

INVITACIÓN AL TIEMPO EXPLOSIVO

Manual de juegos



Julián Lacalle y Julio Monteverde

INVITACIÓN AL TIEMPO EXPLOSIVO

Manual de juegos



Con ilustraciones de Arnal Ballester



sextopiso

Todos los derechos reservados.
Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida,
transmitida o almacenada de manera alguna sin el permiso previo del
editor.

Copyright © JULIAN LACALLE y JULIO MONTEVERDE, 2018

Por las ilustraciones © ARNAL BALLESTER, 2018

Primera edición: 2018

Copyright © EDITORIAL SEXTO PISO, S. A. DE C. V., 2018
París 35-A
Colonia del Carmen, Coyoacán
04100, Ciudad de México, México

SEXTO PISO ESPAÑA, S. L.
C/ Los Madrazo, 24, semisótano izquierda
28014, Madrid, España

www.sextopiso.com

Diseño e ilustraciones
ARNAL BALLESTER

Impresión
COFÁS

Formación
GRAFIME

ISBN: 978-84-16677-79-5
Depósito legal: M-21409-2018

Impreso en España

A Daniela, Miguel y Olivia

«La más sublime tarea de la poesía es dar sentido y pasión a las cosas insensibles, y es propiedad de los niños coger cosas inanimadas entre las manos y, jugueteando, hacer como si fueran personas vivas.

Este argumento filológico-filosófico demuestra que los hombres del mundo infantil fueron, por naturaleza, poetas sublimes».

GIAMBATTISTA VICO, *Ciencia Nueva*



ADVERTENCIA

Durante la lectura, recuerde el lector que se encuentra ante un manual; es decir: frente a un principio de acción. A partir de este punto, en sus manos queda la responsabilidad de hacer que estos juegos desplieguen todo lo que atesoran de liberador.

1

Juegos individuales



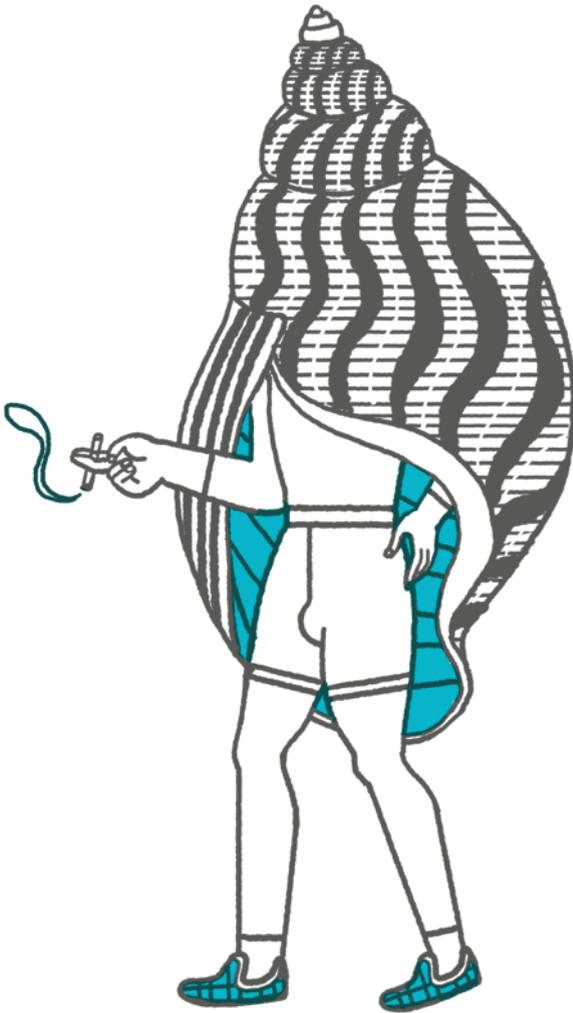
1

Juegos individuales

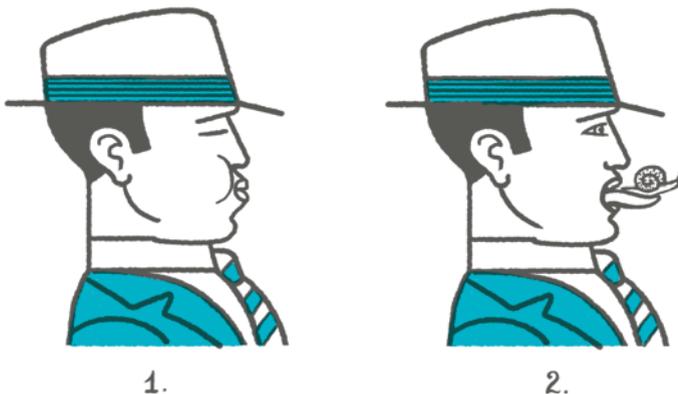
Los juegos individuales sólo son «solitarios» en apariencia. En realidad, cuando el jugador es realmente ganado para el juego su mente se llena de presencias que le arrebatan, poblando su universo interior de personajes y situaciones que pueden escapar a todo control racional. Los psicoanalistas, por su parte, han llamado la atención sobre la evidente relación que estos juegos individuales tienen con la masturbación, y nosotros no tenemos nada que objetar a esto, siempre y cuando se señale con el mismo énfasis que este carácter no es más que uno de los diferentes rostros que puede tomar el impulso erótico que existe en todo acto lúdico, ya sea a solas o con otras personas.

En cualquier caso, parece claro que los niños siempre han sido maestros en este tipo de juegos para un único jugador, y si uno observa detenidamente el comportamiento de un niño mientras juega, pronto entenderá que no juega porque no tenga otra cosa que hacer, o forzado por el aburrimiento –estos casos son la excepción, si bien es cierto que aumentan exponencialmente con la edad–, sino que juega *porque no puede dejar de jugar*. Así pues, los juegos individuales poseen una sinceridad y una honestidad difícil de superar.

Los juegos que aportamos en esta primera sección son por lo tanto juegos para un jugador único, en los que el interesado, si lo desea, podrá «jugar consigo mismo» en el más amplio sentido de la expresión.



Juegos individuales/ **JUEGOS DE INTERIOR**



Se sabe que la capacidad creadora del ser humano ha tenido siempre un punto de paso obligado en este tipo de juego individual en el que la fantasía y la imaginación marcan la diferencia. Así, la condición de tener que jugar en un interior, al imponer al mismo tiempo una necesidad de escapar al aburrimiento y el condicionante insalvable del encierro, siempre ha resultado idónea para espolear la dialéctica del ensueño.

Así pues, el lector podrá encontrar en esta sección algunos juegos que le pueden ser muy útiles cuando se vea obligado a permanecer en sitios cerrados, durante un día de lluvia o cuando se encuentre atrapado por las obligaciones de su jornada laboral. Igualmente, ciertos juegos que se incluyen en esta sección servirán para, de forma real o simbólica, convocar a otros jugadores con los que dar por terminado ese estado en ocasiones tan imperfecto de soledad.

1

Opus 23

Juegos individuales

JUEGOS DE INTERIOR

Reglas del juego

«Siéntate de 19:00 a 20:03 (hora danesa) y piensa en todas las personas alrededor del mundo que tal vez están haciendo lo mismo».

Comentario

Juego propuesto por el miembro de Fluxus* Eric Andersen para ser jugado el 11 de diciembre de 1963. También puede ser jugado de forma individual por varias personas que, de mutuo acuerdo, fijen un día y hora concretos; o por los completos extraños que, habiendo leído este libro, decidan jugarlo el 31 de diciembre de 2020 entre las 19:00 y las 20:03 (hora del Estado español). Incluso puede ser jugado a cualquier hora y cualquier día, demostrando así una confianza sin límites en la ubicuidad del pensamiento.¹



2

Las dos caras de la moneda

Juegos individuales

JUEGOS DE INTERIOR

Reglas del juego

Escribir una tarjeta postal y poner en cada uno de los lados una dirección diferente. Antes de enviarla sacar dos fotocopias. Enviar la tarjeta postal y después de un tiempo prudencial, enviar las fotocopias a los receptores potenciales de la tarjeta postal para saber cuál de los dos la ha recibido. Eventualmente, este tipo de juego puede incluir direcciones al azar o la ocultación deliberada de las direcciones dentro de la misma tarjeta.

Comentario

Juego de *mail-art** propuesto por el artista Carles Mamano, y recogido en el n.º 12 del fanzine *P. O. Box*, en septiembre de 1995, donde se puede leer: «El recurso es concentrarse en el proceso de un envío postal, buscando la parte oculta, obligando a que el cartero dude, yerre, intervenga, investigue, se manifieste, se enfade, sabiendo que la única prueba para nosotros es saber si ha llegado o no la correspondencia».²

3

El revelador de sueños

Juegos individuales

JUEGOS DE INTERIOR

Reglas del juego

El jugador deposita en un frasco, bote o tarro (no mayor de un vaso de agua) de cristal y transparente, sin etiquetas o pegatinas, una fotografía seleccionada, ya sea aleatoriamente o por su interés personal. Una vez introducida la fotografía en dicho recipiente se llena de agua y se deja en reposo durante al menos 24 horas (el tiempo mínimo necesario para mezclarse los componentes de la imagen con el agua). Minutos antes de irse a dormir, el jugador se beberá el agua del frasco. Posteriormente, al despertarse, anotará el sueño que ha tenido y las posibles referencias o analogías que se hayan establecido con la fotografía introducida en el recipiente.

Comentario

Juego ideado por Marcos Isabel y presentado en las jornadas del Laboratorio Onírico realizadas por el Grupo surrealista de Madrid durante la primavera y el verano de 2017.

4

Taller de los dientes blancos

Juegos individuales

JUEGOS DE INTERIOR

Reglas del juego

«Cepilla tus dientes usando un cepillo distinto para cada diente».

Comentario

Juego propuesto en 1989 por el miembro de Fluxus Ken Friedman.

