



trabajar para la comunidad/ Sindicato del Juego

KEYVERBS: construir + sindicar + coordinar + jugar + pelear + hormigonar = cooperativizar

la jornada lúdica sólo acaba de empezar. nunca acaba. la revuelta permanente. el trabajo permanente. las máquinas del juego nunca paran de ron ron trak trak ron ron trak trak. la seguridad en el trabajo es simplemente un elemento más de juego por eso este casco es tan tan truk truk tan tan truk truk que bonita es esta plaza vamos a remodelarla todos juntos. en nosotros se acumula la fuerza. la centrifugamos. por eso parecemos tan feos y sucios porque nace en nosotros la revuelta y en nosotros se acumula la fuerza de erupción y aunque nos situáis abajo terminaremos por tranformarlo todo y no quedará ni una cabeza. estamos contra el cielo porque estamos en la tierra y sembramos nuestra fuerza revolucionaria con nuestras herramientas y máquinas deseantes que nunca descansan tap tap clink clink tap tap clink clink ni descansamos trabajar trabajar trabajar porque la jornada lúdica nunca acaba.

"Entre el amor y el basurero automático la juventud de todo el mundo ha hecho su elección y prefiere el basurero. Se ha hecho imprescindible una transformación espiritual completa, que saque a la luz deseos olvidados y cree otros completamente nuevos. Y realizar una propaganda intensiva en favor de estos deseos."

"Hemos apuntado ya la necesidad de construir situaciones como uno de los deseos básicos en los que se fundaría la próxima civilización. Esta necesidad de creación absoluta siempre ha estado estrechamente asociada a la necesidad de jugar con la arquitectura, el tiempo y el espacio."

"Esta nueva visión del tiempo y del espacio, que será la base teórica de futuras construcciones, no está a punto ni lo estará completamente antes que se experimente el comportamiento en ciudades reservadas para este fin, donde se reunirían sistemáticamente, además de las instalaciones necesarias para un mínimo de confort y seguridad, construcciones cargadas de un gran poder evocador e influyente, edificios simbólicos representando los deseos, las fuerzas, los acontecimientos del pasado, del presente y del futuro. A medida que desaparecen los motivos para apasionarse se hace más urgente una ampliación racional de los antiguos sistemas religiosos, de los viejos cuentos y sobre todo del psicoanálisis en provecho de la arquitectura."

"Barrio Bizarro

Barrio Feliz (reservado particularmente al alojamiento)

Barrio Noble y Trágico (para buenos chicos)

Barrio Histórico (museos, escuelas)

Barrio Útil (hospital, almacenes de herramientas)

Barrio Siniestro. (Las puertas del infierno)

Y un Astrolario que agruparía las especies vegetales de acuerdo con las relaciones que manifiestan con el ritmo estelar, un jardín planetario comparable al que el astrónomo Thomas quería establecer en Laaer Berg, en Viena, indispensable para dar a los habitantes conciencia de lo cósmico.

Quizás también un Barrio de la Muerte, no para morir sino para tener donde vivir en paz.

El Barrio Siniestro, por ejemplo, reemplazaría ventajosamente esas bocas del infierno que muchos pueblos poseían antiguamente en su capital y que simbolizaban las potencias maléficas de la vida. El Barrio Siniestro no tiene

por qué encerrar peligros reales, como trampas, mazmorras o minas. Sería de difícil acceso, horrorosamente decorado (silbatos estridentes, timbres de alarma, sirenas intermitentes con una cadencia irregular, esculturas monstruosas, móviles mecánicos motorizados llamados Auto-Móviles) y tan pobremente iluminado por la noche como escandalosamente durante el día mediante un uso abusivo del fenómeno de reverberación. En el centro, la "Plaza del Móvil Espantoso". La saturación del mercado con un producto provoca la caída de su valor: el niño y el adulto aprenderán mediante la exploración del Barrio Siniestro a no temer ya las manifestaciones angustiosas de la vida, sino a divertirse con ellas"

Textualidad horizontal

1. Wikisearch: Cooperativa² <http://es.wikipedia.org/wiki/Cooperativa>
2. Wikisearch: Principios cooperativos http://es.wikisource.org/wiki/Principios_cooperativos
3. Googlesearching: SINDICATO <http://www.google.es/search?q=sindicato&hl=es&lr=&sa=N&tab=iw>
4. Biblioteca de Autores Socialistas <http://www.ucm.es/info/bas/es/marx-eng/index.htm>
5. Situs (IS#1) Formulario para un nuevo urbanismo. <http://sindominio.net/ash/is0109.htm>
6. Situs (P#15) Arquitectura para la vida <http://sindominio.net/ash/presit01.htm>
7. Googlesearching: VOLCANES http://images.google.com/images?svnum=10&hl=en&lr=&client=firefox-a&rls=org.mozilla%3Aes-ES%3Aofficial_s&q=volcanes&btnG=Search
8. El bajo materialismo de Bataille <http://laberinto.uma.es/Lab19/victoriano.pdf#search=%22bataille%20ojo%20pineal%22>
9. El mérito es vivir: Historias de la CIA <http://www.rebellion.org/internacional/baez040102.htm>
10. Riot Tube http://www.youtube.com/watch?v=c2_7BaZ5YSA
11. Una vida sin principios. http://en.wikisource.org/wiki/Life_Without_Principle
12. Walden <http://thoreau.eserver.org/walden00.html>
13. La corrosión del carácter. http://www.oei.org.ar/edumedia/pdfs/T10_Docu6_Lacorrosiondelcaracter_Sennett.pdf
14. Entrevista Richard Sennet <http://www.cendes-ucv.edu.ve/pdfs/revista61/art6.pdf>
15. Derechos humanos en Ecuador <http://www.cedhu.org/html/modules.php?name=News&file=categories&op=newindex&catid=3>



**hacer el lugar /
jugar el lugar**

KEYVERBS: correr + fútbollear + saltar +
remolonear + escapar + escalar = lugarizar

el lugar como encuentro sociofísico

Correr detrás de ti. correr detrás de mí. esperarte. el balón correr. caminar por la pared. casa en la pared. esperar verte venir. ¡Casa! dicen para salvarse de una muerte simbólica inevitable. Ellos no dicen casa. Se arrojan al juego sin casa. Quizá una casa-muro. Una pared casa o una casa de una pared. El tiempo de la pared. El tiempo del suelo.

1. Take care in forming the loci, as they are the most important part.
2. We will need a large number of places if we intend to remember many things.

3. Give each fifth locus a distinguishing mark, so that we don't get confused.
4. Pick a deserted uncrowded place so that it is stable.
5. Don't pick things too much like each other, such as twenty columns in a row, since that will be too confusing.
6. Not too big, not too small.
7. not too brightly or too darkly lit.
8. not too close or too far apart.

"El espacio no existe sin cuerpos que lo definan. El lugar es la primera envoltura interior. En reposo. Que posee el cuerpo envolvente. (el cuerpo que conforma el lugar) El lugar no está en algún lugar, pero no como una cosa está en un lugar, sino como el límite está en lo que limita."

No se puede esperar de quienes han cultivado el placer del juego que lo abandonen simplemente para hacer una declaración política

Textualidad horizontal

1. Progresividad residencial <http://www.invi.uchile.cl/publicaciones/progresividad/07sistefv.htm>
2. Mundos y conocimientos de otro modo. <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/396/39600104.pdf#search=%22lugarizar%22>
3. Wikisearch: Kindergarten <http://en.wikipedia.org/wiki/Kindergarten>



uno para todos todos para uno.

KEYVERBS: pintarrajear + desmembrar + desorganizar
+ rastrear + copiar + re/producir + enmarcar +
devorar + monitorizar + desterritorializar

"El Cs0 como el huevo lleno anterior a la extensión del organismo y a la organización de los órganos, anterior a la formación de los estratos, el huevo intenso que se define por ejes y vectores, gradientes y umbrales, tendencias dinámicas con mutación de energía, movimientos cinemáticos con desplazamiento de grupos, migraciones, y todo ello independiente de las formas accesorias, puesto que los órganos sólo aparecen y funcionan aquí como intensidades puras" (Deleuze)

"La prudencia como dosis, como regla inmanente a la experimentación: inyecciones de prudencia. Habría, pues, que hacer lo siguiente: instalarse en un estrato, experimentar las posibilidades que nos ofrece, buscar en él un lugar favorable, los eventuales movimientos de desterritorialización, las posibles líneas de fuga, experimentarlas, asegurar aquí y allá conjunciones de flujo, intentar segmento por segmento continuums de intensidades, tener siempre un pequeño fragmento de una nueva tierra". (Deleuze)

"Mi cuerpo está dentro del número de las cosas, es una de ellas, está aprisionado en el tejido del mundo y su cohesión es la de una cosa. Pero, puesto que se ve y se mueve, tiene las cosas en un círculo a su alrededor, son un anexo o una prolongación de él mismo, están incrustadas en su carne, son parte de su definición plena y el mundo está hecho con la materia misma del cuerpo [...]. La visión se toma o se hace en medio de las cosas, allí donde un visible se pone a ver, se convierte en visible para sí y por la visión de todas las cosas, allí donde persiste, como el agua madre en el cristal, la indivisión de quien siente y de lo sentido" (Deleuze)

Textualidad horizontal

1. Vitalismo y CsO en G.Deleuze
<http://www.javeriana.edu.co/cuadrantephi/sumario/articulos22.htm>
2. G.Deleuze en Ligne <http://www.univ-paris8.fr/deleuze/>
3. Cuerpo, Casa, Ciudad http://www.idrc.ca/uploads/user-S/11243793211Cartilla_CUERPO_CASA_CIUADAD%5B1%5D.pdf
4. Wikisearch : CsO <http://fr.wikipedia.org/wiki/Corps-sans-organe>
5. Aumented body <http://0141712186.free.fr/Contents2/ABVB-E/AugmentedBodyAndVirtualBody-e.html>
6. Encontrar al mundo entero en uno mismo
http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-58111998001100013&lng=en&nrm=iso
7. Cuerpo y paisaje
http://www.elpais.es/articulo/pais/vasco/Cuerpos/paisaje/elpepiau/pvs/20060429elvas_15/Tes/
8. Casa, Infancia, Afecto
<http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/numerotres/ponencia32.html>
9. En dónde juegan los querubines
<http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/numerotres/ponencia31.html>
10. WikiSearch Richard Sennet http://de.wikipedia.org/wiki/Richard_Sennett
11. El cuerpo, el mundo y la historia <http://www.monografias.com/trabajos17/el-cuerpo/el-cuerpo.shtml>



**empujar por delante /
arrojarse al mundo**

KEYVERBS: saltar + ensñar + vivir + pajarear + investir = inmanentear

Ser arrojado no es tanto poner en riesgo lo que somos cuanto el ser mismo de aquello en que podríamos consistir. El arrojamiento no es un echar por la borda; es un echarse a nadar, no un pasivo caer; es un acto de contenida y libre resistencia, un combate, una conjugación, una verdadera vuelta sobre sí, de repente, una y otra vez. Nadar el cuerpo todo, su multiplicidad y singularidad, sólo se ofrece en un riesgo permanente. El riesgo del pensar implica siempre un arriesgarse y arriesgar, que es el del aprender, quizá, lo que *nadie* sabrá: nadar en el propio cuerpo en la insondable superficie de la vida. (...) Se trata de dar un verdadero salto, un brinco, casi un golpe. Es el salto a la ontología. Saltamos al ser, al ser en sí, al ser en sí del pasado. Se trata de una memoria inmemorial y ontológica. (...) El cuerpo ya no es el obstáculo que separa el pensamiento de sí mismo. (A.GABILONDO. *Menos que palabras*)

La arquitectura es el medio más simple de articular el tiempo y el espacio, de modular la realidad, de engendrar sueños. No se trata solamente de la articulación y la modulación plásticas, expresión de una belleza pasajera, sino de una modulación influyente que se inscribe en la curva eterna de los deseos humanos y del progreso en su realización. (Aristóteles)

- El que busca ser todo regazo.
- El que busca estar siempre dentro.
- El que no se jacta de ser vulnerable ante las fieras.
- El que juega el juego.
- El que pone todavía más en peligro su trabajo.
- El que desprecia la victoria.
- El que no observa ni examina pero con presencia de espíritu mantiene su disponibilidad para los signos.
- El que se deja conmover.

El que muestra sus ojos.
 El que empuja por delante.
 El que hace señas a los otros.
 El que decide sólo cuando está entusiasmado.
 El que fracasa tranquilo.
 El que toma su tiempo y sobretodo el que da rodeos.
 El que se deja llevar por caminos que no querría recorrer.
 El que hace vacaciones.
 El que no se deja por oír ningún viento.
 El que desprecia la desgracia.
 El que destruye con risa el conflicto.
 El que se mueve hacia su color propio hasta que está en lo justo y el susurro de su voz ya fuera de sí es todo amor.
 El que va detrás de ti.

Textualidad Horizontal

1. Yves <http://home.att.net/%7Eamcimages/void.html>
2. Bird Life <http://www.seo.org/>
3. Inmanencia, Trascendencia y fundamento
<http://www.unav.es/filosofia/alarcon/inmanen.html>
4. Inmanencia y productividad
http://www.ucm.es/info/nomadas/MA_negri/Ingrassia.pdf#search=%22inmanencia%22
5. Naxos <http://naxos.wordpress.com/2006/09/20/labecedaire-de-gilles-deleuze-google-video/>
6. Deleuze La imagen tiempo
<http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=192&groupe=Image%20Mouvement%20Image%20Temps&langue=3>
7. En qué consiste luchar. <http://naxos.wordpress.com/2006/09/20/labecedaire-de-gilles-deleuze-google-video/>



ludograma escópico (korea y ecuador se enamoran)

KEYVERBS: respirar + morir + revivir

Textualidad horizontal

1. Kimsoja. Una mujer espejo. <http://www.museoreinasofia.es/s-exposiciones/Exposicion.php?idexposicion=214>
2. Maseru Emoto <http://www.thank-water.net/english/index.htm>
3. Wikisearch: South Korea http://en.wikipedia.org/wiki/South_Korea
4. Wikisearch: North Korea http://en.wikipedia.org/wiki/North_Korea
5. El juego motor http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Red_Comunicacion.pdf
6. Psicomotricidad
http://normalista.ilce.edu.mx/normalista/r_n_plan_prog/efisica/3semes/2act_des.htm
7. motricidad http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Red_Comunicacion.pdf
8. Cronotopos.
<http://culturitalia.uibk.ac.at/hispanoteca/lexikon%20der%20linguistik/c/CHRONOTOPUS%20%20Cronotopo.htm>
9. Del escenario espacial al emplazamiento
<http://www.cica.es/aliens/qittcus/espempl.html>
10. Poscronotipos <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primero/modulos/teoria-de-la-informacion-y-comunicacion-audiovisual/colabde.htm>



genealogía natural

KEYVERBS: llamarse + metamorfosearse + crearse + emigrar + darwinear + explicarse + mutar + jugar

= conocer

"...Ahora bien; estas acciones pueden ser modificadas por la voluntad o por la razón. Los hábitos fácilmente se asocian con otros hábitos en ciertos períodos de tiempo y estados del cuerpo, pero una vez adquiridos, permanecen constantes toda la vida. Podrían indicarse algunos puntos parecidos entre los instintos y los hábitos. Sucede con los instintos lo mismo que al repetir una canción muy sabida, una acción sigue a la otra por una especie de ritmo. Si se interrumpe a una persona cuando canta o cuando ejecuta algo por rutina, se la obliga generalmente a volver atrás para recobrar el hilo habitual del pensamiento. Si suponemos que una acción habitual pasa a ser hereditaria, lo cual puede demostrarse que sucede algunas veces, entonces el parecido entre lo que en su origen fue un hábito y un instinto es tan grande, que no es posible establecer la diferencia. Si Mozart, en lugar de tocar maravillosamente el piano cuando tenía tres años de edad, hubiera ejecutado una tonada sin práctica ninguna, podría haberse dicho verdaderamente que lo había hecho por instinto. Pero sería un error serio suponer que se ha adquirido por hábito el mayor número de los instintos en una generación, y que estos se han transmitido después, por herencia, a las generaciones posteriores. Puede demostrarse claramente que es imposible que los instintos más maravillosos que conocemos, a saber, los de la abeja de colmena y los de muchas hormigas, hayan sido adquiridos por hábito." (DARWIN, *El origen de las especies. Los instintos son comparables con los hábitos, pero se diferencian de estos por el origen*)

En biología, la palabra *metaevolución* describe el proceso continuo de evolución de la materia, desde el origen del tiempo en el Big-Bang hasta la evolución cultural y tecnológica actual en la Tierra. La metaevolución describe, por tanto, el proceso de cambio de la evolución y sus mecanismos a través del tiempo, abordando la realidad de la evolución del propio proceso evolutivo y su estudio a través de procesos físicos, nucleares, químicos, moleculares, supramoleculares, biológicos, ecológicos, culturales, etcétera. Resulta de esta forma un término integral que permite abordar las pautas comunes metaevolutivas que dan lugar a propiedades emergentes, como la vida o la consciencia, en un complejo alud de procesos de autoorganización de la materia en un Universo en expansión y enfriamiento. (wikipedia)

Textualidad horizontal

1. wikisearch. C. Darwin http://es.wikipedia.org/wiki/Charles_Darwin
2. The Darwin correspondence database
<http://darwin.lib.cam.ac.uk/perl/nav?class=nationality;term=German;dmode=dr>
3. Darwin Adventure <http://www.darwinadventure.com/galapagos-charles-darwin.htm>
4. Autobiografía C. Darwin
http://www.planetalibro.com.ar/ebooks/eam/ebook_view.php?ebooks_books_id=1030
5. Wikibook: El origen de las especies.
http://es.wikisource.org/wiki/El_Origen_de_las_Especies
6. Wikisearch: El origen del hombre.
http://es.wikipedia.org/wiki/El_origen_del_hombre
7. Darwin y Marx http://wiki.cotch.net/index.php/Darwin_and_Marx

8. Googleimgsearch
<http://images.google.es/images?hl=es&q=metamorfosis&btnG=B%C3%BAqueda&sa=N&tab=w>
9. Wikisearch:Pastafarismo <http://es.wikipedia.org/wiki/Pastafarismo>
10. Cría del lenguado en cautiverio
http://www.elanzuelo.com/la_pesca/especies/cria_leng/cria_lenguado.htm
11. Metamorfosis de Ovidio.
<http://www.sepeap.es/libros/literatura/Siglo%20I%20ac%20-%20Publius%20Ovidius%20Naso%20-%20Metamorfosis.pdf#search=%22metamorfosis%20ovidio%22>
12. Constelaciones Familiares <http://www.constelacionesfamiliares.net/>
13. Constelaciones Familiares II <http://www.constelaciones-familiares.org/>



sociofísica

Textualidad horizontal

1. Bibliografía Muntañola <http://www.edicionsupc.es/ftppublic/pdfmostra/AR11403C.pdf>
2. Tesis dirigidas por Muntañola
http://biblioteca.upc.es/ang/FenixDoc/tesis_inv.asp?UE=735&ID=0001308
3. TESIS (Cesca) Zarate Marsili, Marcelo <http://www.tdx.cesca.es/TDX-0626101-095136/>



LUDOGRAMA (Puesta en abismo cronotópica y sónicofísica) *Artistas en Residencia* Aula de Danza de la UAH

+ La casa Encendida.



Puericultura psicogeográfica

1. Puericultura psicogeográfica** es un ensayo visual que se ocupa de la vida del homo ludens que habita en nuestras ciudades. La totalidad de la actividad lúdica es producida por una infancia escindida. Por un lado, la actividad producida por una infancia temporalmente no autóctona y por otro, se encuentra la actividad que produce otra infancia temporalmente autóctona. La no autóctona se refiere a los cuerpos sociales infantilizados por las formas modernas de gobierno simbólico. La infancia temporalmente autóctona se refiere al verdadero homo ludens psicobiológicamente hablando. Esto es: niños en carne mortal.