niños que fuimos y los adultos que somos; pero también, en los menores que rodean nuestra vida cotidiana con risas y algarabías para hacernos recordar la alegría del juego como un asunto vital que menospreciamos en el tránsito hacia la adultez.

En este mismo sentido, pero con una fuerte discusión centrada en la génesis de la cultura, Huizinga en el Homo Ludens recoge con fuerza en el momento histórico que lo acogió la relación estrecha y profunda que guardan la cultura, que ya mencionamos, y las acciones de juego humano, que él ve muy ligadas a la realización del juego en los animales (Huizinga, 1971, p.5); según el historiador, “el juego es más viejo que la cultura” y éstos dan origen a la segunda. Muchas discusiones, se han propuesto a partir de este momento retomando perspectivas de diversa índole que a veces olvidan que el juego es una condición vital de la

existencia (Fink, 1996) de acuerdo al planteamiento de Fink, en un bello texto traducido por Elsa Frost como: "Oasis de la Felicidad: Pensamientos para una ontología del Juego".

Algunas perspectivas más de corte psicológico, horizonte que creemos es donde más se aborda este tópico, han ubicado el juego en la vida cronológica del niño casi como un lugar exclusivo (Mantilla, 1991) que desconoce de tajo el espíritu lúdico inmerso en la condición humana por el hecho de constituirnos como tal; en este sentido de acuerdo con Mantilla, se configura ahí un binomio indisoluble entre niño y juego que niega, seguramente sin pretenderlo, las posibilidades juguetonas de otros protagonistas menos infantiles y más curtidos por el peso de los años, pero no menos humanos.

Ancladas en la industria de la diversión, algunas expresiones siguen siendo usadas en prácticas recreativas que por algunos intereses, ubican el juego en el lugar de la infancia cada vez que se arguye la necesidad de "sacar el niño que se tiene al interior"⁴ para que los adultos puedan participar activamente de estos eventos; olvida esta postura, que el juego está profundamente ligado a la cultura de acuerdo a lo que nos plantea Huizinga y que ser joven o adulto no ha significado, bajo ninguna circunstancia, estar al margen de ésta y que la misma dimensión lúdica se encuentra ligada a la existencia desde su nacimiento hasta que ésta expira en la condición individual del sujeto.

De la misma manera, y con pocas intenciones de abordar con cierta rigurosidad el fenómeno del juego se utilizan palabras diferentes para nombrar un fenómeno que si bien puede mirarse desde las regularidades que acompañan la acción, una diferencia conceptual podría ayudarnos a desenredar algunas madejas que entrelazan hilos que no logramos desenmarañar, precisamente por la cercanía que todos y todas tenemos con el juego y que *nos convierte en expertos y expertas*. Los vocablos: Jugar, Juego, Juguete y Lúdica, son utilizados vulgarmente queriendo referirse al juego o a la acción misma de jugar y pocas veces nos detenemos a pensar en las implicaciones de cada una de estas palabras y sus acepciones, y las consecuencias de éstas tanto en nuestras prácticas como en las reflexiones que se precian de abordarlo teóricamente.

Esta aparente confusión no es más que otra muestra de la manera marginal y despreocupada con la que se lee el fenómeno, desconociendo en muchas ocasiones algunos aspectos básicos de las construcciones que han realizado otros y otras que nos anteceden y que, sin duda, nos ayudan a identificar aspectos poco tenidos en cuenta a la hora de proponer una reflexión que incluye el juego como fenómeno en la vida de los y las jóvenes. En esta línea y con el fin de trazar un referente que nos ayude a comprender algunos elementos de nuestro abordaje,

⁴ Las comillas son del autor.

queremos plantear la manera como entendemos los vocablos: Jugar, Juego, Juguete y Lúdica.

El jugar, se entiende como una acción humana (Ambrosini, 2007) lejos de las nubes de colores que lo aíslan y lo conectan con lo irreal; éste es una acción concretamente humana que se da en la interacción propia de la cotidianidad. En este caso no se abordará a los animales dado que parece necesario realizar estudios más rigurosos para referirse a sus movimientos que si bien se reconocen desde el punto de vista biológico, es importante identificar que no se cuenta en este artículo con elementos suficientes para su abordaje ni es la pretensión actual.

En el caso del jugar humano usaremos la expresión de Eugen Fink: “jugar no sucede sin más en nuestra vida, es un suceder aclarado significativamente” (Fink, 1996, p.7); de esta manera, consideramos el Jugar como una práctica que se vive concientemente y no como una preparación para el ejercicio de vidas posteriores, en el caso de la infancia, o como escapes sociales que regulan maneras de comportarse adquiriendo aprendizajes que se hacen necesarios para el futuro. **El jugar** se refiere a la realización de prácticas de juego y estas actividades varían de acuerdo a la cultura y al mundo social en el que nos encontramos inmersos. Una acción jugada en una latitud o en otra, puede tener diferentes expresiones, tanto en sus acciones como en sus locuciones; incluso los significados pueden variar de acuerdo a los valores o creencias que logran construirse en el entramado social y cultural que les acoge.

De acuerdo con Mantilla, el que juega ejercita lo que sabe (Mantilla, 1991), esta afirmación creemos que nos ayuda a superar algunas posturas que ubican el juego única y exclusivamente como un ejercicio de aprendizaje o como preparaciones para el ejercicio de la condición adulta. El jugar no es una práctica sin sentido en la vida humana; ésta se da en las posibilidades de interrelaciones que construimos y ayuda de manera clara a construir los símbolos que nos permiten reconocernos en el conglomerado al que pertenecemos.

El juego, en este caso, es una acción que se caracteriza por la “autonomía del movimiento” (Gadamer, 1991, p.11) y se ejerce en el presente con conciencia de su realización; se caracteriza, según Dinello, como una acción fuertemente dinámica que moviliza el pensamiento y la misma corporalidad. Podríamos decir del juego, que se refiere a un ente sustraído de las prácticas del jugar para convertirlo en un referente que se puede abordar teóricamente desde múltiples posibilidades.

Los juguetes, son artefactos⁵ “utilizados para llevar a cabo posibilidades de la diversión” (Antoñanzas, F, 2005, p.11), anclado a este interés humano del placer

⁵ Es importante tener en cuenta que la palabra artefacto no se utiliza aquí de manera peyorativa; por el contrario como lo plantea la real academia de la lengua española: del latín arte-factum: “hecho con arte”. En otro texto, ubicado en: http://www.the-ba-toymuseum.com/historia_juguetes.html. y

impregnado en nuestra existencia desde el principio de la historia de la humanidad; podríamos decir, que “a todo juego le corresponde la utilización de un juguete” (Newson, 1999, p.34) que es sin duda una propuesta creativa que termina acompañando la acción de jugar de manera decidida por el sujeto que juega. A la manera de Newson; éstos son inverosímiles, pero dependen de la creatividad del jugador.

Finalmente, la **lúdica** hoy la comprendemos como una dimensión humana (CINDE, 2012) que, para nosotros, recoge el juego pero que no se agota en el mismo, pues son múltiples las maneras y formas como los seres humanos apuestan por la diversión, el goce y el disfrute; limitados claro está por las regulaciones que la cultura construye para evitar caer en desmanes e infortunios. Parafraseando a Gustavo Bolívar, la lúdica es la dimensión humana que se refiere a la capacidad de goce del ser humano, que nace con él y que desaparece con su existencia. La lúdica, no es un elixir extraído de los más reconditos lugares después de condensar el extracto de las más finas hierbas, su presencia está ligada a la existencia humana cuando ésta emerge en el milagro de la vida. De esta manera, las condiciones sociales que acompañan nuestra existencia, nuestras relaciones y los espacios geográficos que circundan nuestras acciones entre otros, determinan las formas como se expresa nuestra dimensión lúdica y sus escenarios se nos convierten en un suceso que expande nuestro ser y favorece posibilidades para el desarrollo.

Aclarado este panorama y en la línea de nuestra reflexión, seguimos reconociendo a la manera de Barros, que “el juego nos lanza en la dirección del otro” (Barros, 2010, p.102) y este asunto se reconoce en Fink cuando nos plantea que todo juego tiene un horizonte comunitario. La dirección del otro, es la posibilidad de su encuentro que construye y propone alternativas para esculpirnos y construir la subjetividad de nuestro congénere. Ese encuentro con el otro, se torna comunitario cuando es posible que nos construyamos mutuamente. Podríamos decir a la sombra de Barros y Fink, que el juego está ligado de manera extraordinaria a la vida humana y que su conexión es profundamente cultural sin olvidar su condición biológica.

En otras palabras, juego, jugar, juguete y lúdica, no se comprenden como sinónimos, si no como palabras con acepciones diferentes cada una, que no pueden tratarse ligeramente en abordajes teóricos que se precien de mínimos necesarios para la discusión. Clarificando como entendemos: el juego, el juguete, el jugar y la lúdica, debemos seguir parafraseando a Gadamer cuando nos plantea que: “el juego es una función elemental de la vida y que no es posible pensar en la cultura humana sin un componente lúdico” (Gadamer, 1991, p.31); y estos cuatro conceptos se encuentran ligados a esta dimensión humana que nos señala el autor. Esto no es otra cosa que afirmar que no es posible vivir sin la diversión, sin el disfrute y el goce que puedan generar en cada cultura o latitud las propuestas que allí se

recuperado el 19 de enero de 2010; se plantea que: “Es un elemento más de identidad de la vida social, capaz de aportar datos precisos sobre cualquier época o etapa histórica”

construyen. Decimos entonces, que la dimensión lúdica, como aspecto sustancial de la existencia está ligada a la misma de manera intrínseca y que cada persona en su configuración subjetiva deja expresar su capacidad de goce y placer, anclado, de manera profunda, al devenir que lo ha construido; por ejemplo, en la historia de los juguetes, se han encontrado suficientes indicios para afirmar que la misma es la historia de la humanidad por cuanto estos artefactos se construyen con los materiales y valores que cada época reconoce como tal.

El juego entendido y utilizado en ocasiones como dispositivo de los procesos de enseñanza o en propuestas de intervención social, no escapa al automovimiento, que nos plantea Gadamer (1991); pues esta característica lo determina como una conducta libre de fines; la libertad en el juego puede ayudar a múltiples interpretaciones y diferentes sentidos, sin embargo esto nos lleva a caracterizar el juego como “auto-télico” es decir, que etimológicamente se desprende de: **auto** - por sí mismo y **telos** – fin, por tanto esta dicción indica que es una acción que lleva en sí misma la justificación de su propio fin. En otras palabras, el juego es importante en tanto el jugador que ejerce el acto de jugar le asigna valor a su práctica como experiencia autogratificante. Este valor del juego no espera a calificativos foráneos para que se determine su validez o legalidad, el jugador es **“Amo y Señor Del Juego”** y los resultados del mismo los mide el protagonista de la acción de jugar.

No pretendemos hacer del juego una definición unilineal como las construidas desde el centro, pero si es importante recalcar que a este fenómeno lo acompaña el carácter de la “inutilidad” vistas las cosas como producción de bienes materiales o desde el punto de vista de la utilidad de la mercancía; el juego está desprovisto, en sí mismo, de todos los horizontes que le endilgamos y que nos hacen mirarlo de manera falsa, “cuando se utiliza en actividades diferentes al juego libre”, de acuerdo al planteamiento de Platón en la República. (Platón, citado por Parolini, 1994, p.5); esto no significa que el juego no sea una conducta social o que está desprovisto de acuerdos para ser realizado, por el contrario es una práctica provista de un conjunto de acuerdos explícitos y/o tácitos por parte de los y las jugadoras que al menor asomo de incumplimiento, los y las mismas están ahí tanto para hacer respetar la regla como para transformarla si es necesario.

El juego, como lo mencionamos ha estado inscrito en la vida infantil y pocas miradas apuntan a reconocerlo como una práctica existencial fundamental, más arraigado a la vida humana que a una etapa cronológica de la misma. Su presencia en la vida adulta y juvenil tiende a ubicarse, como es usual, en una actividad marginal que se utiliza como escape de la vida cotidiana y no como una posibilidad de construcción y desarrollo de las personas que juegan.

Se olvida con facilidad que el juego hace parte de nuestra vida y que su práctica, lejos de ser una actividad banal, favorece nuestro desarrollo en la medida que posibilita nuestros encuentros y la construcción de relaciones que nos construyen como sujetos.

**“Vamos subiendo la cuesta que arriba mi calle se vistió de fiesta...”
Apuestas por la vida y la construcción colectiva**

“... y hoy el noble y el villano el prohombre y el gusano bailan y se dan la mano sin importarles la facha...” (Serrat)

Parece ser que la presencia de los conquistadores españoles tuvo más fuerza en nuestra historia de la que en ocasiones quisiéramos, su marca en nuestras vidas y en el devenir de nuestra existencia colectiva será indeleble. Sin embargo, el día que seamos capaces de reconocer como se llevó la conquista con todos sus contratiempos y la forma, hoy para nosotros inhumana, como ésta se dio, es posible que logremos mirar a otros horizontes para reconfigurarnos como pueblo (Ospina, 2010) Este ejercicio, será necesario para sacudirnos de los desenfrenos que nos agobian y que en ocasiones nos hacen valorar más lo foráneo que nuestra propia identidad; de manera que nos permiten ver las ofertas externas como posibilidades y olvidarnos de las que hacen parte de nuestra historia local como alternativas de autonomía y construcción que podrían estar más cerca de lo que somos y de lo que queremos ser.

Al parecer esta historia de violencias y de temores ante las diferencias, que puede leerse desde cualquiera de las gamas o niveles de las fobias, está atada en nuestras ascendencias a una sociedad colonial que “Bajo el ropaje de una república liberal es una sociedad señorial colonizada, avergonzada de sí misma y vacilante en asumir el desafío de conocerse, de reconocerse y de intentar instituciones que nazcan de su propia composición social” (Ospina, 2010, p.1), para reconstruir nuestro horizonte. En esta perspectiva, reconocemos que la fiesta y la diversión al igual que el juego, están atadas a esta historia local subyugada, anatemizada, juzgada, subalternizada y menospreciada.

Nos es claro que estos fenómenos de juego, diversión y fiesta, tienen muchas cosas en común, (Falcón, 2000) además de ser una acción desprovista de fines más allá de la auto-gratificación de los participantes y de la diversión que éstas proporcionan, están ancladas a nuestra historia. Quizás por ello en este trasegar por los parajes discursivos de la fiesta, el carnaval y la diversión, a la manera de Bajtin: podríamos decir que las representaciones carnavalescas expresan rechazo a formas estáticas de corte aristocrático de la realidad (Bajtin, citado por Guimarey) y por ello su menosprecio e intervención para su transformación e imposición de otras.

Esta afirmación no está lejos de la realidad vivida en la América colonial bajo el poder de los recién llegados, ya que su presencia significó la inserción de un modelo oscurantista que intentó cegar las posibilidades de creencias, fiestas y juegos diferentes a los que ellos impusieron.

La variada literatura con que nos encontramos da cuenta de cómo nuestras expresiones, fiestas y acciones de juego, como todo lo que significaba diversión; poco a poco se iba desplazando con medidas propuestas como las de las ordenanzas de salamanca: que limitaban las posibilidades de abrir espacios de fiesta y ocio tanto en las casas como en las tabernas ya que de ello se seguía que se hacían “bellacos y olgazanes”. (Verdu Macías & Otros, 2003, p.29); refiriéndose a los y las indígenas y a los esclavos y esclavas. No es gratuito, que los virreyes entendieran que la fiesta había servido en algunos o muchos casos, para “la maquinación de conatos de rebelión” (Castro, Hidalgo, & Briones, 2002, p.77) y por esto se buscó censurarla con sus vicios y gastos excesivos; “dictando medidas que permitieran un mejor control” para “ajustar las dinámicas de la provincia a los intereses del poder central”.

Las fiestas leídas como lugares de expresiones paganas y de lenguajes subversivos, debieron ser controladas (Molina, Ossa, & Franco, 2005) y en algunos casos cooptadas con nuevas prácticas para estar seguros que su ritmo estaba en el camino correcto. No se desconocía, el carnaval y la fiesta como un “fenómeno integrado a la cultura popular”, si no que se reconocía en estos fenómenos un universo de transgresiones que abiertamente cuestionaba el orden establecido, (Lladó i Vilaseca, 2010), sin embargo no se agotan en protestas que intentan cambiar los estados inamovibles de posturas del poder ancladas en el desconocimiento de la diversidad y las diferencias.

Podríamos decir que la transgresión a las normas y que la intención de subvertir el orden establecido en las fiestas, en el carnaval están lejos de ser una ventana de escape de la realidad y antes que ser protesta, son una propuesta por otras formas de socialidad, arcaicas como diría Pujol (Pujol, 2006), en tanto conservan formas primitivas de acercamiento que no logran ser consideradas en la cotidianidad moderna ya que están lejos del glamour y la urbanidad. Una mirada sobre la fiesta que reconozca en ella su estrecho vínculo con el ritual y de ahí con las funciones sociales que de ésta emanan (Falcón, 2000) podrían ayudarnos a leerlas con menos prevenciones y seguramente con más posibilidades de autonomía y desarrollo.

La fiesta no es un fenómeno que parte de la vida cual observador que toma distancia para divertirse en momentos en que ésta se va tornando seria, es una expresión que representa la vida misma (Falcón, 2000) en una complejidad polifónica capaz de sincretizar en el ritual, lo simple y banal con todo aquello considerado trascendental en nuestra existencia. No existe un lugar vedado que no pueda ser reconocido por la cofradía y donde no sea posible la comunicación que rescata y que nombra lo innombrable y por esta razón es que Gadamer reconoce en este fenómeno el “lugar donde es posible recuperar la comunicación colectiva” (Gadamer, 1991, p.21) sin excepciones. Otra cosa es que la fiesta no desee avocarse a una particularidad de la existencia, pero en ella nada está prohibido.

Si bien es importante la discusión en la que Falcón citado por Sepúlveda, (2005) nos adentra frente a las posturas de Bajtin, Eco, Rabelais y Burke, en los sentidos en que: por un lado la fiesta es un lugar de cuestionamiento del orden establecido y por el otro, su forma como fenómeno y el cuestionamiento de la regla, se enfrenta con la validación de su vigencia, porque no hace otra cosa que resaltar la validez de la misma regla (Sepúlveda, 2005); nos parece que puede hacer que pase desapercibido el entramado que se construye en la misma y que en últimas es lo que nos interesa abordar. La fiesta como expresión colectiva, dice Sepúlveda, “es la comunión de la tierra, el agua, el aire y el fuego” y su relación con los sentidos es tan estrecha que los mismos se abren cuando ésta se sucede (Sepúlveda, 2005, p.94). Esta apertura de nuestros sentidos parece un asunto mágico que nos adentra en las raíces que permiten esculpir las subjetividades que nos acompañan. Es el lugar donde es posible conectarnos con nuestras dimensiones (Espinosa-Patrón, 2010) de manera amplia y decidida.

De esta manera la fiesta es un lugar de encuentro desde lo profundo de la existencia del ser humano y no el escape que siempre nos han querido vender como benevolencia del poder de turno. El andamiaje estatal ha intentado vender la fiesta al mejor postor, privatizarla (Texeira & Rosa, 2010); aunque en muchas expresiones su intento no haya tenido éxito, han trabajado por la segregación y el individualismo para poder vernos a nosotros mismos. Esto se ha logrado a través de un análisis que realizado desde el mundo moderno, ve como un peligro las expresiones festivas y carnalescas y mejor propone dinámicas diferentes que les ayuden a controlar los comportamientos en los espacios públicos (Godoy, 2007) bastante cooptados por los círculos de poder económico. Así se pierde la posibilidad de habitar la calle como escenario colectivo.

La tregua decretada durante los días de la fiesta rompe con los moldes que la vida impone todos los días, pero no es una ruptura que deshaga el orden establecido “per se”, la construcción del carnaval debería estudiarse, según Soto, (citado por Espinosa-Patrón, 2010) ya que la manera como este se prepara podría dar al mundo “una lección de comportamiento humano extraordinario” por todas las posibilidades que se mueven en este escenario. Toda la organización que acompaña esta celebración no es más que una lección colectiva que vislumbra acciones de construcción posibles en medio de las imposibilidades, de las penurias y en ocasiones desde las carencias impuestas por un mundo que apuesta por el aislamiento desde las diversas exclusiones que construye.

En su realización la fiesta, el carnaval y la diversión y sus ofrecimientos: alegría, y entusiasmo que se convidan por doquier y como por encanto, reclaman la calle y la plaza como espacios naturales de encuentro, (Pujol, 2006) que además propone otros parámetros para la socialización, más abiertos y quizás menos prevenidos. El micro clima generado por el hecho festivo, ayuda a la construcción de modelos de acción colectiva que refuerza la edificación de espacios de convivencia a pesar de

las contradicciones que se puedan presentar entre las clases sociales o las diferencias raciales.

**Un paso aquí un paso allí es un pasito, con los amigos se va haciendo la
unidad...⁶ Juego, fiesta y apuesta juvenil**

*La fiesta cose, fabrica coágulos sociales, y lo hace allí donde parecía
que la modernidad acabaría con las formas arcaicas de sociabilidad”*
(Pujol, 2006)

Ubicados en la marginalidad económica social, política y en ocasiones les hacen creer que hasta cultural, los y las jóvenes apuestan por reconocer las posibilidades existentes en los lugares donde su trasegar se vuelve propuesta. Animados y animadas por las imposibilidades y por las oportunidades que se fugan del sistema y que llegan a lugares poco comunes; los y las jóvenes trabajan por construir propuestas jugadas (Ramos F, 2010) y festivas que transforman inicialmente las subjetividades propias para lanzarse con respeto profundo a intentar transformar otras que reconocen también como carentes de posibilidades.

De entrada su discurso de acuerdo con López (2010), ejerce violencia al ser capaces de nombrar aquello que no se ha nombrado y que puede entenderse como subversivo; sin embargo, estas posturas centradas en acciones de juegos y fiestas que para algunos puedan comprenderse como fútiles, no son más que una apuesta ya fundamental de reconocer otras maneras de hacerse joven y de serlo, y ello ya se la juega por una diferencia importante que reconoce las particularidades tomando distancia de las miradas centralizadoras y hegemónicas.

Sentados y sentadas en el baúl de la ignominia, se atreven a reconfigurar las historias de violencias y convertirlas en posibilidades entretejiendo la esperanza con otros niños, niñas y jóvenes que son capaces de creer en las nuevas “locuras juveniles”. Se saben hijos del sistema y de las cosas que no quiere que se sepan (López, 2010), pero con gritos de rebeldía apuestan por nombrarlas sin ambages y hacerlas vida en sus acciones cotidianas.

Las promesas modernas de participación, protagonismo, autonomía y liderazgo, se develan en sus prácticas sin necesidad de sentirse superiores a otros y otras jóvenes que les acompañan pero además proponiendo resistencias a los viejos supuestos de que no se construyen alternativas desde la cotidianidad. Apostar por aprender a jugar como un lugar donde el encuentro es posible, apunta a construir otras maneras de verse y reconocerse con posibilidades amplias que valoran la diferencia y que la sustentan como necesaria para construirse en comunidad

⁶ Canción de un juego utilizado en educación popular.

(Espinosa-Patrón, 2010). La realización del convite comunitario, de la verbena, el canelazo, la toma barrial; no le hace el juego al sistema de poder que los in-visibiliza, es acción resistida que propone otras maneras de encuentro, de socialidad (Bergua, 1996), que poco a poco logra robarle jóvenes, niños, niñas a las violencias y acciones de exclusión que se imponen por doquier.

Siguiendo a Espinosa-Patrón, la organización de la fiesta, del juego y de todas estas expresiones alternativas de los y las jóvenes deberían ser producto de análisis rigurosos que permita retomar de ella, las lecciones que según el mismo espinosa-patrón todo este andamiaje tiene para nosotros y nosotras. No se dirá que todo es color de rosa, también se reconoce que muchas expresiones de los y las jóvenes, cooptadas por el consumismo y el mercado, se roban su capacidad de crear y los convierte en vehículos de la barbarie y el dolor; sin embargo, este artículo quiere develar como los y las jóvenes logran transformar su entorno individual y colectivo y logra su cometido en tanto la esperanza sigue rondando para que muchos otros y otras edifiquen sus oportunidades y le apuesten a la construcción colectiva desde la juventud que los esculpe.

Los y las jóvenes, saben entretejer redes con otras organizaciones sociales y juveniles que caminan en la utopía como el sendero que han de recorrer a pasos lentos pero seguros; no les agobian los afanes por el protagonismo que carcome otras experiencias juveniles cooptadas por la “tradición” política y hasta económica...

Protagonistas entonces, no sólo del juego, sino también de la fiesta y la cofradía que construye, se convierten en protagonistas de su desarrollo y hacen ondear las banderas de la utopía, como lo dijera Galeano. En este horizonte caminan en medio del desierto, construyendo jardines donde la fraternidad, la solidaridad y el encuentro son posibles.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Alvarado, S. V., & Vommaro, P. A. (2010). Botero, Patricia; Ospina, Hector; Alvarado, Sara; Castillo, José R. En *Jóvenes, Cultura y Política en América Latina: Algunos Trayectos de sus Relaciones Eperiencias y Lecturas (1960-2000)* (pág. 337). Santa Fe: Homo Sapiens Ediciones.
2. Ambrosini, C. (2007). El Heraclito de Nietzsche Del Pais Paizon al Ludus Dei. *Prometheus*.
3. Antoñanzas, F. (2005). *Artistas y Juguetes*. Madrid.
4. Araya, A. (1999). Ociosos, Vagabundos y Malentretados en el Chile Colonial.
5. Barros, V. d. (2010). *Brincar Com o Outro*. Petropolis: Vozes Ltda.
6. Bergua, J. A. (1996). *La Socialidad lúdica Juvenil. Sobre como los jóvenes erosionan el orden social cuando se divierten*. Madrid.
7. Castro, N., Hidalgo, J., & Briones, V. (2002). Fiestas Borracheras y Rebeliones. 77 - 109.
8. CINDE. (2012). *Modulo de Desarrollo Humano*. Medellín.
9. Corporación Día de la Niñez. (2008). *Metodología NAVES "Para jugar al Derecho"*. Bogotá.
10. Costadoat, J. (2004). La liberación en la cristología de Jon Sobrino. *Teología y Vida*, 62 - 84.
11. Dantas, H. (1998). Brincar e Trabalhar. En A. Carisara, G. Brouguere, H. Dantas, & J. Perrot, *O Brincar e Suas Teorias* (págs. 111 - 130). Sao Paulo: Cengage Learning.
12. Dinello, R. (1991). *Expresión Ludico Creativa*. Montevideo: Nordan Comunidad.
13. Duque, L., Montoya, M., & Restrepo, M. (2006). Magnitud y distribución de diferentes formas de violencia en Medellín, 2003-2004. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, 60 - 72.
14. Espinosa-Patrón, A. (2010). Aproximación a una teoría del Rey Momo a partir de la triada: Comunicación, Cultura y Carnaval. 175-188.
15. Falcon, R. (2000). Rituales Fiesta y Poder. 81 - 101.
16. Fink, E. (1996). Oasis de la Felicidad. *Cuaderno N 23*, 5 - 31.
17. Gadamer, H.-G. (1991). *La Actualidad de lo Bello*. Barcelona: Paidos.
18. García, C. (2005). *Nueva Sociedad*.
19. Godoy, O. M. (2007). Cuando el Siglo se Sacará la Máscara, Fiesta, Carnaval y Disciplinamiento Cultural en el Norte Chico. Copiapo. *Historia N 40 Volumen 1*, 5 - 34.
20. Guevara, L. F. (2009). *JUEGOS TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS DEL RESGUARDO INDÍGENA*. Pereira.
21. Guimarey, M. (s.f.). El Carnaval como practica social espectacular.
22. Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*.
23. Humanidad, E. J. (s.f.).
24. Lladó i Villaseca, J. (2010). Carnavales em el Tropicó y en el Caribe: Visiones literarias e Identidades Continentales. 363 - 376.

25. López C, A. (1992). Juegos Fiestas y Diversiones en la América Española. En A. L. CANTOS, *Juegos Fiestas y Diversiones en la América Española* (pág. 332). Madrid: Mapfre.
26. López, M. (2010). Prácticas y fenómenos emergentes en la Juventud como vías de transformación social en Colombia. En *Contexto y Condición de Juventud. Reflexiones para su comprensión* (págs. 33-59).
27. Mair, L. (1977). Introducción a la Antropología Social. En L. Mair, *Introducción a la Antropología Social* (págs. 21 - 57). Madrid: Alianza Editorial SA.
28. Mantilla, L. (1991). El Juego y el Jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Redalyc*, 101 - 123.
29. Molina, V., Ossa, A., & Franco, S. (2005). *La Fiesta como manifestación del ocio: resistencia y subversión de lo cotidiano en: El ocio, el tiempo libre y la recreación en América Latina: problematizaciones y desafíos*. Medellín: Soluciones editoriales.
30. Newson, J. y. (1999). *Juguetes y Objetos para Jugar*. N York: Ceac.
31. Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades*. Barcelona: Paidós.
32. Nussbaum, M. C. (2010). *Sin fines de Lucro*. Madrid: Katz Editores.
33. Orian, J. (2007). *El Frenesí del Vulgo: Fiestas, Juegos y Bailes en la sociedad colonial*. Medellín: Universidad de Antioquia.
34. Ospina, W. (2010). *Lo que le Falta a Colombia*. Bogotá: Norma.
35. Parolini, M. (1994). *El Libro de los Juegos I*. Sao Paulo: San Pablo.
36. PIAGET, J. (1979). *El Juego*. Mexico: Fondo de la Cultura Económica.
37. Pujol, C. A. (2006). Ciudad, Fiesta y Poder en el Mundo Contemporáneo. *Liminar*, 36 - 49.
38. Ramos F, T. (2010). Brincar com os diferentes e as diferenças. En V. Barros, M. Borja, & T. Ramos F, *Brincar com o outro* (págs. 101-124). Petropolis: Vozes.
39. Rodríguez, E. (2002). *Políticas Públicas de Juventud en América Latina*. México: Doc Sin Edición.
40. Sepúlveda, F. (2005). Fiesta y Vida. 92-98.
41. Serrat, J. M. (s.f.). Fiesta. Barcelona, Catalunya, España.
42. Soutto, S., & Rosa, M. C. (2010). Juventud Fiesta y Mercado. *Polis*, 1 - 16.
43. Tabares, J. F. (2010). Juegos Populares y Tradicionales Ocio y Diferencia Colonial. *POLIS*.
44. Teixeira, S., & Rosa, M. C. (2010). Juventud Fiesta y mercado. *Polis*, 1 - 16.
45. Vahos, O. (1999). *Juguemos Dos*. Medellín.
46. Verdú Macías, V., & Otros, M. J.-L. (2003). *Fiesta Juego y Ocio en la Historia*. Salamanca: U de Salamanca.