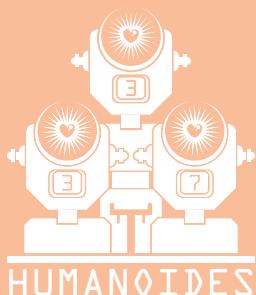


#r^eADyC

ISSN 2951-8458



2024

contenido 2024



22

Juego, humanidad y libertad. Contrapuntos estéticos para la época digital

El ser humano sólo cuando juega tiene ese rasgo de humanidad; el ser humano sólo es y puede ser humano durante el juego. ¿Dónde queda el juego en la época de la digitalización? Es posible que quede el juego digital mismo,

Fernando Gilabert

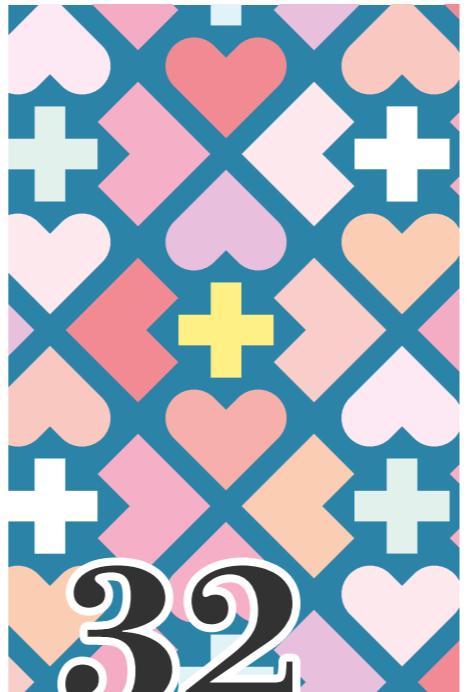


28

El juego de la propagación

La formación de patrones a partir de una misma figura adquiere una dinámica similar. El juego de la iteración toma la forma de la propagación en el marco de las artes gráficas; pero esta iteración se circunscribe a la mano fehaciente, al artesano, al autor.

Patrizia Pedraza



32

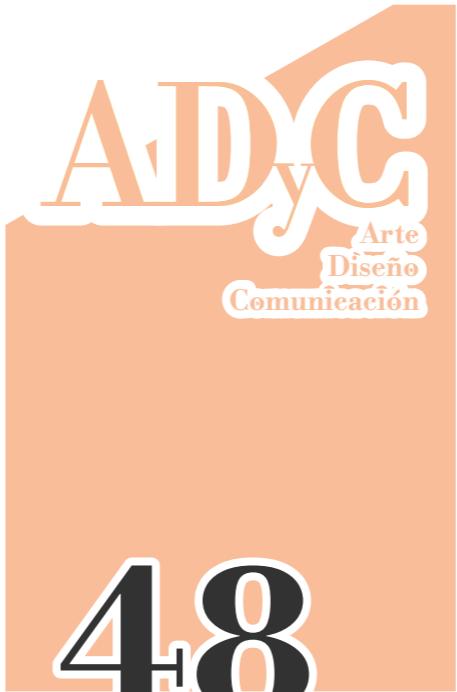
Coordinador Arte, Diseño y Comunicación y Diseño Editorial y Gráfica Publicitaria

Tan sólo necesita girar la mirada, soslayar la percepción, jugar con la posibilidad infranqueable de lo imposible...

Crear desde el juego

...y disfrutarlo.

Manuel Fernando Mancera Martínez



48

ADyC Curso 23-24

Autoría por orden alfabético



130

Secretos de reunión

Club ADyC:

Cristian Álvarez Mejuto

(Curso 22-23)

Alba Coro Gómez

(Curso 22-23)

Marta de la Portilla Tomás

(Curso 22-23)

Ana Belén Mantell Pastoriza

(Curso 22-23)

Vanesa Navarro Loma

(Curso 22-23)

Noelia Ramírez Rodríguez

(Curso 22-23)

Inmaculada Zoilo Gutiérrez

(Curso 22-23)



148

Egresados

Adriana Gutiérrez Montaño

Su trabajo se centra en la exploración del espacio como un hábitat creativo, combinando la gráfica digital con un enfoque onírico. Su modelo productivo persigue transformar conceptos abstractos en proyectos visuales únicos, donde la creatividad y la libertad de expresión son protagonistas.





Disponible en
grupo.us.es/grupohum337/

EDITORES Y DIRECCIÓN:

Manuel Fernando Mancera Martínez
 y CCCXXXVII Humanoides

REDACCIÓN:

GrupoHUM337

DIRECCIÓN DE ARTE:

ParaLosQueAmanDemasiado

MAQUETACIÓN:

Manuel Fernando Mancera Mancera
 Mateo Sánchez Sánchez

PUBLICIDAD:

grupohum337@us.es
 CCCXXXVII Humanoides

TIPOGRAFÍAS:

Libre Bodoni

CONTACTO:

grupohum337@us.es
 Manuel Fernando Mancera Martínez

REDES:

grupo.us.es/grupohum337

GÉNERO GRAMATICAL

Toda referencia en esta publicación a personas, colectivos, o cargos (mientras no se indique lo contrario), en género masculino, debe entenderse como género gramatical no marcado, incluyendo la referencia a hombres y mujeres.

En este número: GrupoHUM337 y CCCXXXVII Humanoides Comunicación no se hace responsable de lo contenido en esta publicación en relación al trabajo de los autores. El contenido y sus opiniones son exclusiva responsabilidad de los mismos.



Bajo licencia de Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional
 (CC BY-NC-SA 4.0)



DISPONIBLE EN:

grupo.us.es/grupohum337

ISSN 2951-8458

©2024 GRUPOHUM337

© DE LOS TEXTOS LOS AUTORES

© DE LAS IMÁGENES LOS AUTORES

@ CCCXXXVIIHUMANOIDES

ENTIDAD RESPONSABLE:

Grupo de Investigación HUM337

LUGAR DE EDICIÓN:

Sevilla, España



I

En la decimoquinta de las Cartas publicadas en *Die Horen* dice Schiller: "el ser humano sólo juega cuando es humano en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente humano cuando juega" (*der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wort Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*) (1990: 240-241). En la humanidad misma se incluye el instinto de jugar, como una pulsión sensual, sensitiva y, si se quiere, sensiblera que da paso a lo estético. Ese instinto de juego es distinto del juego en sí mismo, lo que significa que, aún a pesar de no estar jugando y mantener un carácter alienado respecto de la realidad, al caer en las fauces de lo cotidiano, el ser humano tiene dentro de sí un impulso que lo incita a jugar, por tanto, a querer-ser humano. El ser humano sólo es humano cuando juega porque en ese juego, que Schiller llama juego estético, es donde se encuentra la felicidad: un reposo en movimiento, un impulso que no desplaza aquí o allí, sino que deja a cada uno ser-en-sí mismo.

A todas luces, si el ser humano se siente impelido al juego por su propio carácter de ser-humano, su ennoblecimiento se posibilita cuando lleva a cabo ese juego. Sólo jugando puede alcanzar su felicidad, porque sólo en el juego puede alcanzar la libertad. El ser humano sólo es humano en tanto que juega, sólo en el juego es libre. Con la idea de libertad, el Romanticismo alemán alcanza una de sus cumbres: Goethe, los hermanos Schlegel, Hegel y sobre todo Schelling, tienen en el corazón de sus planteamientos filosóficos la idea de libertad (Rojas-Jiménez, 2023: 155). Pero en Schiller, autor romántico también, la libertad supone una base metafísica sobre la que se erige toda una estética, si se quiere decir, una estética del juego (Safranski, 2004: 350).

Schiller desarrolla esta estética a partir del juego en torno a 1794 y 1795. Puede suponerse que ya en las conversaciones

en el hogar compartido por Goethe y Mademoiselle Vulpis, entre las partidas de cartas de la tarde y la redacción hasta casi el alba, surgieron los puntos compartidos de las *Cartas con el tratado de la poesía* ingenua y sentimental del gigante del *Sturm und Drang* (Safranski, 2009: 89-90), pues en ambos escritos prevalece un ennoblecimiento moral de la naturaleza humana a través del conocimiento estético, al ser presentado, despojado de cualquier pantomima técnica y tecnicista, como sentencias antiquísimas del sentido común que guían los preceptos de los seres humano para con el mundo, la naturaleza y los demás.

Las tesis schillerianas (y goethianas) se despliegan al finalizar el régimen de *la Terreur*, durante las postrimerías de la Revolución Francesa, la que trajo la libertad de las modernas democracias. Cuando la Reacción de Termidor envía a la guillotina a Robespierre y a otros veintiocho jacobinos (Dupuy, 2005), Schiller, quien se muestra primeramente receptivo, como casi toda la intelectualidad que florece bajo el riego kantiano, al empoderamiento del Tercer Estado como Asamblea Nacional, debe dejar clara su condena a la ejecución del Antiguo Régimen, personificado en Luis XVI (Safranski, 2004: 323), no vaya a ser que retornen los espectros del despotismo a suprimir la creatividad y volver a erigir el mundo como un tosco armazón gris, erradicando los esfuerzos románticos de ilustrar acerca de la belleza sencilla y plácida que surge a través de la contemplación y el juego libre de lo natural.

II

Los silencios de lo analógico llevan desde hace casi tres cuartos de siglo estremeciéndose ante los *beeps* de lo digital, ruido incesante en el tardo-(y turbo)-capitalismo (Gilabert, 2025). Desde el invento del transistor y los nodos de ARPANET, las cartas dejan de ser cartas y se tornan emails, whatsapp, tweets, skeets o cualquier otra forma de microblogging, formas más "baratas", tanto en material como en contenido. En relación a lo material, porque las modernas sociedades capitalistas, liberales las llaman algunos, quieren la eternidad, esto es, perpetuarse incluso frente a esos agoreros de color verde que hablan de un colapso inminente del planeta, por lo que presentan una cara amable y comprometida con el entorno, si bien de la peor manera: obteniendo pingües beneficios de lo *recycled & sustainability*, pero que en muchos casos supone otro tipo de gastos asumidos de antemano, tanto en el mero producto como en los costes para la salud pública. En relación al contenido, porque las modernas sociedades capitalistas, liberales las llaman algunos, quieren la inmediatez, esto es, tenerlo todo al instante, incluso frente a esos intelectuales de color gris que

escriben como si tuvieran toda la eternidad por delante, reescribiendo una y otra vez, sus trabajos, haciendo borradores para que no queden flecos sueltos en ninguna de las ideas que quieren transmitir: si, al fin y al cabo, no hay que pensar tanto para escribir, pues incluso etiqueta como "sin filtro" a quien habla de cualquier cosa sin pensar en las consecuencias de sus palabras. Liberales las llaman algunos, pero no libres...

Las grandes tecnologías, fruto de un progreso, de una flecha que no puede sino seguir avanzando, aun a riesgo de no encontrar nunca una diana (Cruz, 2017), no saben salir del atolladero catastrofista del crecimiento, necesitando la expansión para poder salvar los inconvenientes de sacar al mercado versiones defectuosas e inacabadas bien con intenciones de más adelante vender los parches necesarios para que el producto funcione a la perfección, bien como una estratagema anticipatoria con las que dar un golpe de mano a la competencia, siguiendo de nuevo la lógica de la inmediatez y la novelería, de las que se alimenta toda la modernidad, pero que se convierten en pura gula de la era digital.

El hambre digital no parece que pueda ser saciada: no es Saturno quien se come a sus hijos, sino que son sus criaturas las que devoran a su creador. El banquete está servido y es la propia humanidad la que se sirve en el plato. Se llama al tiempo digital la era de lo transhumano (Diéguez, 2017), porque la condición humana, tan defectuosa ella que tiene precisamente que sobrevivir desde su propia carestía como especie (Gehlen, 2014), no parece suficiente y es necesario añadirle un plus (un *H+*, como estandarte del transhumanismo), para así canibalizar la propia especie: pedazo a pedazo de la víctima sacrificial, antes enemigo, ahora parte del propio yo, para añadir al alma los méritos ajenos (Stannard, 1992; Vacas-Mora, 2008), trofeo que se añade a las propias "hechuras" (Moreno-Márquez, 1993).

Pero eso propio siempre es ajeno, por eso siempre hay que desconfiar de lo otro. La era digital es la era de la vigilancia, panóptico global, trama carcelaria donde todo el mundo vigila a todo el mundo y aprueba y reprueba su conducta a partir de un simple "me gusta" (Guirola-Valdés, 2024). La sociedad de la información se convierte en la sociedad de control, una ruptura de tabiques que no supone una mayor libertad de movimiento, sino que, más bien ocurre lo contrario: significa una restricción fruto de la vergüenza de saber que hay (o puede haber) ojos extraños sobre nuestras acciones, públicas e íntimas. Así lo humano pierde su humanidad y aparece como un animal digno de observación: en museos de historia natural, en parques zoológicos, en circos que van de pueblo en pueblo. Es todo un espectáculo observar cómo el ser humano juega en el espacio que se le habilita para ello.

III

Poco espacio queda entonces para el juego. Apenas queda espacio tampoco para lo humano. El ser humano sólo cuando juega tiene ese rasgo de humanidad; el ser humano sólo es y puede ser humano durante el juego. ¿Dónde queda el juego en la época de la digitalización? Es posible que quede el juego digital mismo, quedan los videojuegos y queda el apoyo digital al juego, desde la versión del Monopoly con tarjeta de crédito de juguete al *Video Assistant Referee* mediante el que se juzga objetivamente si el defensa central le da al balón o a la espalda del delantero. La técnica apoya el jugar, del mismo modo que sirve de soporte para la habitación del ser humano en el mundo. Pero del mismo modo, existe el peligro de su desvirtuación modificando su esencia intrínseca, tanto en lo humano como en el juego, esto es, en aquello que permite a lo humano ser humano.

Pero queda el arte, como el último resollo. Ya los griegos hablan de transformaciones cuando aluden a la praxis técnica (Aristóteles, *Eth. Nic.* 1140b), como una *poiesis*, esto es, como un juego de creación que consiste en dar representación a las cosas en su totalidad. Eso hace el arte, porque el arte juega en tanto que produce sus obras, las re-presenta, las trae de nuevo a la presencia dotándolas de existencia (Heidegger, 1984: 42), permitiendo al ser humano estar-en-medio de lo re-presentado (Heidegger, 2006: 89), como jugando un juego. El arte no deja de ser ese juego que juega el ser humano para ser tal, de ahí que el juego siempre es juego estético.

En la época digital quedan las nuevas formas de arte: las creaciones con visos de representación suponen la apertura al mundo que posibilita al ser humano considerarse como humano, pues el arte siempre revela de algún modo su verdad como humano (1984: 19-30), incluso en los tiempos aciagos bajo el dominio del tardo-turbo-capital. Se convierte en su contrapunto.

Fernando Gilabert
Universidad de Sevilla

Referencias bibliográficas

- Cruz, M. (2017). *La flecha (sin blanco) de la historia*. Barcelona: Anagrama.
- Diéguez, A. (2017). *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder.
- Dupuy, R. (2005). *Nouvelle histoire de la France contemporaine II. La République jacobine: Terreur, guerre et gouvernement révolutionnaire, 1792-1794*. Paris: Seuil.
- Gehlen, A. (2014). *Der Mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt [1940]*. Wiebelsheim: Aula.
- Gilabert, F. (2025) "Ge-Stell-Phony: πνίησις y τέχνη en la trama contemporánea". Milhano, A. y Lima, J.T. *Tecnofanias*. Covilhã: Praxis. Centro de Filosofía y Cultura [En prensa].
- Guirola-Valdés, Y. (2024). "Repensando el panóptico global: su impacto en la salud mental". *Conf. imp. en Cong. int. Hermenéutica de la locura y la salud en el mundo global. Homenaje a M. Foucault*. Sant Boi de Llobregat (Barcelona), 19/11/2024.
- Heidegger, M. (1984). *Holzwege (1935-1946)*. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Heidegger, M. (2006) *Zollikoner Seminare. Protokolle – Zwiegespräche – Briefe*. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Moreno-Márquez, C. (1993). "La hechura del mundo. Espacio massmediático y marginalidad de lo cotidiano". *Er. Revista de Filosofía*, 15, 83-113.
- Rojas-Jiménez, A. (2023). *El alcance de la moderna filosofía. Pensar en libertad*. Madrid: Síntesis.
- Safranski, R. (2004). *Friedrich Schiller oder die Erfindung des Deutschen Idealismus*. München: Hanser.
- Safranski, R. (2009). *Goethe und Schiller. Geschichte einer Freundschaft*. München: Hanser.
- Schiller, F. (1990). *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre [1793-1795]*. Ed. Bilingüe a cargo de J. Feijoo y J. Seca. Barcelona: Anthropos.
- Stannard, D.E. (1992). *American Holocaust: Columbus and the Conquest of the New World*. Oxford: Oxford University Press.
- Vacas-Mora, V. (2008). "Cuerpos, cadáveres y comida: canibalismo, comensabilidad y organización social en la amazonía". *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, 6, 271-291.