

Oficio Lúdico III

Parque Navas

Domingo 28 de enero 2024

Jornada III

Resumen Jornadas I-II

Función de la atención en el Oficio

Nuestro eneagrama y la atención

Prácticas y juegos simbólicos.

Programa III jornada

Introducción y prácticas

- 1 - Bienvenida y presentación
- 2 - Resumen jornadas I y II
- 3 - La atención en el O. Lúdico. Funciones
- 4 - Atención y su relación con el Tono, Pulcritud y Permanencia
- 5 - Juegos simbólicos y el eneagrama sextenario
- 6 - Nuestro eneagrama y la atención
- 7 - Prácticas
- 6 - Síntesis personal de la jornada. Intercambio



Resumen jornadas de Ludismo I y II

1 - EL OFICIO LÚDICO

Desarrollamos un oficio para observar y equilibrar mejor nuestros actos, en este caso desde la vía del Oficio Lúdico. Nuestro interés es ejercitar e incorporar la atención dirigida y la actitud lúdica, las ganas de jugar, la motivación, en nuestra vida.

El Oficio Lúdico se corresponde con la Disciplina Mental. Observamos los actos mentales que se manifiestan en el juego y, por extensión, en nuestra vida.

El oficio ordena, no transforma por sí mismo.



Resumen Jornadas de Ludismo I y II

2- PREPARACIÓN DEL JUEGO

Consideramos: PROPUESTA DE JUEGO - OBJETIVO - INTERÉS - REGLAS - COORDINADOR - PARTICIPANTES

Nuestros actos se expresan en el mundo con una métrica interna, que tiene relación con la proporción áurea. Se plasma en la acción por la necesidad de formarse en una autodisciplina e incorporar:

- TONO (medida de actos adecuados a la situación)
- PULCRITUD (llegar al objetivo dentro de las reglas)
- PERMANENCIA (cumplir el plan)



Resumen Jornadas de Ludismo I y II

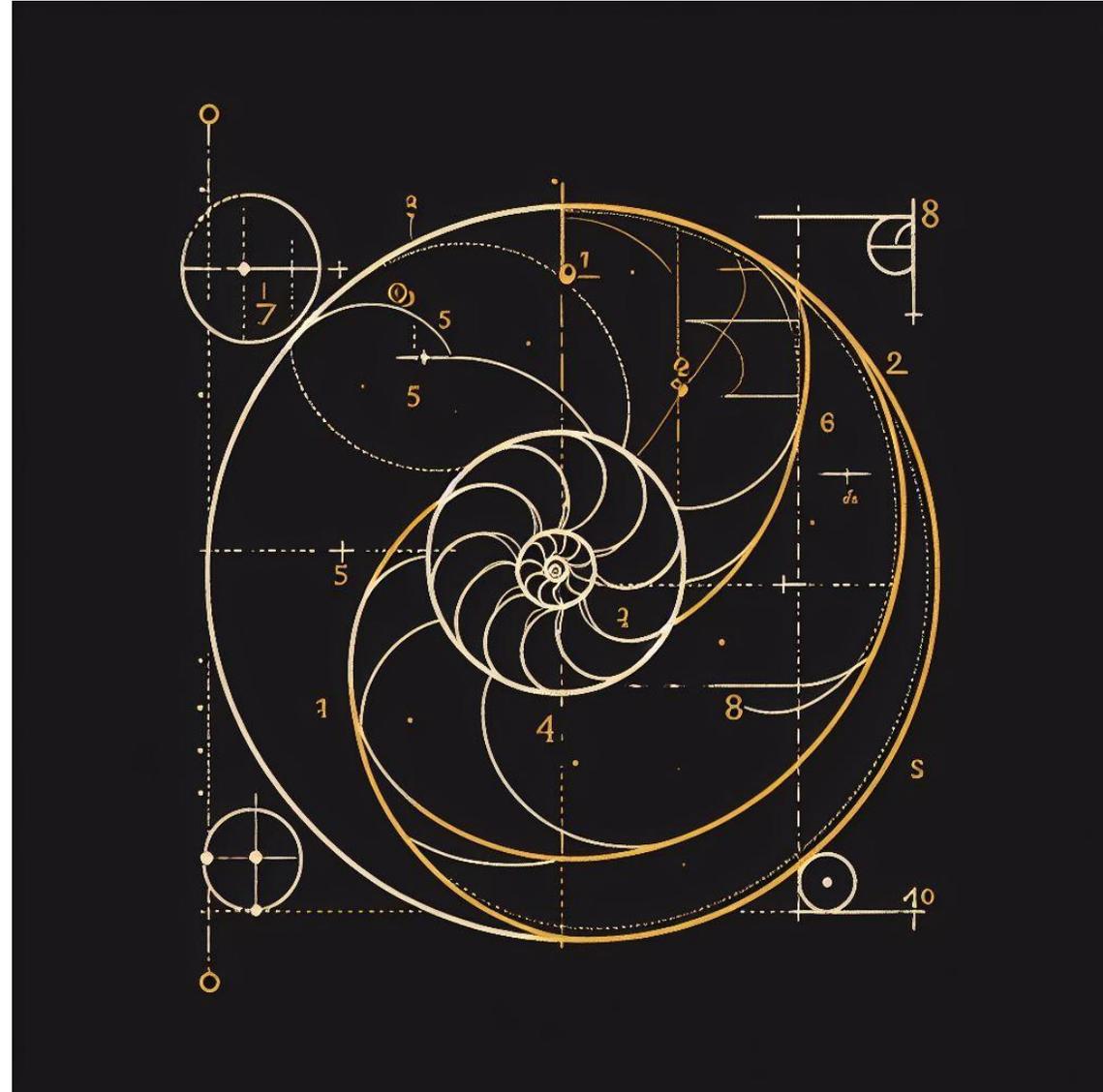
3 - LA PROPORCIÓN ÁUREA

Se registra como armonía, equilibrio, y produce una conexión particular y de suave resonancia con el objeto que la contiene.

Se da en los objetos en esta relación:

Parte menor/ Parte mayor = Parte mayor/Totalidad

Aplicamos esta proporción porque se trata de algo objetivo: El trabajo con la proporción áurea puede ponernos en resonancia con significados que trascienden lo particular.



Función de la atención en el Oficio Lúdico

El Oficio Lúdico – y todo oficio en general-, requiere de un buen trabajo **atencional**.

El Oficio entrena y educa, pero, en sí, no es transformador. Lo que sí transforma es la **atención**, la observación de las respuestas y de la conducta en el juego, donde el comportamiento se manifiesta con más libertad.



La atención

En el Oficio aplicamos la **atención dividida** y la **atención dirigida**, que lleva a otro nivel de trabajo,

Nos interesa desarrollar la atención DIRIGIDA.

Sin atención, la medida, la proporción, se volverá aleatoria; oscilará con la sucesión de ensueños e intereses y será habitual perder tono; podemos perder contacto con las reglas y fallará la pulcritud. Igualmente, puede dominar la improvisación, que nos llevará a salirnos del plan, y no podremos tener permanencia.



La atención y el Oficio Lúdico

Tono-Pulcritud-Permanencia

Con la práctica de la atención dirigida, logramos incorporar:

- TONO, más elevado, sin que interfieran actos que no corresponden al trabajo que desarrollamos.
- PULCRITUD, la acción se ciñe a las reglas. Podemos evaluar avances de acuerdo a una mejor objetividad.
- PERMANENCIA, el plan se lleva a cabo sin interferencias que puedan desvirtuar el objetivo, el interés o cualquiera de los términos del desarrollo de la propuesta.



Atención y Tono

EL TONO

El sentido de proporción se corresponde con el tono y se trabaja con la medida áurea.

Se manifiesta como lo ajustado, lo medido, lo que es adecuado a la relación del acto con el objeto, lo correspondiente al juego.

Sin atención no hay medida, no hay equilibrio y no hay manejo de la energía.

El tono es un factor que hace al estilo de vida.



Atención y Pulcritud

LA PULCRITUD

Está dada por el orden en que se suceden las operaciones y los movimientos.

Es el orden en el modo de operar; en los ajustes que se hacen en el transcurso del recorrido: planteamientos de qué va primero, qué va después... **La atención juega un papel de primer orden para incorporar pulcritud.**

En nuestro Oficio, la trampa o iniciar el juego sin conocer las reglas con claridad son errores en el modo de operar.

La pulcritud es también un factor que influye en el estilo de vida.



Atención y Permanencia

LA PERMANENCIA

Se refiere a no salirse del plan previsto, no improvisar “ocurrencias”. Se trata de evitar desvíos o accidentes. **Atender al fin propuesto.**

La permanencia es otro factor de dirección y que influye en el estilo de vida.

Sin plan todo es accidentado y aleatorio, todo nos sucede.



La atención dirigida en la respuesta

La atención es básica para que en cada momento las respuestas partan del centro correspondiente:

Según el juego –o el momento del juego-, sus reglas, objetivos e interés, será más conveniente una respuesta MOTRIZ, EMOTIVA o INTELECTUAL.

Con la práctica de la ATENCIÓN DIRIGIDA podemos diferir la respuesta en la medida necesaria. También, ajustar la posición corporal. Y el ritmo preciso, generando imágenes cenestésicas que serán indicadores más veloces de aciertos y errores.



Qué buscamos en el Oficio

EL JUEGO RELACIONA EL MUNDO INTERNO Y EL EXTERNO

Conviene recordar que nuestro propósito general es la búsqueda de unidad y coherencia internas.

Este tema estará en nuestra copresencia y será la referencia cuando observamos, con mayor libertad que en la vida diaria, nuestra conducta.

Así, tono, pulcritud y permanencia, que incorporamos con el Oficio, hacen al estilo de vida.

No buscamos resultados ni competencia, sólo observamos en el juego cómo se traducen nuestros actos.



Los símbolos y la atención

Los símbolos son imágenes que parten de las vías abstractivas y generan una forma de estructurar.

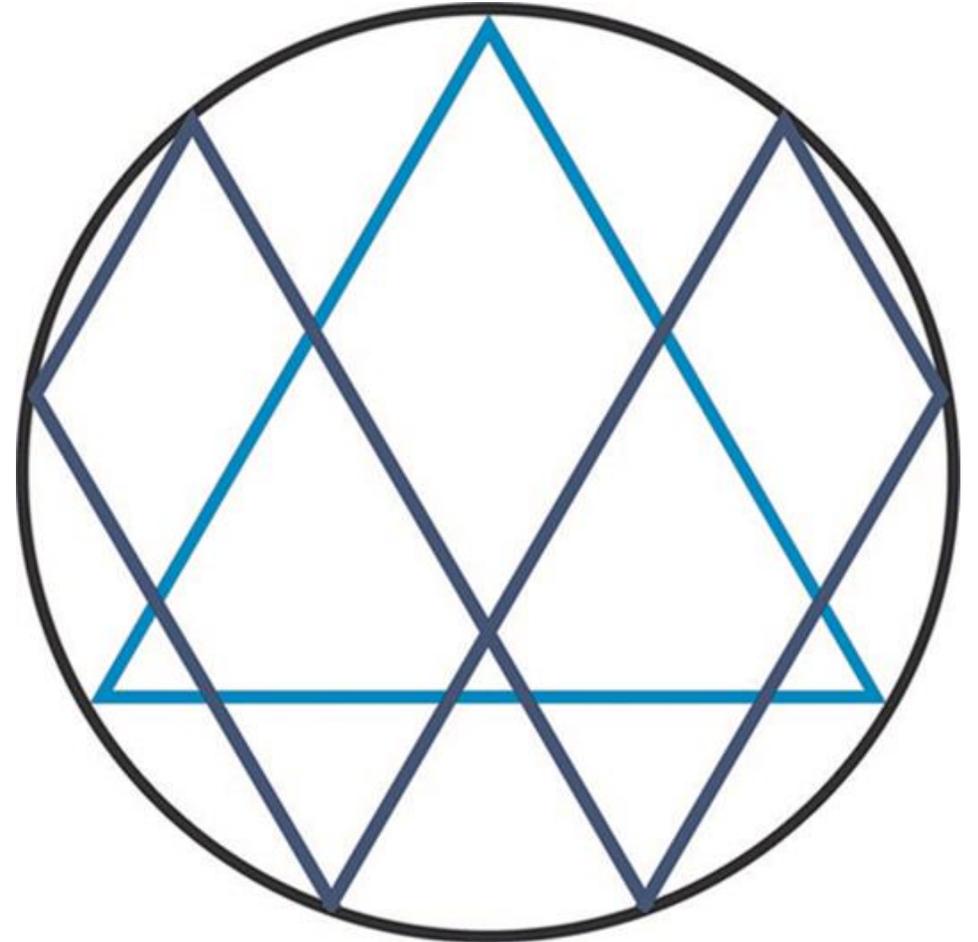
El punto, sin otra referencia, busca parámetros de encuadre. La línea marca dirección. Dos líneas que se cruzan marcan un punto, un centro de atención.

La curva enmarca un espacio.

En el caso de la circunferencia, hay un centro tácito que, si se significa gráficamente, será manifiesto.

Cualquier figura geométrica da un encuadre.

Cuando rectas y curvas terminan conectándose en circuito, surge el símbolo del encuadre y del campo que se representa, en el que se produce el juego.



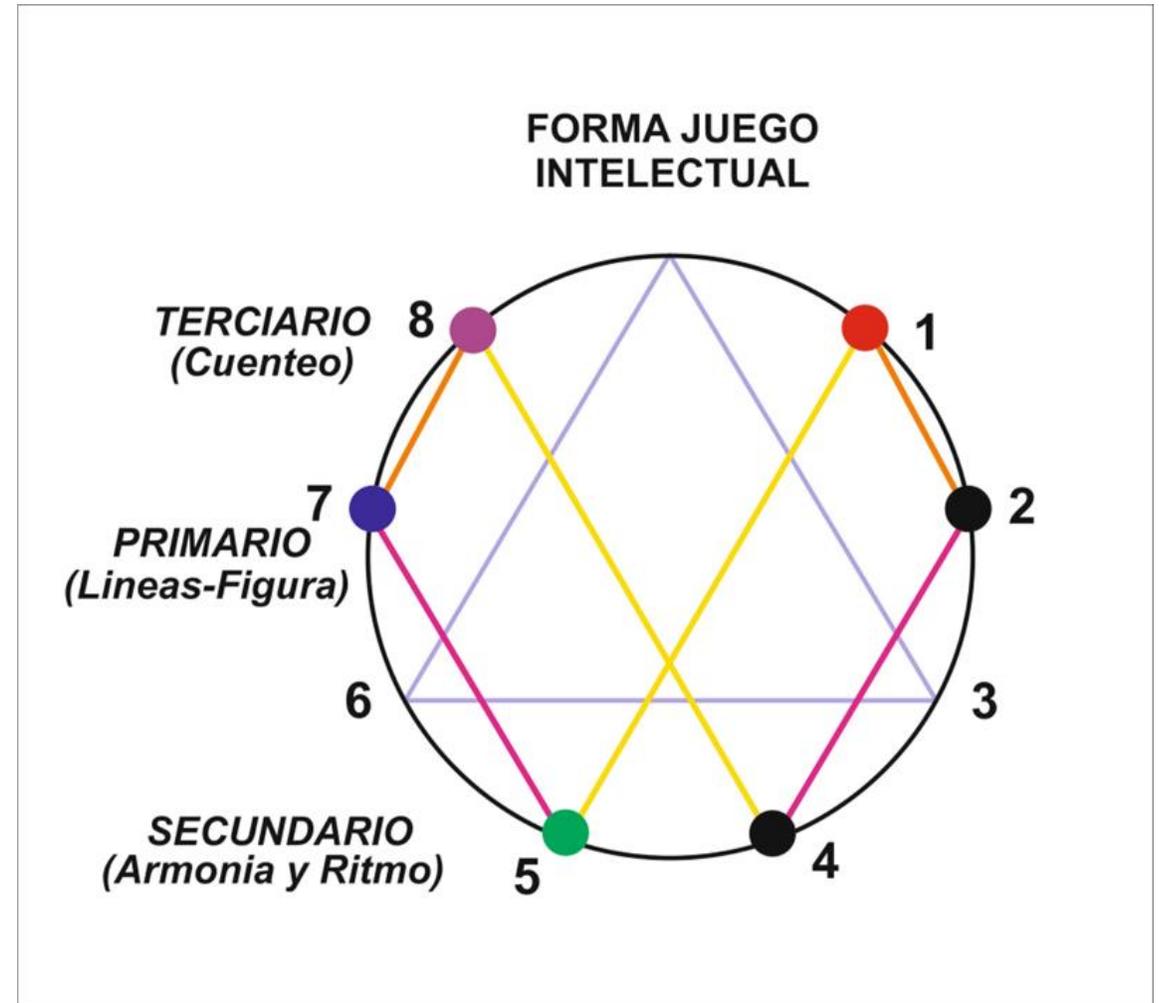
Los juegos simbólicos y la atención

La atención forma parte esencial en los juegos simbólicos.

Facilita no distraerse del objetivo, el fin está claro y manifiesto.

Los estímulos son directrices, son símbolos en el juego: el punto, la línea recta o curva, las composiciones y ritmos al efecto del plan...

Se trata de referencias que tienen carácter de abstracciones.



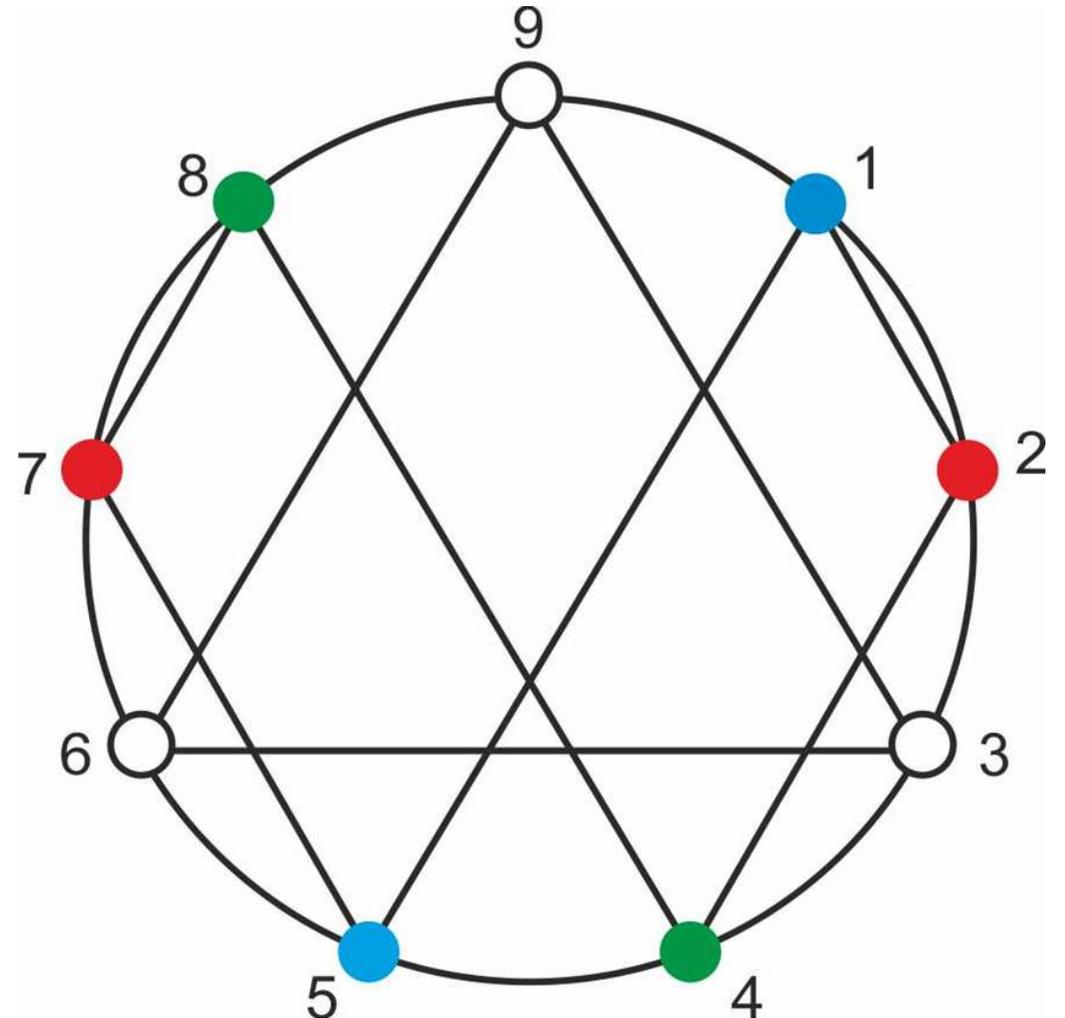
Las máquinas: el eneagrama sextenario

Las máquinas responden a una necesidad de orden.

Son símbolos, pero es el operador el que da sentido a la máquina.

El Eneagrama sextenario es una máquina que expresa orden, simetría y equilibrio. Existe una relación armónica entre sus partes.

Es un apoyo en el Oficio que muestra, con un orden, los elementos con que vamos a operar.



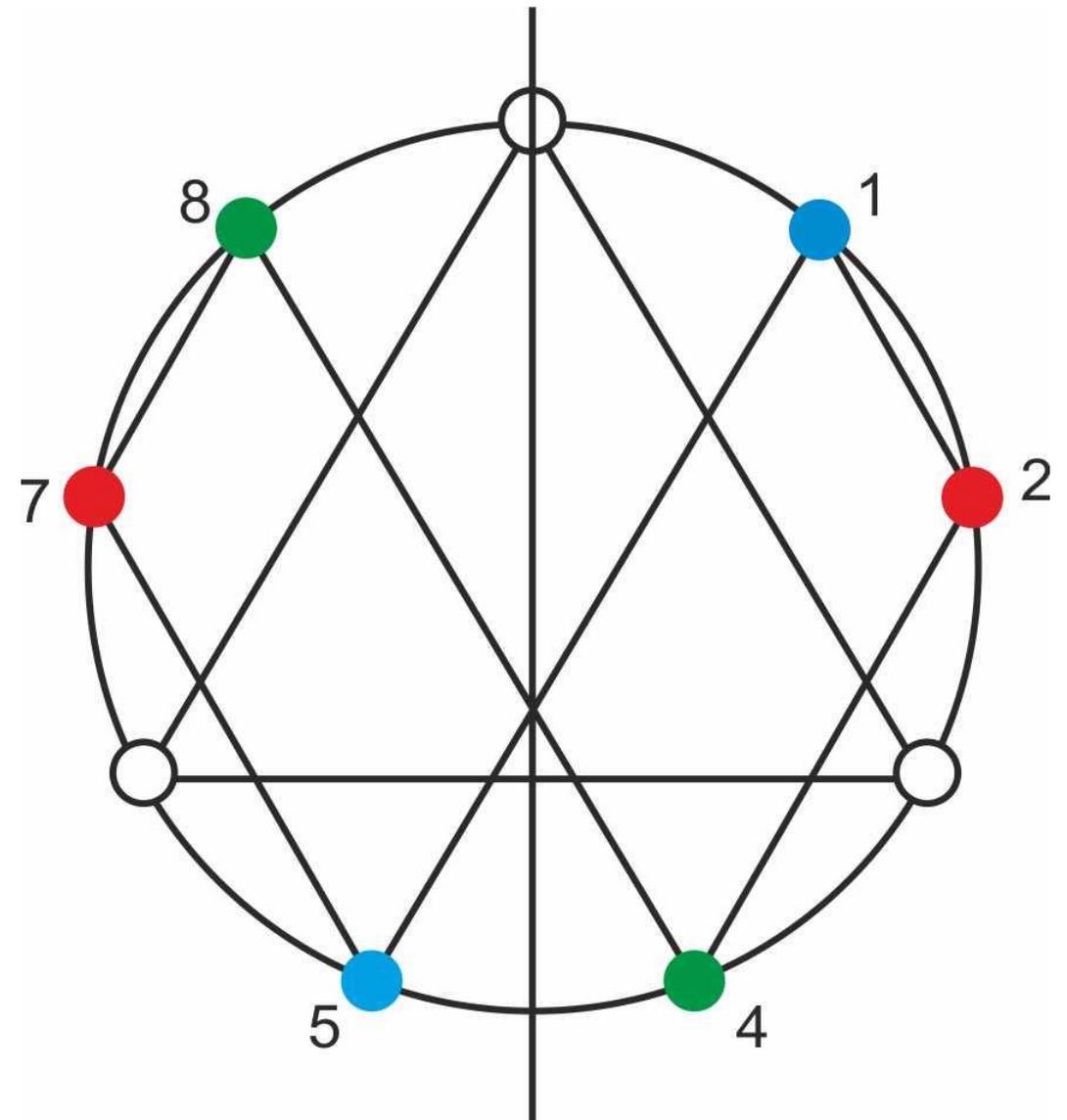
Funciones del eneagrama sextenario en el Oficio

El eneagrama sextenario trabaja dando **proporción y armonía** a los elementos.

- Medida tramo 1-2 → 3 pasos.
- Medida tramo 2-4 → 5 pasos.
- Medida tramo 4-8 → 8 pasos.

Se observa una evidente simetría entre sus componentes.

Por último –y muy importante– nos permite **reducir las operaciones a una fórmula, que señala, en nuestro caso, un recorrido.**

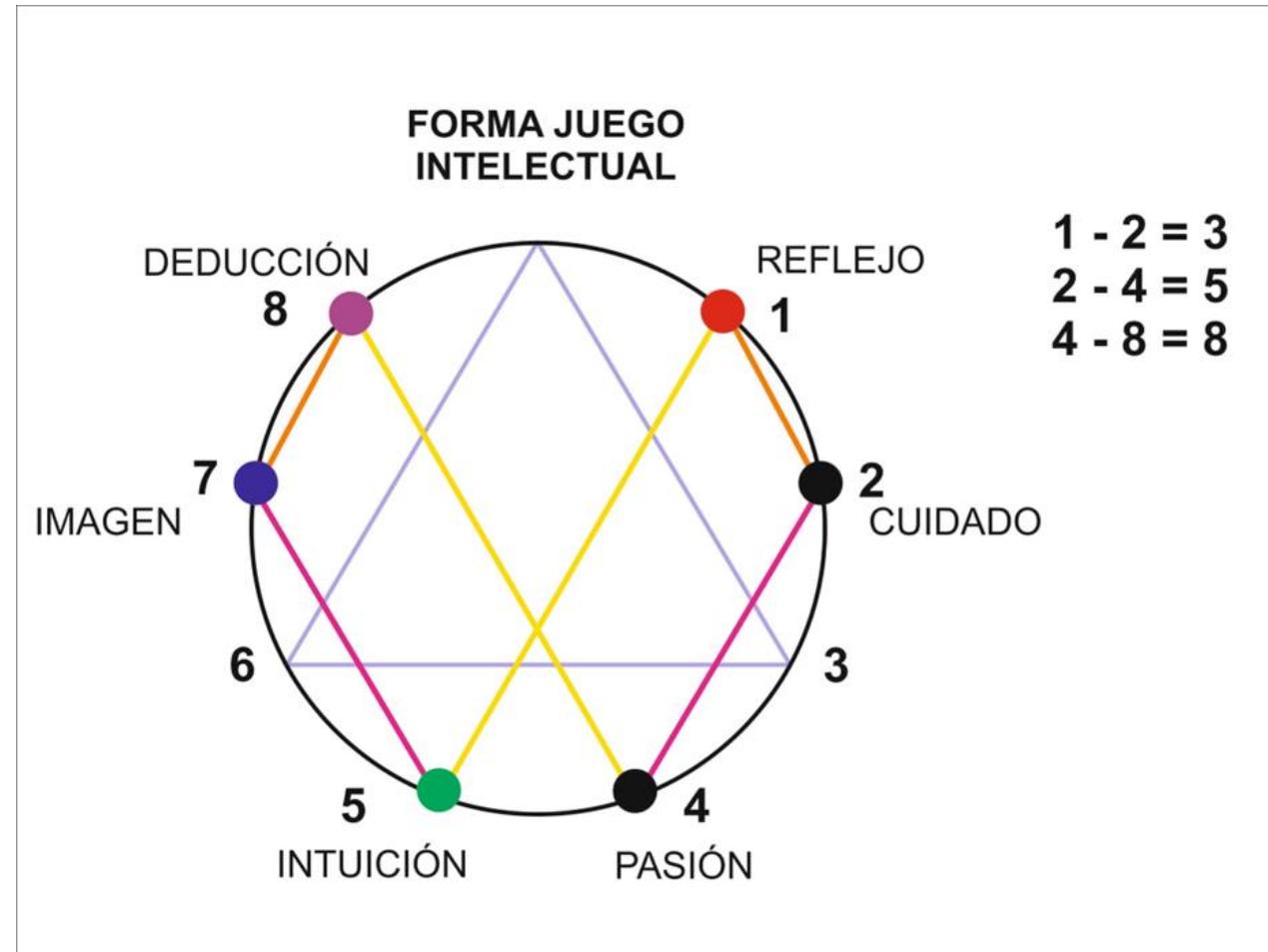


El eneagrama sextenario. La función de ordenar. 1

Observamos que, en el eneagrama, hay 9 divisiones pero sólo 6 están numeradas en el círculo.

Esta ordenación responde a dos condiciones opuestas (en este caso en un juego intelectual, desde la parte motriz del centro vegetativo, al centro intelectual).

Tres elementos para cada parte, desde lo más instintivo a lo más intelectual.



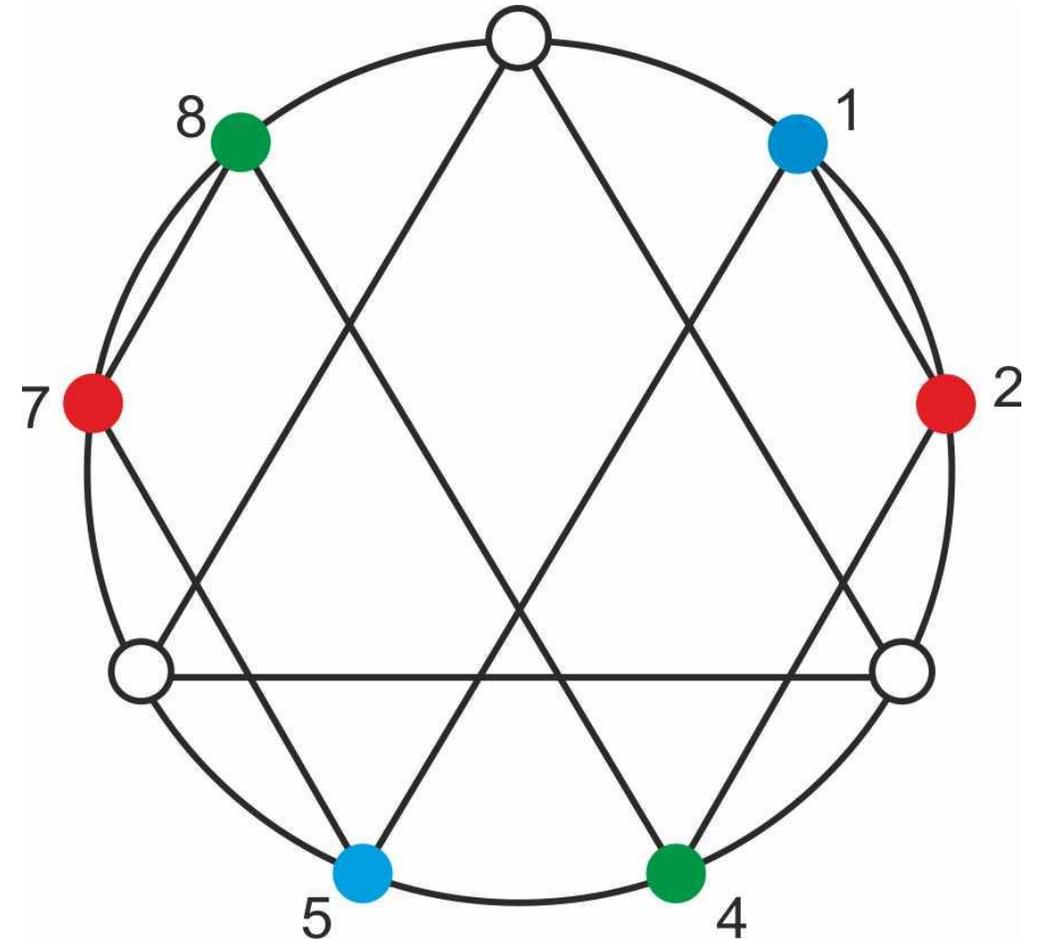
El eneagrama sextenario.

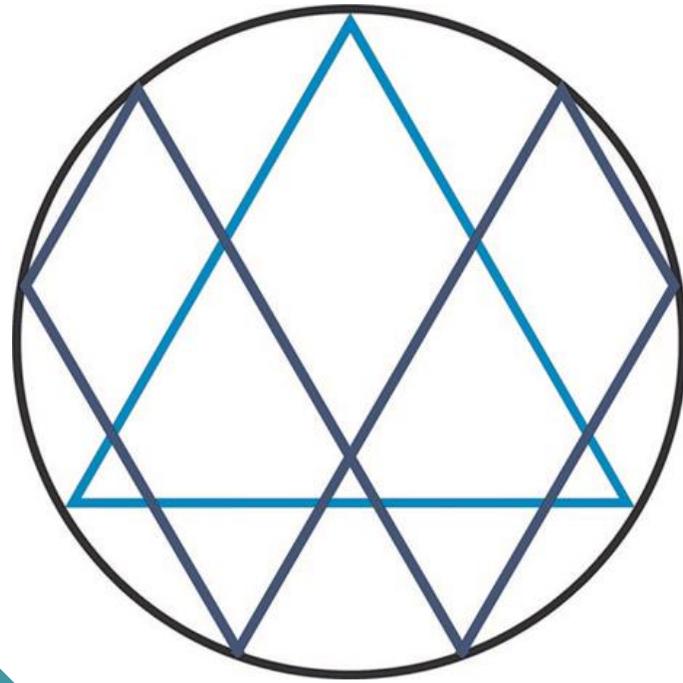
La función de ordenar. 2

La secuencia va procesando con la siguiente fórmula 124875.

Así, avanza en el recorrido 1248. Y regresa describiendo el camino 8751.

Hay, pues, un ciclo en fase positiva y otro en fase negativa. Describe un movimiento de ida y vuelta, repetitivo y suave.





Oficio Lúdico

Parque Navas

CUARTA JORNADA: 21 abril 2024

El eneagrama sextenario

Proporción y armonía