

JUEGO Y CULTURA POPULAR: UN ACERCAMIENTO A LAS CEREMONIAS ANDINAS DEL NOROESTE ARGENTINO DESDE UNA PERSPECTIVA ANTROPOLÓGICA

Mariel Zalazar

ISTLYR¹

*“Aunque vayamos a miles de kilómetros de distancia
siempre viajamos adentro de nosotros”*

Rodolfo Kusch²

RESUMEN

La lúdica pertenece a una dimensión esencial del ser humano, su potencia creadora y transformadora interviene en la construcción de sentido de los sujetos sociales. La producción cultural se desarrolla a partir del elemento lúdico presente en cada proceso grupal y por ello acercarnos a las manifestaciones populares nos brinda una perspectiva de la vida en comunidad.

Daremos cuenta en este trabajo de ciertas particularidades de la dimensión lúdica relacionadas con el carnaval humahuaqueño, celebración popular de la provincia de Jujuy, en el noroeste argentino.

PALABRAS CLAVE

Cultura, lúdica, juego, carnaval, ritos, comunidad

¹ Este artículo fue producido en el marco de los estudios de la tecnicatura de tiempo libre y recreación en el Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación, institución pública estatal de la ciudad de Buenos Aires. Asignatura: Historias y teorías del Juego, cuyo docente es Ramiro González Gaínza.

² Rodolfo Kusch: filósofo y pensador argentino que obtuvo el título de Profesor de Filosofía de la Universidad de Buenos Aires. Realizó profundas investigaciones de campo sobre el pensamiento indígena y popular americano como base de su reflexión filosófica.

RESUMO

O lúdico pertence a uma dimensão essencial do ser humano, seu poder criativo e transformador intervém na construção de sentido dos sujeitos sociais. A produção cultural desenvolve-se a partir do elemento lúdico presente em cada processo grupal e, portanto, a aproximação das manifestações populares nos dá uma perspectiva de vida comunitária. Neste trabalho, daremos conta de algumas particularidades da dimensão lúdica relacionadas ao carnaval de Humahuqueño, uma celebração popular na província de Jujuy, no noroeste da Argentina.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura, lazer, jogo, carnaval, rituais, comunidade

Introducción

Cuando pensamos en nuestro paso por esta tierra, por el suelo latinoamericano: ¿desde qué posicionamiento lo hacemos? Nuestra percepción de lo que nos rodea ¿nos viene dada?, ¿la heredamos? ¿O es una construcción a lo largo de la vida? ¿Pueden darse ambas situaciones juntas?

Estos interrogantes nacen de la necesidad de delimitar lo que entendemos por *cosmovisión*. Es importante reconocer cuáles son las bases de nuestro pensamiento acerca de cómo entendemos el mundo, pues es desde allí que intentaremos explicar todo lo que conocemos; incluso lo que desconocemos. Habitar un lugar forma parte de comprender los códigos de ese espacio, de la comunidad que existe en él, de los símbolos que la representan, de las creencias y tradiciones que se forjaron a lo largo del tiempo y la manera en la que se realizan todas las tareas: desde preparar una comida hasta elaborar una pieza de arte. Esas decisiones que tomamos a diario, a veces más o menos imperceptibles, van creando un entramado de situaciones, de pequeñas realidades que sostienen la cultura a la que pertenecemos.

Ninguna concepción es inocente, ninguna existe en tanto pureza y castidad. Las concepciones del mundo se desarrollan a partir de experiencias, saberes y tradiciones de un pueblo o sociedad y, si perdemos de vista esa idea, probablemente equivoquemos los

discursos que bien intencionados pueden inducir a erróneas maneras de entendimiento. En este sentido, entendemos o creemos entender que una *cosmovisión* es la manera de ver e interpretar el mundo. Y acercarnos a cosmovisiones de las que no formamos parte (las de pueblos originarios del NOA³, por ejemplo) es un desafío que se pretende realizar desde el respeto que merece y con la finalidad de visibilizar y reconocer los valores imperantes en ellas; y, a la vez, analizar tensiones que creemos existen en el campo que nos compete como profesionales en la recreación y en educación; en este caso, el campo del juego; entendiendo éste desde su concepción como fenómeno cultural.

Es objeto del presente trabajo es desarrollar algunas ideas relacionadas al juego y la lúdica, y los rituales en las comunidades originarias que habitan el noroeste argentino. Esta región cuenta con la particularidad de mantener vivas las prácticas ancestrales de los antepasados y, de ahí, nuestro interés en pensar las maneras en que se hacen visibles las tensiones dentro de la cultura popular. Antes de profundizar en estos temas resulta imprescindible comprender qué definición de juego y de lúdica utilizaremos y desde qué posicionamiento académico se piensa en este fenómeno.

1. Estar- siendo en el presente: algunas consideraciones

Cuando hablamos de comunidades indígenas o pueblos originarios pareciera instaurarse en el imaginario colectivo una concepción de unidad amorfa y homogénea que no entiende de diversidades e intenta encasillar todo bajo una misma forma de existencia. Tal vez el pensar en pueblos originarios nos limite un poco; mejor sería nombrar y reconocer a cada pueblo con la denominación correspondiente. Sin embargo, parece sensato entender que lo que remiten esas dos palabras es a un pasado identitario y un presente complejo y repleto de significaciones.

Creo necesario tener en cuenta las tensiones que subyacen en la trama social de lo que significa formar parte de una comunidad originaria. Acercarnos a la mirada y a la voz de quienes integran esas comunidades es la manera más leal y sincera para reconocer una

³ Región del noroeste argentino integrada por las provincias de Jujuy, Salta, Tucumán, Catamarca, La Rioja y Santiago del Estero.

sociedad multicultural. La invisibilización y la negación de nuestras raíces son el germen de una sociedad que atraviesa problemas de identidad: ¿quiénes estamos siendo en este presente? ¿Qué luchas olvidamos? ¿Cuál es el origen y la causa de nuestras elecciones y decisiones como pueblo?

El antropólogo y filósofo argentino Rodolfo Kusch indaga sobre la identidad de los pueblos: en relación con lo sagrado y en el *estar siendo* en un lugar, en el suelo que habitamos: punto de inflexión entre el mundo de adentro y el mundo exterior. Ser uno con el entorno, ser uno en lo colectivo. Entendiendo la cultura como decisión, acontecer, expresión del vivir. Se configura así el dinamismo de la vida: no solo es estar en un espacio y ser en un tiempo; la filosofía del estar-siendo implica un devenir del cuerpo histórico, del cuerpo político y social, atravesado por las vicisitudes que nos plantea la vida.

Para entender cómo la cultura nos permea y *estamos siendo* con un otro, con la naturaleza y en comunidad, tomaremos como ejemplo una investigación de Florencia Julián, investigadora del CONICET⁴, sobre el árbol de queuñas en el norte de Jujuy y su relación con la vida de los lugareños y lugareñas: “en el presente, también existen valoraciones simbólicas sobre las “Queuñas” vinculadas con la muerte, como las que la comunidad aborígen de Quebraleña les da a los bastones que son elaborados para los mayores de edad que los necesiten y que una vez que fallecen los acompañarán a su lecho. Nuevamente la vinculación étnica entre el ser humano y las “Queuñas”, transgrede las dimensiones de la materia viva para continuar comunicándose en otras dimensiones. Capriles y Flores Bedregal (2002), describen a su vez como uno de los usos indirectos de los bosques, a los espacios importantes de reunión. Esto coincide con uno de los usos que le da la comunidad aborígen de Quebraleña al bosque de “Queuñas”, que sitúa en su interior un mojón, estructura simbólica y punto de reunión en el que se inicia una de las fiestas más significativas para la zona.”

⁴ Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Principal organismo dedicado a la promoción de la ciencia y la tecnología en Argentina.

Esta investigación nos permite observar cómo la naturaleza que nos rodea conforma un todo indivisible con nuestra percepción de los ciclos de la vida. Cada comunidad construye a lo largo del tiempo los símbolos que serán parte de su identidad colectiva, de su memoria y de su hacer cotidiano. Kusch dice que “aunque vayamos a miles de kilómetros de distancia siempre viajamos adentro de nosotros” porque, en definitiva, ese estar siendo que propone se construye en la praxis diaria de quienes conforman una comunidad.

Considerar que esa actitud, ese hacer específico es una actitud lúdica que el sujeto mantiene. ¿Se puede vivir la vida lúdicamente? O mejor: ¿Se puede no vivirla de esa manera? La cultura popular está plagada de ejemplos de un vivir lúdico, en el sentido más sutil y más global que tiene la palabra. La actitud lúdica le da sentido a ser quienes somos en este presente. No es lo mismo vivir en un tiempo y espacio que *habitar* un tiempo y espacio. Y son las experiencias colectivas las que contribuyen a la construcción psíquica y social de los sujetos como tal.

Desde tiempos remotos en el mundo occidental se han desarrollado misteriosas transformaciones sociales y, a pesar de esos cambios y movilizaciones, existe en la humanidad un elemento lúdico que se relaciona con la exaltación y la espontaneidad. El espíritu lúdico es aquel que motiva a las sociedades a avanzar en torno a la creatividad y el desarrollo del ser. Es esa esencia lúdica, esa energía primordial la que moviliza al pueblo. Muy a nuestro pesar vemos en la actualidad cómo el rendimiento y la gratificación ensombrecen el elemento lúdico en disciplinas como la ciencia, la política y el arte.

2. La dimensión lúdica y el juego

La cultura popular se nutre y se resignifica con las manifestaciones artísticas y folklóricas que provienen directamente del pueblo. Su impronta otorga una identidad compartida entre los habitantes de un lugar. Y una de esas manifestaciones está estrechamente vinculada al juego y a la lúdica, pero ¿qué entendemos por juego y lúdica?

Mencionaremos algunos autores y autoras de textos críticos sobre el juego y la lúdica que nos acercarán a las diferentes perspectivas: Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* afirma la existencia del juego previa a la cultura, ya que ésta contiene en su esencia un carácter lúdico. Entendemos desde este autor al juego como fenómeno cultural, elemento fundante. El juego construye un orden con sentido en sí mismo. Es voluntario, los/as participantes eligen libremente jugar. A su vez, Fernando Auciello, quien estudió y analizó a Huizinga, expresa que “el juego y lo sagrado es un lugar eminente en el que el elemento lúdico adviene al mundo, relación reveladora y fundante”. De esto nos ocuparemos a partir de ahora.

Además del concepto de juego lo que nos interesa abordar es la dimensión lúdica, aquella que es de carácter existencial de la persona y para ello retomaremos conceptos trabajados por Ricardo Lema y Luis Machado que escriben en *La Recreación y el juego como intervención educativa*: “se caracteriza por ser una actitud o estado de libre exploración y creatividad, gobernada por el permiso para relacionarse con las personas y los objetos de otra forma que en la vida corriente. La lúdica supone el caos de despojar a las cosas de su sentido original, para atribuirle nuevos sentidos”. Se relaciona con un estado más etéreo y de difícil precisión.

En la misma sintonía Graciela Scheines plantea que el juego funda un orden: “un orden lúdico”. Tomemos como ejemplo la investigación sobre los árboles de queuña: los habitantes utilizan esa madera para transformarla en un objeto simbólico y a la vez práctico de la vida cotidiana: bastones que utilizan las mujeres mayores. Los árboles cobran nuevos sentidos, el pueblo estrecha relaciones con su entorno natural y al mismo tiempo se genera una actitud creativa en la comunidad que comparte la importancia de ese bien cultural en que se transformó el bastón. Hay en esta situación una relación entre objeto y referente creada a partir de una representación cultural y simbólica. ¿Hay una actitud lúdica en esta situación entonces?

Lema y Machado determinan algunas características y diferencias entre juego y lúdica que utilizaremos para analizar más adelante una celebración muy particular y a la vez compartida con otros lugares del mundo: el carnaval. Ese abordaje teórico especifica que:

“Los juegos se caracterizan por su capacidad para adaptarse a las diferentes poblaciones, momentos históricos y culturas. La lúdica en cambio es un fenómeno universal y constante”: en Jujuy es muy común el juego de la bolilla, el trompo, la cometa (barrilete que en los últimos tiempos ha dejado de jugarse en ciertas zonas a raíz del cambio climático), pilladita (lo que se conoce también como mancha), la escondida. Y en zonas rurales la taba, que se juega con el hueso de un animal (parecido a la bocha) y la gallina escondida. Esta última es muy común en comunidades de la Quebrada de Humahuaca. Podemos observar de esta manera que los mismos juegos reciben nombres distintos y se adaptan a las épocas y costumbres del lugar”.

- “Los juegos pueden entenderse como formas de expresión; en estos se puede expresar la personalidad, el desarrollo e incluso la cultura. La lúdica en cambio es manifestación humana, es expresión de la capacidad del ser humano de transformar su entorno”.

- “Los juegos satisfacen múltiples necesidades del ser humano, en todas las etapas de su desarrollo. La lúdica en cambio es una necesidad humana, sin la cual su existencia no sería posible”: concebimos a los juegos como medios para el desarrollo del ser, mientras que la lúdica “debe ser un fin para la recreación del individuo y sus comunidades”.

- “Los juegos son repetitivos, se suele volver a ellos en busca del placer que generaron. La lúdica es memoria, ya que sus efectos perduran más allá de los momentos en los que se generaron”.

En resumen, la lúdica se relaciona con la producción de sentidos, es la matriz cultural de un pueblo. Exige la libertad de creación y de sentido, es universal puesto que existe en la esencia de las personas y a su vez como elemento intrínseco de cada sociedad. Constituye una manifestación humana y la expresión libre de sus pulsiones.

3. La cultura del carnaval como territorio de la lúdica

¿Por qué tomar el carnaval como punto de partida para el análisis del juego y la lúdica? En primer lugar porque el carnaval constituye la manifestación artística del folklore de

un pueblo. Forma parte de la cultura popular y contiene en sí mismo múltiples significaciones. En segundo lugar, nos ofrece ideas sobre cómo las sociedades y diferentes culturas se expresan y se estructuran a partir de lo que allí sucede. Y, en un tercer y último lugar, porque el carnaval de la Quebrada de Humahuaca, que es el que nos interesa comentar, es en esencia la representación de una ceremonia relacionada con la agricultura, la forma de vida de las comunidades jujeñas y el punto de confluencia del sincretismo religioso que se dio en la provincia entre la conquista y colonización española por un lado, y las creencias cosmogónicas ancestrales de la población nativa por el otro. Para acercarnos al concepto de carnaval retomaremos el texto del historiador y filósofo ruso Mijaíl Bajtín, el primero en estudiarlo sistemáticamente y en proponer un marco de interpretación de las dicotomías seriedad-risa, sagrado-profano, continuidad-cambio, aristocracia-pueblo, rigor-libertad, alma-cuerpo a partir del hecho carnavalesco. Esos binomios nos recuerdan la teoría planteada por Huizinga, quien opone el juego a lo serio. Es justamente en el carnaval donde esa oposición se materializa, mostrando cómo se subvierten las jerarquías que funcionan en el mundo ordinario y se refuerza el juego de lo sacro y lo profano. Por su parte Bajtín en su libro *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento* propuso el **ideal carnavalesco** como “un mundo irrestricto de formas y manifestaciones cómicas que se oponen al tono oficial y serio de la cultura eclesiástica y feudal medieval”.

Podemos observar entonces cómo en este tipo de celebraciones lo ritual aparece con mayor potencia. El carnaval es una manifestación ritual: no en el sentido religioso, sino relacionado con la repetición de acciones: tienen una tradición, una estructura y unas costumbres que se repiten a lo largo del tiempo.

3.1 El Carnaval de Humahuaca

El carnaval que se desarrolla en la zona de la Quebrada de Humahuaca, provincia de Jujuy, Argentina, es una celebración popular que se realiza al comienzo de la cuaresma (40 días antes de Semana Santa).

Esta festividad combina dos tradiciones: la que traen los españoles durante la conquista de América, y los cultos de los pueblos originarios de la región: integrando así los rituales

destinados a celebrar la fecundidad de la tierra y a honrar a la deidad de la Madre Tierra, la Pachamama, por los bienes recibidos.

El festejo se inicia con el desentierro del diablo, llamado Pujllay, que simboliza la celebración, representado por un muñeco de trapo que fue enterrado en el final del último carnaval. De esta manera, los deseos reprimidos se liberan y comienza a desarrollarse una actitud mucho más disruptiva en las personas que siguen a las comparsas al son de la música.

El Pujllay es sacado de debajo de la apacheta o mojón (montón de piedras) y en ese momento comienza la celebración. El sentido liberador del carnaval envuelve todo. Este Pujllay es levantado por el diablo mayor, como símbolo de desentierro para dar comienzo oficial al desenfreno del carnaval durante ocho días.

En este rito los deseos reprimidos se liberan y durante el festejo abunda el beber, bailar y hacer lo que sea que cada persona sienta.

3.1.1 El comienzo o desentierro

Cuando es desenterrado el diablo, la celebración comienza: *salir de la tierra*. El inicio se da con el descenso de cada comparsa y los diablos bajan de los cerros a toda velocidad. Cada una está compuesta por muchos participantes disfrazados y sus diablos oficiales, además cuentan con un nombre propio distintivo. El camino que las comparsas



empresen tiene un inicio y final, y cada una va marcando su propio recorrido. Mientras, la música guía. Llevan consigo estandartes que las identifican, banderas y escudos. Después de desfilan por las calles de los pueblos, las comparsas se reúnen en sus puntos estratégicos, donde se crean peñas con música y baile hasta el amanecer.

En la imagen se puede apreciar un diablito con el estandarte de su comparsa.

Febrero 2023, Tilcara, Jujuy.

3.1.2 Los diablos

Los lugareños se visten con trajes coloridos, cascabeles y máscaras. Los diablos, por su parte, también son personas disfrazadas que se dejan poseer en su totalidad por la alegría del carnaval. Una vez que una persona asume el rol de diablo, no puede dejarlo de lado durante los ocho días completos, ya que de lo contrario, podría caerle una maldición. Además, los diablos no pueden decir que no si alguien les ofrece algo de beber o los invita a bailar, ya que deben mantenerse en vela celebrando.



Dos diablos buscan personas para bailar y saltar detrás de las comparsas.

Febrero 2023, Tilcara, Jujuy.

3.1.3 El final o entierro

El domingo de carnaval, después de varios días de festejo, la celebración termina con el nuevo entierro del diablo. Todos vuelven al pie de los cerros y entierran al muñeco en un hoyo que representa la boca de la Pachamama. En ese pequeño pozo se tiran ofrendas de todo tipo (hojas de coca, alcoholes varios o cigarrillos) y se vuelven a encender los fuegos artificiales para cerrar el carnaval. En este momento, se agradece y se pide a la pacha que todo esté bien hasta el próximo carnaval. Es *volver a la tierra*.



Una multitud camina al encuentro de la comparsa por las calles de Tilcara, Jujuy.

A través del estudio o la observación del carnaval podemos entender el funcionamiento de una cultura. La dimensión lúdica que allí se resguarda se ve manifestada en los rituales que se llevan a cabo. Por ejemplo, siempre tomando en cuenta los carnavales quebradeños, la ceremonia empieza con la chaya del mojón (montículos de piedra que se adornan con maíz o girasol, frutos, se da de tomar vino a la Pachamama, y se le ofrendan hojas de coca y cigarrillo). Luego se desentierra el diablo (un pequeño muñeco que es el iniciador de la fiesta) y comienzan los festejos desmesurados.

Bajtín analizando el carnaval medieval⁵ explica que “por su dimensión sensual y lúdica, las formas del carnaval evocaban claramente las formas artísticas del espectáculo. Y el espectáculo medieval, a su vez, abrevaba de la cultura del carnaval popular y era, hasta cierto punto, uno de sus elementos.”

Vemos así que estas celebraciones se potencian con la idea de que la vida se desarrolla allí, durante los días que dure el carnaval. No es un espectáculo, es una ceremonia de celebración y canto a la vida. “Mientras dura el carnaval, no hay otra vida fuera de él. Durante el período de carnaval, la vida se somete sólo a sus leyes, esto es, las leyes de su propia libertad. Tiene un espíritu universal; es una condición especial del mundo entero, del renacimiento y la renovación del mundo, en los que todos toman parte. Tal es la esencia del carnaval”. La dimensión lúdica en todo su esplendor. Los diablos corren por las calles con desenfreno, la música, las danzas, los colores, papel picado y serpentinas inundan el lugar. Se acostumbra también espolvorear las caras con harina o talco (para que el diablo no los reconozca).

La celebración de esta ceremonia en el noroeste argentino es muy importante. En el pensamiento andino todos nuestros actos repercuten en el cosmos y de allí nos vuelven. El carnaval supone abundancia y alegría para que las cosechas sean fructíferas, al igual que la vida después de él. Se liberan las pasiones, se exacerban las emociones, todo es sacado afuera. Cuando termina, se entierra nuevamente al diablo y se arma el fogón alrededor del cual bailan despidiéndose del carnaval hasta el año siguiente.

El carnaval no es "un juego". Representa algo ligado a la cultura local. Específicamente a la agricultura, ya que coincide con la época de cosecha de maíz. Existen antecedentes precolombinos de la festividad que se remontan a las antiguas fiestas de cosecha. En la actualidad constituye una fiesta tradicional de la Quebrada, a la que asiste un sinnúmero de turistas. La festividad es parte de una unidad cultural. En el carnaval prima el exceso, la abundancia. Máscaras y disfraces convergen en las calles y cerros. Los diablos invitan/corrompen a las personas para comenzar la fiesta.

⁵ La Edad Media constituye la exacerbación de la cultura popular, es por definición una época en la que se evidencia riqueza de expresiones populares, abundancia en manifestaciones artísticas y culturales.

3.2 La lúdica y el carnaval

Analizamos el carnaval humahuaqueño de acuerdo a las características de la dimensión lúdica:

- La lúdica es una manifestación humana: en el carnaval aparece la manifestación de la cultura, tradiciones, costumbres, saberes y creencias de un pueblo. Su forma de vida, de habitar el suelo, de pensar y pensarse; su *estar-siendo* en el aquí y ahora.

- La lúdica es una necesidad humana, sin la cual su existencia no sería posible: las ceremonias de las comunidades son respetadas por el valor que en ellas reside, forman parte de la historia de un pueblo y de sus rituales. En ese sentido su existencia provee la sinergia necesaria para habitar un espacio y un tiempo y desarrollar nuestro ser.

- La lúdica es memoria: en el carnaval se practican rituales (acciones repetidas) ancestrales que forman parte de la memoria colectiva. Se comparte en comunidad, se vive y experimenta a través de la música, la danza y los juegos.

- La lúdica es un fenómeno universal y constante: el elemento lúdico está presente en el carnaval en su esencia misma. La fiesta guarda una relación esencial con el tiempo y eso permite que la sociedad se reconozca a sí misma como parte de un cosmos y del universo. El filósofo Byung-Chul Han explica que “los rituales se asimilan corporalmente. Generan un saber corporizado y una memoria corpórea, una identidad corporizada”.

4. Reflexiones finales: mitos y ritos en la posmodernidad

Lejos de afirmar postulados, nos proponemos interrogantes que nos resuenan de todo lo trabajado, leído, estudiado. Según Giorgio Agamben⁶ “los ritos son acciones simbólicas. Transmiten y representan aquellos valores y órdenes que mantienen cohesionada una comunidad.” Entonces nos preguntamos ¿es el juego un rito?

Huizinga, Scheines y el propio Agamben desarrollan esta cuestión. Lo que nos parece interesante además de formular esa pregunta tan abarcativa y pretenciosa es repensar

⁶ Filósofo e intelectual italiano que se destaca por su pensamiento crítico.

nuestras prácticas como parte de la cultura a la que pertenecemos y encontrar en ellas la actitud lúdica que tanto mencionamos; al mismo tiempo que podemos reconocer el valor de las festividades y ceremonias de las comunidades andinas (de las que solo hemos hablado acotadamente).

Para ello podemos leer lo que Byung Chul-Han analiza: “en las culturas arcaicas no solo la guerra, sino también la transmisión del saber asume formas lúdicas. Dan vida al mito y lo consolidan como fundamento sapiencial de una comunidad. Huizinga lo sospecha y lo escribe en su *Homo ludens*”. Propone desde su mirada la relación entre la lúdica y la conformación de las culturas.

Los saberes ancestrales forman parte de esa manera de producir significados. También nos explica que “a Huizinga le corresponde el mérito de haber destacado el carácter lúdico de las acciones humanas de las culturas arcaicas”. Dice que se equivoca al absolutizar el juego, ya que en Occidente hay paso del mito a la verdad que coincide con el paso del juego al trabajo, motivo por el cual la cultura se va alejando cada vez más “de sus orígenes como juego”. El juego se somete al trabajo y la producción. “En el camino desde el mito hasta el dataísmo el pensar ha perdido por completo su elemento lúdico”. Lo que al pensador le preocupa es la velocidad con el que el sistema capitalista nos absorbe y la manera inescrupulosa en la que los datos son los dispositivos por los cuales nos sometemos a la producción, perdiendo así la actitud lúdica que, por ejemplo, observamos en las dinámicas del carnaval. Ciertamente es que ese tipo de ceremonias tienen una especial relación con el tiempo, no duran para siempre pero mientras lo hacen todo lo que allí sucede se corre por un momento del sistema y se vive en un mundo atemporal.

Por su parte, Agamben aporta que “podemos considerar el rito y el juego no como dos máquinas distintas, sino como una sola máquina, un único sistema binario, que se articula en base a dos categorías que no es posible aislar, sobre cuya correlación y sobre cuya diferencia se funda el funcionamiento del sistema mismo”. Es decir que las esferas del juego y la lúdica están estrechamente ligadas a lo ritual, aunque en definitiva existen varias diferencias que remiten a su esencia y naturaleza. No las resolveremos ahora, solo las tendremos en cuenta para repensar nuestro accionar dentro del nivel socio cultural y

académico. Lo que sí nos parece relevante es la conceptualización del elemento lúdico como parte constitutiva de la cultura y sobre todo de la cultura popular.

Como ya vimos, el carnaval humahuaqueño no es un juego, sino que pertenece a la dimensión lúdica. Está estrechamente relacionado con la época de cosecha, de ahí su importancia para la comunidad andina. Como parte de la cultura, el carnaval es una ceremonia que refleja la actitud lúdica de quienes participan. La danza, el encuentro con los otros, los disfraces y el sentir profundo de los festejos son algunos factores que intervienen en esta compleja y profunda manera de habitar el mundo.

Algo del orden de la magia y lo divino se encuentra en la definición de juego y lúdica. Algo que no podamos entender con palabras y pensamientos quizás, pero que se siente, se transmite y se vive.

Como plantea Graciela Scheines en *Juegos inocentes, juegos terribles*: “el juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo”.

Bibliografía consultada

AGAMBEN, Giorgio (2007): *Infancia e historia*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.

AUCIELLO, Fernando (2009): *El juego*. Alción Editora, Córdoba.

BAJTÍN, Mijail. (1987): *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Alianza Univesidad, Madrid.

BROUGERE, Gilles (2013): “El niño y la cultura lúdica” en Revista Lúdicamente Año 2 N°4, Buenos Aires.

ECO, Umberto (1990): *¡Carnaval!*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

HAN, Byung-Chul (2020): *La desaparición de los rituales*. Herder, Buenos Aires.

HUIZINGA, Johan (2022): *Homo ludens*. Espíritu Guerrero Editor, Buenos Aires.

KUSCH, Rodolfo (2007): *Obras completas*. Editorial Fundación Ross, Rosario.

LEMA, Ricardo y MACHADO, Alberto (2005): *La Recreación y el juego como intervención educativa*. IUACJ, Montevideo.

SCHEINES, Graciela (2022): *Juegos inocentes, juegos terribles*. Espíritu Guerrero Editor, Buenos Aires.

VARGAS, Amalia (2020): *Ritos y ceremonias andinas en torno a la vida y la muerte en el noroeste argentino*. Editorial Biblos, Buenos Aires.

Material audiovisual

Canal Encuentro: “Pueblos originarios. Programa Cero”, 2013.

<https://youtu.be/s5cKScwCvzs?si=WliEMRNazVVpTBW6>

Canal Encuentro: “Pueblos originarios: kollas, omaguacas, ocloyas”, 2020.

<https://youtu.be/UyJ0RBevInA?si=0egliTteKRtzQTQx>

Silvia Barrios: “Pueblos primordiales, habitantes de la tierra y el tiempo”, 2020.

https://youtu.be/wZGYIJABWNU?si=rs_2jpIdis0bNuWw

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Zalazar, Mariel (2024); Juego y Cultura Popular: un acercamiento a las ceremonias andinas del noroeste argentino desde una perspectiva antropológica; En: <http://quadernsanimacio.net> n° 39; Enero de 2024; ISSN: 1698-4404