

Juego y arte contemporáneo

El arte como competencia, azar, simulacro y vértigo

Miguel Ángel Ledezma Campos



UAEH[®]

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Juego y arte contemporáneo
El arte como competencia, azar, simulacro
y vértigo

Instituto de Artes

Área Académica de Artes Visuales



CONSEJO
EDITORIAL

La publicación de este libro se financió con recursos del Programa de Fortalecimiento de la Calidad Educativa (PFCE) 2016.

Juego y arte contemporáneo

El arte como competencia, azar, simulacro y vértigo

Miguel Ángel Ledezma Campos
Cuerpo Académico Arte y Contexto



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

20&1

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

Adolfo Pontigo Loyola
Rector

Saúl Agustín Sosa Castelán
Secretario General

Marco Antonio Alfaro Morales
Coordinador de la División de Extensión de la Cultura

Erika Liliana Villanueva Concha
Directora del Instituto de Artes

Fondo Editorial

Asael Ortiz Lazcano
Director de Ediciones y Publicaciones

Joselito Medina Marín
Subdirector de Ediciones y Publicaciones

Primera edición electrónica: 2021

D.R. © UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
Abasolo 600, Col. Centro, Pachuca de Soto, Hidalgo, México, C.P. 42000
Dirección electrónica: editor@uaeh.edu.mx

El contenido y el tratamiento de los trabajos que componen este libro son responsabilidad de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

ISBN: 978-607-482-628-9

Esta obra está autorizada bajo la licencia internacional Creative Commons Reconocimiento – No Comercial – Sin Obra Derivada (by-nc-nd) No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Para ver una copia de la licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.



Hecho en México/Printed in México

Contenido

Introducción	7
<hr/>	
1. Juego y cultura	19
<hr/>	
1.1 Johan Huizinga: el juego como actividad generadora de cultura	19
1.2 Roger Caillois: la crítica a Huizinga y la tipología de los juegos	28
1.3 Hans Georg Gadamer: La experiencia del arte como juego	35
<hr/>	
2. El arte como competencia y azar	43
<hr/>	
2.1 Tipologías del juego y las relaciones lúdicas entre el artista, la obra y el público	43
2.2 Arte y competencia	51
2.3 Arte y azar	68
<hr/>	
3. El arte como simulacro y vértigo	81
<hr/>	
3.1 Arte y simulacro	81
3.2 Arte y vértigo	94
<hr/>	
Conclusiones	111
<hr/>	
Referencias	117

Introducción

El papel que juega el espectador en el arte es cada vez más dinámico. Algunos artistas y teóricos del arte contemporáneo han centrado su atención en el análisis y producción de obras en donde lo más significativo son las relaciones intersubjetivas entre los elementos que conforman la experiencia del arte, es decir, entre el artista, la obra y el espectador. La obra de arte es un acontecimiento, una situación provocada por el artista mediante un dispositivo en el interior de una galería o en algún otro sitio específico. Existen textos recientes que apuntan hacia una estética que se podría denominar *arte participativo* (Bishop, 2016; Doherty, 2009; Bourriaud, 2008), los cuales describen y analizan la interactividad del espectador en relación a la obra de arte, la cual va más allá de la contemplación.

Desde una perspectiva bastante general se cree que en estas obras el espectador ejecuta, al mismo tiempo, una actividad lúdica por lo que existe un vínculo entre arte y juego. Esto implica la suposición de que al jugar el espectador deja de ser un espectador pasivo. Sin embargo, en la segunda mitad del siglo XX, el filósofo alemán Hans-Georg Gadamer, desde su planteamiento de la hermenéutica filosófica, propuso que la experiencia del arte es juego y que el espectador, al contemplar la obra, co-participa lúdicamente (Gadamer, 1991, pp. 31-39). Esto nos lleva hacia una contradicción, ya que, por una parte, algunos artistas y teóricos creen que contemplar es una actividad pasiva y no lúdica, y por otra, Gadamer afirma que contemplar es jugar.

La presente investigación se centró en la superación de esta aporía y para lograrlo fueron examinando los textos y las teorías más destacadas en torno al juego como actividad cultural, ya que esto permitió relacionar y aplicar las ideas más importantes al análisis y comprensión de obras de arte contemporáneo. Esto hizo posible reconocer las sutilezas entre los diversos tipos de juego y las relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador.

Siguiendo el planteamiento de Nicolas Bourriaud (2008), quien afirma que la participación del espectador se ha visto acentuada desde la última década del siglo XX, en un principio se tomaron como casos de estudio obras de arte elaboradas en el periodo de 1990 a 2014. No hubo una limitación para revisar las obras elaboradas en un país en particular ya que, en la actualidad, los artistas más reconocidos viajan a lo largo del mundo para producir y

presentar sus obras al público, viven de manera simultánea en varias ciudades. En cambio, como criterio de selección, fueron tomadas las obras relacionadas directamente con el juego elaboradas por artistas con trayectoria internacional y presentadas en un museo, concurso o bienal de arte contemporáneo.

Estética relacional y arte participativo

A finales del siglo XX el curador francés Nicolas Bourriaud centró su atención en un grupo de nuevas formas a las que llama arte relacional, es decir, un conjunto de “prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de relaciones humanas y su contexto social” (2008, p. 142). Bourriaud se refiere a obras en donde lo importante no es la contemplación del espectador sino la experiencia intersubjetiva del estar unos junto a otros. En este tipo de arte el sentido de la obra se produce en colectivo.

Un ejemplo paradigmático del arte relacional es la obra *Sin título (gratis)* elaborada por Rirkrit Tiravanija en 1992. El artista construyó una estructura cúbica de madera en el espacio de la galería y en su interior acondicionó una cocina con mesas. Mientras el artista cocinaba sopa, los espectadores podían servirse y sentarse a comer gratis (Bourriaud, 2008, p. 27). Lo importante de esta pieza no es el color o el ordenamiento de los objetos en el espacio sino la convivencia entre las personas que asistieron a la galería en 1992. Esta obra tiende a propiciar la colectividad entre los asistentes, en detrimento de una contemplación personal e individualista el artista ofrece al espectador una estructura para “crear comunidad” (Bishop, 2005, p. 116). “En otras palabras, las obras ya no tienen como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino constituir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente” (Bourriaud, 2008, p. 12).

Como se mencionó con anterioridad, para Bourriaud, este tipo de obras caracterizó el arte de finales del siglo XX. Si se observa con atención el panorama del arte actual es posible distinguir que, la participación e interacción del espectador ha cobrado mayor importancia en el arte contemporáneo y que cuando asiste a un museo es probable que no solo vaya a contemplar imágenes sino que también interactúe con las obras de otra manera.

De acuerdo con lo anterior, es necesario destacar que en el arte contemporáneo existen diversos modos de interacción entre artista-obra-espectador. Algunos teóricos como Claire Bishop (2016) llaman arte participativo a este tipo de prácticas artísticas que van más allá de la contemplación del espectador. La participación del espectador es algo que ya

había sido abordado con anterioridad tanto por artistas como por filósofos, al menos desde inicios de las primeras décadas del siglo XX. Por citar un ejemplo, el artista brasileño Helio Oiticica produjo, a partir de 1970, obras que exigen del espectador una “manipulación o participación sensorial-corporal” en la serie de obras envolventes intituladas *Penetrables* (Oiticica, 2009, p. 77). Algunas de ellas son auténticos laberintos, espacios lúdicos por donde se desplaza el cuerpo del espectador en el interior de la obra y, a su vez, en el interior del espacio de la galería.

Por otra parte, desde el campo de la filosofía, el alemán Hans-Georg Gadamer también utilizó el concepto de juego en la hermenéutica. En su obra central *Verdad y Método I* (1997) y en *La actualidad de lo bello* (1991) se encuentran sus ideas principales acerca de las relaciones entre juego y comprensión, planteadas desde el estrecho vínculo que existe entre la experiencia del arte y el juego.

Para Gadamer el arte es juego, símbolo y fiesta. En cuanto al juego en el arte, el filósofo propone entender la contemplación como algo activo. Cuando contempla una obra, el espectador, no es un agente pasivo ya que requiere de la ejecución de una actividad intelectual compleja para comprender su sentido. No existe espectador pasivo, ya que todo espectador participa en la conformación de la experiencia del arte.

De lo expuesto hasta aquí, se puede distinguir con mayor claridad el problema, por un lado, artistas y teóricos ven en la participación del espectador una salida a la actitud contemplativa del público, por otro lado, Gadamer afirma que contemplar es participar. ¿Cómo conciliar estas dos posturas? ¿En qué se distingue la participación del público en el arte contemporáneo de la participación como contemplación? En una búsqueda de las posibles respuestas se consideró que el análisis del concepto de juego, así como sus relaciones con el arte deberían ser un buen camino para abordar estas preguntas.

Arte y teorías del juego

Además de Gadamer existen, al menos, dos teóricos fundamentales que sirven para analizar las relaciones entre juego y cultura: Johan Huizinga y Roger Caillois. El primero de ellos, Huizinga, desarrolló una definición de juego y planteó, desde un enfoque antropológico, la tesis de que la cultura se desarrolla jugando. En su texto *Homo ludens* (2000) explica el lugar que ocupa el juego en prácticas o disciplinas en las que no estamos acostumbrados a reconocer actividad lúdica alguna, tal es el caso del ejercicio del derecho,

la filosofía y la poesía. Centró su atención en el *agon*, palabra usada por los griegos para designar las competencias. Este impulso de competitividad genera cultura, jugar tiende a la colectividad.

Años después, el francés Roger Caillois dio seguimiento al trabajo iniciado por Huizinga en su texto *Los juegos y los hombres* (1986). Caillois reconoce el valor de los aportes que hizo el autor de *Homo ludens*, aunque señala que existe una carencia, ya que al centrar su atención en los juegos de competencia presupuso que no existían diferencias significativas entre los diversos modos de juego, por ello, Caillois elaboró una tipología para clasificarlos en: competencia, suerte, simulacro y vértigo. Desde un enfoque sociológico propuso estudiar las diversas sociedades a partir de los tipos de juegos que practican.

La cuestión sobre el lugar que ocupa el juego en la cultura no es nueva, pero esta no es una razón suficiente para pensar que los enfoques desde los que se trata de dar respuesta a esta pregunta no sean relevantes e innovadores. Previo a realizar esta investigación fueron revisadas publicaciones recientes en revistas científicas y artículos de segunda mano sobre los aspectos más destacados de las teorías del juego, la mayoría de ellos analizan las principales relaciones y diferencias entre el trabajo de Huizinga, Caillois y/o Gadamer (Ríos, 2008; Morillas, 1990; Grumann, 2011).

En lo que se refiere a nuevas investigaciones sobre las relaciones entre juego y arte contemporáneo destacan dos trabajos elaborados en España, uno de ellos fue elaborado por Javier Abad y lleva por título *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración* (2012). En este texto el autor aplica las herramientas conceptuales de la estética de Gadamer al análisis de obras de arte contemporáneo elaboradas por Ligya Clark, Toni Muntadas y Gabriel Orozco. Al igual que otros autores, Abad centró su atención en el modo en que participan los espectadores en obras performativas, coincidiendo con estudios recientes que subrayan las nuevas relaciones entre la obra, el artista y el espectador, las cuales van más allá de la contemplación (Bishop, 2006; Doherty, 2009). También destaca la tesis doctoral de María Guadalupe Aguilar (2010), en donde elaboró una clasificación que distingue tres tipos de participación del público: la participación física, es decir, como interacción; la participación psíquica o como interpretación; y la participación social como implicación colectiva. A su vez, este tipo de estrategias participativas son analizadas en la instalación, en el arte acción y en el arte público.

Las referencias anteriores señalan un interés global por la actividad lúdica así como el papel que esta ocupa en nuestros días, por lo que sería

fácil suponer que el tema ha sido abordado en numerosas ocasiones dejando un escaso margen de acción para el investigador interesado en las relaciones entre arte y juego, sin embargo, la mayoría de estos textos no han desarrollado el tema a profundidad por su corta extensión.

Después de los resultados de un primer sondeo, fue necesario cambiar el enfoque original de la investigación ya que, si en un inicio el objetivo principal buscaba engarzar la hermenéutica de Gadamer con las nuevas teorías y prácticas del arte contemporáneo, también parecía ser el lugar común de la articulación entre arte y juego. Tras leer con detenimiento algunos de estos textos se ubicaron las fisuras y los lugares no explorados con anterioridad dando como resultado un cambio de dirección y perspectiva. Si las referencias más habituales señalan a Huizinga y a Gadamer principalmente, no se encontraron investigaciones de validez científica cuyo análisis del arte contemporáneo se enfocara desde los cuatro tipos de juego planteados por Roger Caillois. Pensar el arte como competencia, azar, simulacro y vértigo es un modo novedoso de comprender las obras y las imágenes.

Objetivos

Uno de los principales aportes que persiguió este proyecto fue la vinculación de los aspectos principales de las teorías del juego de Johan Huizinga, de Hans-Georg Gadamer, los cuatro tipos de juego planteados por Roger Caillois con el análisis del arte contemporáneo y la producción artística personal. Considero que esta investigación dio como resultado un nuevo enfoque para la comprensión del arte y para la generación de obras de participación lúdica entre el artista, el espectador y la obra de arte.

Aunque es común encontrar textos que mencionan la relación entre el azar y el arte moderno, no se encontró la existencia de una investigación en donde se articulen los conceptos de competencia, vértigo, simulacro desde el arte y el juego de forma simultánea. La necesidad de esta investigación, profunda y sistemática arrojó a la luz nuevos conocimientos sobre las relaciones entre juego y arte contemporáneo.

Por lo anterior, fue planteada la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo son las relaciones entre artista, obra y espectador en obras de arte contemporáneo que tienen la estructura de juegos de competencia, de azar, de simulacro y/o de vértigo, es decir, de los tipos de juego planteados por Roger Caillois? Después de esta cuestión fundamental, se desencadenó una serie de preguntas secundarias, tales como: ¿Cuáles son las convergencias y

divergencias sobre el juego en las teorías de Johan Huizinga, Roger Caillois y Hans-Georg Gadamer? ¿Cuál sería el resultado de analizar obras de arte contemporáneo desde las tipologías del juego planteadas por Roger Caillois en relación con las diversas relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador? ¿Qué tipo de obras de arte podemos elaborar a partir de la interpretación y aplicación de las diversas teorías del juego, las teorías recientes sobre arte contemporáneo y espectador participativo?

Para dar respuesta a estas preguntas el objetivo general de la investigación fue comprender e interpretar las relaciones entre juego y arte contemporáneo a partir de la tipología de juegos planteada por Roger Caillois y la interacción lúdica entre artista-obra-espectador.

Estos son los objetivos específicos que articularon la estructura de esta investigación: 1) analizar las aportaciones teóricas y conceptuales sobre el juego en los trabajos de Johan Huizinga, Roger Caillois y Hans-Georg Gadamer, establecer convergencias y divergencias entre ellos; 2) sistematizar y analizar los tipos de relaciones lúdicas entre artista, obra, espectador y desarrollar una propuesta metodológica; 3) aplicar las principales aportaciones de los teóricos del juego antes mencionados al análisis de obras de arte contemporáneo, poniendo el énfasis en la tipología de Caillois y en la tipología de los sujetos que juegan.

Plan metodológico

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó como metodología la hermenéutica, la producción y utilización de tipologías, por lo que puede considerarse como una investigación aplicada. Según Mauricio Beuchot, la hermenéutica es una disciplina mixta que articula teoría y praxis (Beuchot, 2005). La aplicación es uno de los pasos metodológicos para la correcta interpretación de textos, obras de arte u otro tipo de objetos de estudio o fenómenos (Gadamer 1997; Ortíz-Oses, 1986; Ricoeur, 2004). En este sentido, las herramientas de la hermenéutica fueron aplicadas a la comprensión de obras de arte vinculadas con el juego y a la producción de obras lúdicas a las cuales he llamado dispositivos lúdicos.

La hermenéutica difiere del método científico característico de las ciencias naturales y en realidad se sustenta como una postura crítica ante este. La pretensión de universalidad y atemporalidad del método científico no es aplicable a las ciencias humanas y a la comprensión del arte. Desde el siglo XIX Dilthey (1944) sostuvo que la hermenéutica se debería de encargar

del estudio de las humanidades ya que a diferencia de las ciencias naturales que explican fenómenos de la naturaleza, es decir, fenómenos distintos al ser humano, las ciencias humanas se encargan de comprender el espíritu. Entender la relación entre humanos requiere de empatía y de reconocernos en lo otro, o mejor dicho, en el otro.

Los principios fundamentales de la hermenéutica se centran en el estudio del “fenómeno de la comprensión y de la correcta interpretación de lo comprendido” (Gadamer, 1997, p. 23). En este sentido, durante el siglo XX la hermenéutica tomó un nuevo matiz filosófico que amplió sus fronteras. En su origen se limitaba a la interpretación de textos (religiosos, jurídicos, etc.) pero a partir de las aportaciones de filósofos como Heidegger, Gadamer y Ricoeur entre otros, esta disciplina se ocupó de cualquier cosa o fenómeno que pudiese ser comprendido: la historia, la sociedad, las acciones y, desde luego, el arte.

Otro de los aspectos importantes de esta metodología es su flexibilidad. No todos los fenómenos pueden ser estudiados de la misma forma. Conforme avanzamos en la comprensión de ellos se nos presentan dificultades o posibilidades a las que se debe ajustar nuestra metodología. En la hermenéutica existe un constante juego de interpretación que va de lo particular a lo general y de lo general a lo particular de manera simultánea de cuando con aquello que se trata de comprender. Es un método mixto, es decir, inductivo y deductivo.

El filósofo mexicano Mauricio Beuchot menciona que el método de la hermenéutica se divide en tres pasos:

1. *Subtilitas implicandi*, que tiene que ver con la comprensión de la sintaxis del texto, con el significado textual, intratextual, e intertextual, así como con la construcción de sentido.
2. *Subtilitas explicandi* o explicación, donde se busca la relación con los objetos, con el mundo del texto. En analogía con la semiótica tiene que ver con el referente, es decir, la relación del signo con aquello a lo que se refiere.
3. *Subtilitas aplicandi* o aplicación, donde el texto se inserta en su contexto histórico, cultural. También se busca la intención original del autor. Este paso de la metodología hermenéutica hace que sea una disciplina mixta, cuyas investigaciones son puras y aplicadas al mismo tiempo (2005, pp. 20-21).

En este sentido, y de acuerdo con la metodología planteada hasta aquí, los pasos por seguir en esta investigación fueron los siguientes: 1) recopilación de fuentes bibliográficas y de imágenes, 2) comprensión, análisis de textos y obras de arte, y 3) aplicación de los resultados anteriores para la redacción del presente texto.

Herramientas e instrumentos metodológicos de la hermenéutica

Por ser una disciplina con larga tradición, la hermenéutica dispone de varias herramientas metodológicas para la comprensión de textos, obras, discursos y acciones de entre las cuales destacan las siguientes: la reconstrucción de sentido; el horizonte y el círculo hermenéutico¹.

La reconstrucción de sentido tiene como objetivo acercarse a las intenciones originales del autor de la obra. Tiene su origen en la hermenéutica romántica del siglo XIX y se lleva a cabo mediante la estrategia de desarrollar las relaciones entre el texto y el contexto en que fue producida la obra o aquello que se intenta comprender. Para los hermeneutas románticos, esta tarea requería de empatía, y de un tipo de interpretación en donde quien comprende debe ponerse en lugar de aquel a quien desea comprender. Hoy en día, la idea de que el intérprete puede reconstruir la intención original ha sido abandonada, pero aún es un requisito hacer este esfuerzo interpretativo para la construcción del horizonte de la obra.

El concepto de horizonte tiene una connotación temporal y espacial. Tiene su antecedente en la fenomenología de Husserl y en la ontología de Heidegger. Desde el punto de vista de ambos autores el tiempo es un flujo continuo, somos tiempo, fluimos. Antes y después son parte de una unidad, en el ahora está implicado el antes y el después. Este concepto también alude a la situación específica que dio origen a una obra en particular, se debe relacionar a la obra con el espacio y tiempo que le dieron origen. El horizonte de una obra tiene que ver con su entorno cultural e histórico.

1 Estos tres conceptos fueron tomados del ensayo de Fernando Zamora que lleva por nombre *Hermenéutica de la imagen y teoría de la imagen: herramientas de la investigación artística*, a la fecha este artículo no ha sido publicado, me fue proporcionado por el autor el mes de abril de 2009. Para un panorama más amplio sobre la hermenéutica véase mi tesis de maestría que lleva por nombre *Arte y verdad en Heidegger y en Gadamer. Aplicaciones de estética y hermenéutica a la creación de imágenes*. México, UNAM, 2005, capítulo I, pp. 8-37.

Imagine el lector que está parado en un campo abierto y que de pronto, a la lejanía, ve pasar a una persona caminando que se sitúa en su horizonte. En un instante, esta persona voltea y establece contacto visual con usted y, entonces, usted pasa a ser parte de su horizonte, ha sucedido una fusión de horizontes. Ahora sume a esta noción espacial el factor de la temporalidad e imagine que esa persona no solo está lejos, sino que también existió siglos atrás o que existirá algún día. Las obras y los textos no desaparecen tan fácil en el tiempo, sino que son un puente entre individuos, es así como se establece un diálogo con personas que han existido y con personas que aún están por existir.

Al comprender un texto existe un movimiento de vaivén en busca del sentido que va de las partes al todo y del todo a las partes, de la obra al horizonte y del horizonte a la obra. También existe un movimiento circular basado en la estructura del diálogo, es decir, cuando interpretamos una obra existe una relación entre un yo que dice algo y un tú que lo escucha, después existe un giro en donde el yo se convierte en el tú que escucha y el tú se convierte en yo. A este movimiento circular se le conoce como círculo hermenéutico. Para Heidegger, también es un movimiento que tiene que ver con un proyecto, esto quiere decir que cuando se intenta comprender algo surge una pre-comprensión establecida por el entorno cultural e histórico de quien comprende, es decir “vemos como”. Si se escucha un sonido, se “oye como” si fuese una moto antes de verla pasar. El fenómeno de la comprensión es un modo permanente del ser humano. Fernando Zamora (2009) pone el siguiente ejemplo para explicar los condicionamientos de nuestra cultura y formación al momento de comprender algo:

Cuando nos acercamos de una forma interpretativa a un fenómeno con la intención de comprenderlo, ya lo hemos comprendido de antemano. ¿De qué modo? Lo hemos entendido ya en tanto pertenecemos a un entorno histórico y cultural que nos lleva a interpretar de determinada manera ese objeto. La Coatlicue no podía sino ser un monstruo para los europeos renacentistas que la vieron en el siglo XVI; las naves de los españoles no podían ser sino casas flotantes. Es decir, todo mirar implica un «ver como...»; todo escuchar, un «oír como...»; todo palpar, un «tocar como...».
(2009, p.7)

Metodología y tipologías

De acuerdo con la selección de instrumentos tomados de la hermenéutica, a la gran apertura y flexibilidad que tiene este método, y para poder sistematizar la información y los numerosos ejemplos de obras de arte que se relacionan con el juego, fueron utilizadas dos tipologías, una de ellas es la que hizo Roger Caillois para clasificar los diversos tipos de juego y la otra, elaborada por el autor de estas líneas, para diferenciar las relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador. El cruce de ambas tipologías permite crear una especie de coordenadas para ubicar las obras de arte, con el objetivo de facilitar su comprensión y análisis. Más adelante será explicada con mayor detalle la aplicación de esta propuesta metodológica.

Cabe aclarar que el uso de estas tipologías estuvo enfocado en la clasificación de las obras y no de los artistas, esto significa que un mismo artista puede tener obras en varias categorías. Así mismo, una obra también podría aparecer en una o en varias clasificaciones ya que las barreras que separan un tipo de juego a otro son flexibles y permiten combinaciones.

Pedro López plantea que la utilización de tipologías es una posibilidad viable para articular las metodologías cualitativas y cuantitativas en sociología. Para ello distingue dos formas de tipologías, las teóricas y las empíricas, es decir “la tipología como una operación clasificatoria formulada o construida de la teoría y la tipología como operación técnica de construcción empírica a través del tratamiento de una matriz de datos” (1996, p.12). En ambos casos se trata de ordenar o clasificar los objetos de estudio de acuerdo con características que comparten entre ellos.

En cuanto a la clasificación de los objetos de estudio, López destaca que para A. Marrandi existen las clasificaciones intensivas las cuales se jerarquizan de un concepto general hacia otros más concretos o particulares por medio de una operación intelectual. También existen las clasificaciones extensivas en donde los objetos o fenómenos son ordenados siguiendo una ordenación que va de un conjunto a la creación de subconjuntos gracias a la utilización de variables que pueden ser medidas. Las clasificaciones intensivas son cualitativas y las clasificaciones extensivas son cuantitativas. Existe una tercera operación clasificatoria, la cual “es identificada por el acto de asignar los objetos/fenómenos a las distintas categorías que previamente han sido establecidas (López, 1996, p.13).

Para esta investigación se usaron solo clasificaciones intensivas y la operación clasificatoria de las categorías ya que desde el enfoque de la presente

investigación la instrumentación de variables no podría arrojar resultados útiles para el alcance de los objetivos, ya que no nos interesa saber la cantidad de obras que se producen vinculadas al juego sino cómo son y cómo funcionan. De acuerdo con lo anterior se utilizó una operatividad conceptual cuya materia de trabajo son los conceptos (López, p.15).

Contenido por capítulos

En el primer capítulo se examinó el concepto de juego y su importancia en el ser humano y en la cultura. Para ello se siguió un orden cronológico con el objetivo de analizar y contrastar las teorías de Johan Huizinga, Roger Caillois y Hans-Georg Gadamer a lo largo del siglo XX.

En el segundo capítulo, se describirá la metodología para analizar y sistematizar la comprensión de las obras de arte a partir de la elaboración personal de una tipología de las relaciones lúdicas entre el artista, obra y el espectador. Posterior a esto se describe una tipología hecha a partir de los tipos de juego planteados por Caillois y para finalizar se establece un cruce de tipologías.

Lo anterior permite clasificar los casos de estudio en dos grandes grupos: obras de arte que se vinculan con juegos reglamentados y obras de arte vinculadas con juegos no reglamentados. Así, en el segundo capítulo fueron analizadas las relaciones entre arte y competencia, y entre arte y azar. El último capítulo corresponde a las relaciones entre arte y simulacro, además de las relaciones entre arte y vértigo.

Cabe mencionar que ni Huizinga ni Gadamer establecieron clasificación alguna a pesar de que, como menciona Caillois, no todos los tipos de juego son iguales e incluso algunos son opuestos entre sí. Es importante señalar que, originalmente, estas categorías no fueron hechas para el arte sino para todos los juegos en general, por lo que llevar estos conceptos hacia terreno del arte resultó fructífero para el desarrollo de esta investigación y para la comprensión del arte moderno y contemporáneo.

Esta obra no hubiese sido posible sin el apoyo y la acertada orientación de la Dra. Dubravka Míndek de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, en el doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad; por los certeros comentarios críticos y las referencias de apoyo aportados por el Dr. Miguel Molina de la Universidad Politécnica de Valencia.

1. Juego y cultura

La importancia que ocupa el juego en nuestras vidas y en la cultura ha sido analizada desde múltiples enfoques que van desde la psicología hasta la filosofía pasando por la pedagogía y la sociología, entre otras disciplinas. La presente investigación se centra en el papel que ocupa el juego en la cultura en general y en el arte en particular. A continuación, se analizarán las teorías del juego hechas por Johan Huizinga, Roger Caillois y Hans-Georg Gadamer durante el siglo XX, así como sus aportaciones y diferencias entre ellos para, elaborar y aplicar en los siguientes capítulos, una tipología para el análisis de obras de arte contemporáneo desde los aspectos más destacados de las teorías del juego.

1.1 Johan Huizinga: el juego como actividad generadora de cultura

Homo ludens, la obra del lingüista e historiador holandés Johan Huizinga, se ha convertido en un texto fundamental e imprescindible para toda investigación en torno al fenómeno del juego. Fue escrita en 1938 y su objetivo principal es “mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura” (Huizinga, 2000, p. 17). Por lo anterior, el juego es analizado como un fenómeno cultural y no como una función biológica. Así, Huizinga centra su atención en los juegos de mayor complejidad o juegos de adultos, ya que así es más fácil desentrañar sus elementos estructurales, así como su función cultural.

En *Homo ludens*, Huizinga comienza por construir un concepto amplio de juego a partir de las características fundamentales de esta actividad y de los diversos significados de las palabras designadas al juego en distintos idiomas y culturas. Además, explora las relaciones entre la función lúdica y diversas actividades humanas, tales como: el derecho, la guerra, el lenguaje, la filosofía y el arte, ya que considera que las ocupaciones más importantes de la actividad humana son lúdicas (Ríos, 2008, p.75). La noción de juego que utiliza Huizinga guarda muchas relaciones con la estética, por lo que articular arte y juego es algo inevitable. A continuación, se examinará el concepto de juego planteado por Huizinga y después serán expuestas algunas ideas de este autor sobre la articulación del juego con el arte.

El concepto de juego

Seguendo el pensamiento de Huizinga es viable afirmar que la cultura se crea jugando, que la cultura es juego. Pero, ¿qué significa la palabra juego? En *Homo ludens* hay dos definiciones que se complementan de forma mutua, la primera de ellas es:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2000, p. 27)

La primera parte de esta definición está vinculada a la sensación de placer que produce el juego. Esta “acción libre” no se ejecuta por una necesidad física o por un deber moral, salvo cuando de manera secundaria pasa a convertirse en función cultural, para lo cual se articulan los conceptos de tarea y deber. Tanto el niño como el animal juegan porque encuentran gusto al hacerlo y en esto radica su libertad. De igual manera, para una persona adulta que juega, el carácter de libertad del juego persiste, ya que puede dejar de jugar en cualquier momento, e incluso retomar el juego más tarde. No se juega por una necesidad física o como una tarea, sino que más bien, jugar pertenece a la esfera del ocio y de ocupar el tiempo libre. Jugar es ejercer la libertad.

La ejecución “como sí”, a la que se refiere Huizinga, está vinculada a los conceptos de simulacro y representación. Imaginen a un niño que monta una escoba “como si” fuese un caballo. Este niño no quiere ser visto como un niño con una escoba, sino como un jinete. En este sentido el juego está relacionado de forma íntima con el lenguaje, se juega a algo, jugar tiene un significado: “El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación biológica o física. Es una función llena de sentido. [...] Todo juego significa algo” (Huizinga, 2000, p. 12). Lo cual quiere decir que el juego es lenguaje. Para sustentar esta afirmación es necesario remitir al enfoque de Gadamer sobre la ampliación de los límites de la hermenéutica al afirmar que “todo ser que puede ser comprendido es lenguaje” (Gadamer, 1997, p. 567), en este

sentido, conocer el sentido de los juegos puede llevarnos a la comprensión de aquellos que juegan, así como del tiempo y lugar en donde se juega.

Este “como si” del juego escapa de la vida cotidiana, es como si, al jugar, nos ubicáramos en otra realidad opuesta, autónoma de las normas y condicionamientos del mundo habitual. Es un mundo cerrado con sus propias reglas. El juego no es la vida común y corriente, cotidiana, sino un escaparse de ella hacia una esfera espacio-temporal que tiene su propia tendencia. Es el “como si”, la representación imaginaria.

El juego:

Se presenta como un *intermezzo* de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo [...] se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en ese sentido, imprescindible para la persona, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo, por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. Da satisfacción a ideales de expresión y de convivencia. (Huizinga, 2000, p. 22)

La actividad lúdica no persigue ningún fin de utilidad. Está más allá del bien y del mal, de la verdad y la falsedad. Por ello está muy relacionada con lo estético, al menos con el pensamiento estético de Kant y con su noción de belleza como finalidad sin fin. El espacio y el tiempo del juego se apartan de la vida cotidiana, son autónomos, agotan su sentido dentro de sí mismos. Se juega en un espacio y tiempo delimitados: el estadio o el tablero de ajedrez. Se juega y, en un determinado momento, se acabó todo. El jugador ha salido de la delimitación espacio-temporal del juego. Mientras se juega existe un característico movimiento de vaivén, también existe una tensión, en torno a un enlace, desenlace y conclusión. Cuando concluye el tiempo del juego, este “cobra de inmediato una sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. [...] Esta característica de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales” (Huizinga, 2000, p. 23).

En cuanto a los tipos de espacio en donde se juega, Huizinga menciona algunos que no parecen ser reconocidos como espacios lúdicos: además de

los estadios y los tableros de juego, también está el círculo mágico, el templo, la pantalla, el estrado judicial y la escena. Ya se mencionó con anterioridad que la noción de juego de este autor es bastante amplia y por ello incluye otros escenarios. En primer lugar, cabe destacar que desde sus orígenes, en las culturas antiguas, el juego tenía una relación íntima con el culto, el mito y la fiesta o celebración. El juego humano, en sus “formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado” (Huizinga, 2000, p. 22). Según la tesis de este autor, en cuanto las sociedades se desarrollan, este carácter lúdico y festivo se va atenuando, sin embargo, las diversas actividades humanas guardan algo del germen lúdico que les dio origen, como es el caso del ejercicio del derecho, el cual guarda similitudes con algunos tipos de juego, tales como: el estrado judicial con el estadio, el uso de togas y pelucas, con el disfraz en el escenario, el uniforme del árbitro en el deporte o la máscara del festejo ritual.

Tanto la música como la representación escénica están enraizadas en el culto, pero también en el juego. En algunos idiomas, como el francés y el inglés, se utiliza la palabra jugar para quien ejecuta algún instrumento musical o para quien interpreta un papel en una obra de teatro, de ahí que los espacios designados para el juego parecerían estar por doquier, algunos de forma más evidente que otros.

Para los griegos, el juego estaba relacionado con la palabra *paideia*, sin embargo, esta se limitaba al juego infantil, por lo que “no servía para designar formas superiores de juego” (Ríos, 2008, p. 78). *Agón* es la palabra utilizada por los griegos para referirse a la competencia, a la lucha sometida a reglas, es decir, a una forma de juego productiva, generadora de cultura. En este sentido, el carácter agonístico del ser humano permea toda actividad que este desempeñe. Desde la guerra hasta las artes plásticas, pasando por el deporte. La competencia se rige por reglas predefinidas, quien no sigue las reglas echa a perder el juego.

Las reglas del juego, crean un orden. Este orden es productivo para el desarrollo de la cultura. Aquí se distingue una característica ambigua del juego, ya que, a primera vista, el juego parecería ser lo opuesto a lo serio. Para algunos, el juego es broma, y la broma es lo opuesto a lo serio. Alguien que hace una broma, argumenta que solo estaba jugando para ser disculpado. Sin embargo, cuando observamos con más detenimiento, los jugadores de ajedrez o los jugadores de fútbol, actúan con absoluta seriedad, de ahí que Huizinga concluya que el juego está más allá de esta tensión dialéctica entre la broma y

lo serio, también está más allá del bien y el mal, de la verdad y la falsedad, la esfera del juego goza de autonomía. A pesar de ser una actividad libre, el juego exige un orden absoluto.

La segunda definición que aparece en *Homo ludens* engloba todo lo que se ha señalado anterioridad:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente. Definido de esta suerte el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida". (Huizinga, 2000, pp. 45-46)

Uno de los aportes de Huizinga es haber situado el juego en esferas de la actividad humana en donde no es común reconocerlo: en la poesía, en la filosofía, en la guerra y en el derecho. También se le reconoce por situar en el origen de la cultura a la actividad lúdica. Como se verá más adelante, tanto Caillois como Gadamer desarrollaron sus respectivas teorías del juego a partir del trabajo de Johan Huizinga. A continuación serán revisadas las relaciones o afinidades que guardan el juego y el arte para este historiador y lingüista holandés.

El juego y el arte

En la teoría del juego de Huizinga se encuentran algunas convergencias con la noción de belleza en la filosofía de Kant. Según Huizinga, el concepto de juego que acuñó es aplicable a todo tipo de actividad lúdica, ya sea en los animales, en los niños o en los adultos, sin embargo, en *Homo ludens* solo se presta atención a aquellas formas lúdicas que generan cultura, es decir, juegos que podríamos considerar como productivos o positivos. Estas formas lúdicas en general son impuras, son fusiones con otras disciplinas como la filosofía o el derecho.

Para Kant “hay dos especies de belleza: la belleza libre (*pulchritudo vaga*) y la belleza adherente (*pulchritudo adhaerens*)” (1992, p. 144). La primera se encuentra en la naturaleza, no está ligada a ningún fin, en cambio, la segunda está vinculada con los “objetos que están bajo el concepto de un fin particular” (Kant, 1992, p.142). La primera ofrece una satisfacción desinteresada mientras que la segunda pertenece a un placer relacionado con un interés, con lo útil y con lo moral. Kant sienta las bases hacia la autonomía de lo estético como una esfera separada de lo moral y del conocimiento. En Huizinga, el juego produce un placer desinteresado que es opuesto a los fines prácticos de la vida cotidiana. Por ello se pregunta Huizinga si, ¿el juego “caerá acaso en el dominio de lo estético?” (2000, p. 19) La respuesta que da el historiador holandés es que a pesar de que ambos echan mano de la belleza no son la misma cosa ya que al juego no le es inherente ser bello. Huizinga deja a un lado los juegos de los niños y los juegos de azar por ser “estériles para la cultura” (2000, p. 69), porque se agotan en sí mismos pero sin generar nada productivo culturalmente hablando. Este tipo de juegos podrían relacionarse con la belleza pura y a aquellas formas del juego que se encuentran fusionadas con otras disciplinas y con fines prácticos podrían ser vinculadas con la belleza adherente. En *Homo ludens*, su autor sitúa el elemento lúdico en esferas de la cultura en donde no es común aceptar que este juega un papel determinante. Una vez aclarada la definición de la palabra juego, se deja a un lado el estudio de los juegos en su forma pura y se analizan formas de relación entre juego y saber, juego y derecho, juego y filosofía, juego y guerra, así como las formas lúdicas del arte.

Desde el punto de vista de Huizinga, el juego se manifiesta con mayor claridad en la poesía, la música, la danza y las artes escénicas, no así en las artes plásticas. De entre los múltiples elementos que comparten el juego y el arte destacan el ritmo y la armonía. En la poesía, encontramos en las reglas de medida, en los versos y en la rima un carácter lúdico irrefutable. También en los juegos de pelota el movimiento de vaivén determina su propio ritmo aspirando a la armonía. Ya se había señalado que desde los inicios de las culturas antiguas existe una fusión entre culto, fiesta y juego, así mismo, las ceremonias rituales o festejos religiosos contemplan una fusión entre baile, canto y música.

El juego tiene un fuerte carácter de comunión, está relacionado con la alteridad. La mayoría de los juegos implican no solo a los jugadores sino también a los espectadores. El juego es participación y co-participación.

Desde el punto de vista agonal o de competencia, el jugador gana prestigio para él y para la comunidad que este representa, por ejemplo, pensemos en los equipos de fútbol, en la versión moderna de los juegos olímpicos y en los deportes en general en donde la afición se desboca para celebrar una victoria o un título de campeonato y sale a festejar a las plazas o monumentos públicos.

Después de haber analizado las relaciones entre poesía y juego, Huizinga señala que ambas palabras están tan relacionadas que corren el riesgo de perder su significado independiente. En el caso de la música sucede algo similar ya que la ejecución de instrumentos musicales se denomina “jugar” en los idiomas árabes, germánicos y en algunos idiomas eslavos además del francés. Para encontrar el motivo de esta coincidencia entre distintos idiomas, Huizinga recurre a analizar los elementos comunes entre la música y el juego:

1. “El juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y la utilidad. Lo mismo les pasa a la expresión y a las formas musicales. El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad”. (Huizinga, 2000, pp. 201-202)
2. Por lo anterior, ambos están determinados por normas específicas, las cuales se conocen como ritmo y armonía. Ambos elementos son legítimos tanto al juego como a la música. Si bien, en la poesía, la utilización de la palabra lleva parcialmente de la esfera del juego al terreno del concepto y el juicio, la música solo opera en lo lúdico.
3. Cuando se articula la música con la poesía acontece una fusión que tiene su origen en los cultos auténticos en donde se canta, baila y juega. En el “goce de la música el sentimiento de lo bello y de lo sagrado confluyen uno en otro, y en esta confluencia desaparece la oposición entre el juego y lo serio”. (Huizinga, 2000, p.202)

Para los griegos antiguos la palabra que se designaba para música tiene un sentido más extenso que el actual, ya que además de incluir al canto y al acompañamiento musical, también abarcaba a la danza y en general a las artes de Apolo y las musas. En este sentido los griegos denominaban artes músicas a las artes opuestas a las artes plásticas y mecánicas. Lo músico se halla en conexión directa con el culto y en particular con las fiestas. Esta relación entre juego, danza y música aparece en las *Leyes* de Platón, y es explicada por Huizinga de la manera siguiente:

Los dioses [...] han instituido las fiestas de acción de gracias por compasión a la humanidad nacida para sufrir, como descanso a sus preocupaciones, y han dado a los hombres como compañeros de fiesta a las Musas, a Apolo, conductor de las Musas y a Dionisos para que, mediante esta divina comunidad festiva, se restaure constantemente el orden de las cosas entre los hombres. [...] Las criaturas jóvenes no pueden mantener en reposos sus cuerpos ni sus voces, cómo se mueven por gusto y tienen que hacer ruido, saltar, danzar y emitir toda clase de sonidos. Pero los animales no conocen, en este retozo, la diferencia entre orden y desorden que llamamos ritmo y armonía. A nosotros, hombres, se nos ha dado, por estos dioses compañeros nuestros en el coro, la diferencia gozosa de ritmo y armonía. Con toda la claridad deseable, se establece una relación directa entre la música y el juego. (2000, p.203)

Posterior a esto, para el mundo helénico, este modo de pensamiento o concepción lúdica sería interpretado desde otro enfoque, ya que la palabra que ellos designaban para jugar estaba restringida al juego de niños, por lo que las manifestaciones superiores del juego hallaron su expresión en otros términos como competencia y pasatiempo. En referencia a este último, Aristóteles reflexiona sobre el sentido o la importancia de la música desde la oposición de trabajo y tiempo ocioso.

Hoy día, dice Aristóteles, la mayoría practica la música a causa del placer, pero los antiguos la contaban dentro de la educación [...] porque la misma naturaleza exige, no solo que trabajemos bien, sino que pasemos bien los ocios. Este ocio es el fundamento de todo. Es preferible al trabajo y constituye su fin [*telos*] [...] La cuestión, por lo tanto es la de cómo emplear el tiempo libre. (Huizinga, 2000, p. 204-205)

Desde el pensamiento de Aristóteles no se trata aquí de jugar porque la palabra griega asignada al juego estaba limitada al retozo y al juego infantil. Sin embargo, en la ociosidad se alberga el placer, la dicha y la alegría. Esta dicha es la finalidad de la vida o *telos* por lo que no todos buscamos el placer en las mismas cosas. Para Aristóteles este tipo de placer:

Es el mejor cuando el hombre que lo disfruta es el mejor y su empeño el más noble. Es claro, por lo tanto, que, para llenar el tiempo libre, hay

que aprender algo y formarse, pero no con cosas que se aprenden por necesidad del trabajo, sino por ellas mismas. Por esta razón los antepasados han contado a la música en la paideia-educación, formación, cultura-como algo que no es necesario, ni siquiera útil, como lo son, por ejemplo, el leer y el escribir, sino que sirve tan solo para llenar dignamente los ocios. (Huizinga, 2000, p. 205)

De acuerdo con lo anterior es posible observar que las fronteras entre lo serio y el juego se desdibujan, ya que de forma sutil la palabra pasatiempo, se ha tornado en gozo intelectual y estético vinculado al hombre libre. En este sentido, la música se acerca a la perfección. Más adelante, Huizinga señala que la música es además un arte mimético y que desde la antigüedad se le relaciona con la reproducción de estados de ánimo. La danza también es juego. Entre más antiguo es el tipo de danza se acerca más al culto, en cuanto la cultura se vuelve más compleja, parece atenuarse este aspecto lúdico, tal es el caso del vals y los bailes modernos, según Huizinga, en donde se ha ido perdiendo el carácter lúdico.

Desde el enfoque de Huizinga, parecería que a las artes plásticas les es más ajeno el juego, al menos desde la perspectiva helénica a la que ya aludimos en páginas anteriores. Si a la música, la danza, el canto y la poesía les es común la acción lúdica es porque para su realización estética se requiere de su ejecución. Las artes musicales son opuestas a las artes plásticas cuya elaboración es mecánica y su resultado es estático, permanente y artesanal. Este tipo de artes carecen de musas. Las artes musicales solo cobran vida en la ejecución, son acción, y esta acción se renueva en cada ejecución. En cambio, las artes plásticas, por sus cualidades materiales “no pueden «jugarse» tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos” (Huizinga, 2000, p. 211).

Desde su creación, el escultor, el pintor o el arquitecto decantan su trabajo estético de manera lenta y calculada. El resultado final es permanente, ya no depende de su posterior ejecución: “Una vez acabada la obra de arte, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que dirijan su mirada sobre ella. A consecuencia de esta ausencia de una ejecución en espectáculo, en que la obra se hace viva y es disfrutada, parece que no hay lugar alguno para el factor lúdico en el dominio de las artes plásticas” (2000, p.211). Esta característica afecta no solo a la elaboración de la obra, sino a su contemplación y goce.

Debido a la finalidad práctica en este tipo de artes, como la arquitectura, el alejamiento es acentuado y solo de manera secundaria es como acontece la función lúdica dentro de las artes plásticas. Huizinga la encuentra en la antigüedad, cuando la aparición de la pintura o la escultura confluyen con la música y la danza a través de los mitos. Sin embargo, esta respuesta no parece satisfacer al autor por lo que vincula a la pintura y a la escultura con el juego a través del concepto de competencia. De acuerdo con la historia, al igual que en otras esferas, el carácter agonal también aparece en este tipo de disciplinas. Desde la antigüedad existe la competencia o el concurso, cuyas prácticas culturales permanecen hoy en día mediante bienales o concursos para otorgar premios y becas a estudiantes o para asignar trabajos y comisiones a artistas profesionales. Huizinga pone como ejemplo la construcción de la gran cúpula de la catedral de Florencia en 1418, elaborada por Brunelleschi después de haber sido seleccionado en una competición de proyectos entre otros trece contrincantes. Por ello, para Huizinga lo lúdico en las artes plásticas está vinculado con el término griego *agón* competencia.

Las artes plásticas parecen ser desfavorecidas por Huizinga, como si los conceptos de ritmo y armonía no perteneciesen al lenguaje de la imagen, al igual que a la poesía, la música o la danza. Es necesario recordar los estudios sobre el lenguaje de la imagen desde la teoría de la *gestalt*, en donde Rudolf Arnheim destaca por sus estudios formalistas que analizan a las imágenes a partir de los diversos elementos formales, entre ellos el ritmo y la armonía (Arnheim, 2005). También destacan los estudios de teoría del color de Johannes Itten en donde se plantea la armonía del color a partir de tríadas y tétradas (2002, pp.19-23).

Más adelante, cuando sea analizada la estética de Gadamer, será revalorada la actividad lúdica en las artes plásticas, sin embargo, también se observará que para este filósofo la estética del juego pareciese ser más afín con las artes que requieren de un ejecutante para acontecer como vivencia o experiencia del arte. Cabe destacar que la presente investigación plantea que a las artes plásticas o visuales también les es inherente el juego.

1.2 Roger Caillois: la crítica a Huizinga y la tipología de los juegos

Otro de los autores más destacados que han teorizado sobre el fenómeno del juego desde un punto de vista sociológico es Roger Caillois. Su obra *Los juegos y los hombres* tiene como antecedente la teoría de Huizinga, pero al mismo

tiempo es una crítica hacia esta. El texto fue publicado por primera vez en 1958 y ha sido retomado por algunos autores como Jean Baudrillard. El aporte de Caillois es la clasificación de los juegos a partir de distintos tipos y combinaciones posibles. También para Caillois los juegos están vinculados con la 33 colectividad, hacen comunidad. Son “consustanciales a la colectividad y su cultura: sus poderosos instintos comunicativos crean instituciones, costumbres, cualidades y defectos, estilo, la orientación misma de la sociedad; de ese modo la sociología de los juegos deja paso a una sociología a partir de los juegos” (Morillas, 1990, p. 35).

La crítica a Huizinga

El texto *Los juegos y los hombres* inicia reconociendo el esfuerzo y la importancia de la obra de Johan Huizinga, sin embargo, también señala que al intentar demostrar que la actividad lúdica es impulsora del desarrollo de la cultura omite algunos tipos de juego que son estériles, como los juegos de azar, y asume que todos los juegos son impulsados por las mismas necesidades o que responden a los mismos impulsos o actitudes psicológicas. Según Caillois, la teoría de Huizinga es demasiado parcial al enfocar su estudio solo hacia las competencias reglamentadas (*agón*) cuya dinámica es fecunda en el terreno de la cultura. Esto quiere decir que sus indagaciones no son un estudio sobre los juegos, ya que desde el inicio da por sentado las tipologías de juegos y sus diversas manifestaciones, sino la comprobación de su presencia en aquellas áreas de la actividad humana en donde en general no es reconocida la presencia del juego.

Caillois reconoce la aportación a la noción de juego hecha por Huizinga y analiza las características de las dos definiciones que aparecen en *Homo ludens*, las cuales fueron revisadas en el apartado anterior. En la noción de juego de este autor, tienen la misma importancia los juegos de competencia y los juegos de azar, que son improductivos y están en estrecha relación con el intercambio económico. A pesar de su vinculación con el dinero, este tipo de juegos son considerados por Caillois como estériles o improductivos porque en ellos solo se suscita un intercambio de bienes, esto significa que al final del juego se cuenta con la misma riqueza con la que se inició el juego de apuestas, que es el total de los bienes de los jugadores, solo que al final se ha desplazado la propiedad de estos bienes.

Dentro de este juego de convergencia y divergencia con la definición de juego de Huizinga, Caillois afirma que el juego es en esencia una actividad:

libre, ya que el jugador no está obligado a participar o permanecer en el juego; separada, ya que el juego cuenta con sus propios espacios y tiempos específicos; incierta, porque el resultado no debe ser predeterminado o decidido de antemano; improductiva, porque no crea bienes, riqueza u otro elemento nuevo; reglamentada por estar sometida a una legislación propia y peculiar de cada juego, a reglas aceptadas de forma voluntaria por el jugador y ficticia; porque la actividad lúdica se presenta como una irrealidad o realidad secundaria(1986, pp. 37-38).

Las observaciones anteriores fueron hechas por Caillois con la intencionalidad de anexar “dos nuevos campos: el de las apuestas y los juegos de azar, el de la mímica y la interpretación” (1986, p. 37). Sobre este concepto ampliado de juego en Caillois, destaca que la reglamentación y la ficción no pueden ser compartidas en un mismo juego, esto quiere decir que los juegos o son reglamentados o son ficticios, nunca los dos al mismo tiempo. Por poner un ejemplo, el juego de ajedrez es un juego agonial, de competencia, por lo que está reglamentado. Cuando los jugadores juegan no imitan nada, es decir, no hacen “como si” fuesen jugadores de ajedrez. Este ejemplo trata de demostrar que la visión unívoca de juego de Huizinga carece de una clasificación de los distintos tipos de juego, tarea que desarrolla Caillois. Estas categorías son de interés para la presente investigación, ya que han sido desarrolladas o abordadas por algunos teóricos y artistas desde su trabajo.

La clasificación de los juegos

Caillois propuso “una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos [...] predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo” (1986, p.41) a los cuales llamó respectivamente: *agón*, *alea*, *mimicrye* e *ilinx*. A su vez, estas categorías pueden ser agrupadas en dos polos opuestos: *paidiay ludus*. A la primera le corresponde la diversión y la turbulencia, la improvisación libre y la plenitud, así como la fantasía desbocada. Al segundo, *ludus*, le corresponde el esfuerzo y la disciplina, se rige por convenciones arbitrarias e imperativas para las que se requiere habilidad, ingenio, paciencia y destreza. Estas categorías son planteadas con la intención de que den cabida a todo tipo de juegos, ya sea de fuerza o de ingenio, tanto infantiles como juegos de adultos, o incluso de algunas otras especies animales.

Agón es la categoría que fue más desarrollada por Huizinga, tiene como objetivo generar condiciones de igualdad para la competencia. Para ella también hay un escenario o espacio-tiempo en perfecta delimitación. Tiene

reglas establecidas y el jugador o jugadores giran en torno a unas rivalidades caracterizadas por una o varias cualidades: fuerza, velocidad, ingenio, destreza, entre otras. Como se mencionó con anterioridad, la competencia permea diversas actividades o disciplinas que guardan una estructura similar a las de los juegos agonales. Un ejemplo de ello es la guerra, como señalan Huizinga y Caillois, que se desarrolla conforme a reglas aceptadas de común acuerdo por los dos bandos.

Alea es opuesta a *agón*. Toma su nombre de la palabra asignada al juego de dados en latín. Esta categoría engloba los juegos de azar, en donde, a diferencia de los juegos agonales, el jugador es dejado a su suerte y no puede utilizar ninguna de sus aptitudes o habilidades para ser favorecido en el juego, ya que usarlas significaría hacer trampa. Aunque puede existir rivalidad, el vencedor es el que ha sido más favorecido por la suerte que el perdedor. La lotería, los dados y los volados son ejemplos puros de esta categoría. “El *agónes* una reivindicación de la responsabilidad personal, el *alea* es una renuncia de la voluntad, un abandono al destino” (Caillois, 1986, p. 49).

Caillois menciona que existen juegos que combinan *agón* y *alea*, tal es el caso de la mayoría de los juegos de cartas y del dominó. Las fichas o las cartas con que inicia cada jugador han sido asignadas al azar, pero depende del razonamiento y de la estrategia que este utilice para que pueda ser favorecido en el juego y sea ganador. En ambas categorías, *agón* y *alea*, el resultado del juego debe ser incierto al iniciar la partida, por ello, es común que algunos juegos de competencia como las carreras de caballos, el box, las peleas de gallos o los juegos de fútbol sean objeto de apuestas. De hecho, Caillois señala que *alea* parecería ser el tipo representativo de los juegos humanos por excelencia, “ya que los animales conocen los juegos de competencia, de simulacro o de vértigo” (1986, p.49) pero no así los juegos de azar. A pesar de las grandes diferencias entre estas dos categorías, una característica que comparten es que las dos crean condiciones artificiales de igualdad, lo cual difiere de la vida común, cuyas condiciones nunca se establecen con esta claridad. La persona que juega “escapa del mundo haciéndolo otro” o haciéndose otro (1986, p. 51), como es el caso de la siguiente categoría: *mimicry*.

La ficción, el simulacro, generar la ilusión de ser otra persona o cosa caracterizan este tercer tipo de juegos. En la *mimicry*, al igual que en las demás categorías, se construye un universo cerrado que funciona por reglas precisas que son aceptadas con voluntad por aquellos que juegan o participan. En los juegos de representación la regla principal “consiste para el actor en fascinar

al espectador, evitando que una falta conduzca a este a rechazar la ilusión” (Morillas, 1990, p. 26).

El disfraz, la máscara y la mímica son medios que facilitan la representación. Para Caillois, los niños y los adultos obtienen satisfacción al simular ser lo que no son para un co-jugador o para un público real o imaginario, sin embargo, esto no significa que quieran engañar o timar pasándose por otro. El enmascarado en un carnaval sabe que las personas que lo miran no lo confunden con un jaguar real, el actor no hace creer que es un auténtico rey, ni el espectador lo entiende así, ambos, solo siguen el juego para que la obra acontezca.

La *mimicry* no puede guardar relación alguna con el *alea*, pero es posible que pueda combinarse con la competencia, ya que esta es espectáculo; los uniformes del equipo de fútbol guardan similitud con el disfraz y el escenario con el estadio. Ambos requieren de un público, solo que la competencia no debe ser fingida o simulada para poder ser válida. Existen juegos o deportes cuyo desarrollo es un drama que hace que contengan el aliento los espectadores.

En nuestra cultura se podría considerar que es en la lucha libre donde se combinan de manera perfecta la *mimicry* y el *agón*. En cada pelea existe una lucha entre el bien y el mal (en México se dividen en los técnicos y en los rudos), el ring se convierte en el escenario de un drama. Los luchadores exageran sus movimientos y muchos de ellos, la mayoría, encarnan personajes, son *alter egos*, la máscara y el disfraz son un elemento indispensable de este juego. Aquel luchador que quita la máscara de su contrincante de manera ilegal ha roto las reglas del juego y debe ser descalificado, ha desenmascarado al personaje, la ficción ha sido destruida.

Volviendo a la *mimicry*, Caillois afirma que en ella “ocupan su lugar la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad. La *mimicry* es invención constante” (1986, p. 58). En la representación, el espectador es invitado a “dar crédito, durante un tiempo determinado, como a una realidad más real que la realidad” (Caillois, 1986, p. 58).

En este orden de ideas, debemos reconocer la cercanía de estas palabras con la teoría del simulacro de Jean Baudrillard (2002) en la posmodernidad. De hecho, este vínculo será uno de nuestros caminos hacia la relación entre juego y arte contemporáneo, tema que será desarrollado más adelante. También cabe destacar que en esta categoría Caillois ubica el uso de las reproducciones o juguetes en miniatura, principalmente utilizados por los niños para imitar

actividades que hacen los adultos, como cuando juegan con cocinetas o manejan pequeños autos de baterías.

Por último, *Ilinxes* la palabra que utiliza Caillois para designar los juegos de vértigo. El término es tomado de la palabra que usaban los griegos para nombrar al torbellino de agua. Este tipo de juegos “consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana” (Caillois, 1986, p. 58).

Columpios, resbaladillas y juegos mecánicos en ferias son utilizados para generar vértigo. En esta categoría, Caillois menciona ejemplos que van desde el ritual de los voladores de Papantla hasta la utilización de motocicletas y autos deportivos para desplazarse a gran velocidad. Pero para producir vértigo también disponemos “de los efectos de la embriaguez” (Caillois, 1986, p. 62), y es preciso mencionar que aquí es donde se puede esbozar un vínculo que puede funcionar para enlazar a la teoría del juego de Caillois con el arte a partir de la estética de Friedrich Nietzsche.

En la primera obra de Nietzsche (2001), la embriaguez corresponde a la cultura dionisiaca, que es inversamente opuesta a la cultura apolínea. A la primera le corresponden las características de la pasión, lo amoral, el desenfreno de sí, la destrucción y lo sublime; a la segunda, el sueño, el orden, la razón, la bondad y la belleza. En el arte, ambas generan una tensión que da origen a la tragedia griega, lo bello y lo sublime se conjugan. La vivencia del arte, ya sea desde la creación o desde la contemplación, tiene que ver con el sentimiento de exaltación, plenitud y fuerza que nos permite comprender el mundo de manera no habitual.

Siguiendo con la oposición entre lo apolíneo y lo dionisiaco, Nietzsche afirma que lo apolíneo está determinado por la individualidad, no así lo dionisiaco en donde bajo los efectos de la embriaguez, y al acrecentarse la presencia de la naturaleza durante la primavera: “Se despiertan esas emociones dionisiacas, que a medida que son más intensas, lo subjetivo desaparece en el olvido absoluto de sí mismo [...] Bajo el embrujo de lo dionisiaco no solo se encierra de nuevo la alianza entre los hombres, también la naturaleza enajenada, hostil o subyugada celebra nuevamente su fiesta de reconciliación con su hijo perdido, el hombre” (2001, p. 64).

En la fiesta, bailando y cantando, el ser humano se encuentra como miembro de una comunidad superior. Y es aquí, en la fiesta donde se entrelaza el pensamiento estético de Nietzsche con las teorías del juego que han sido examinadas en el presente capítulo, y a su vez, con la estética de Hans-Georg Gadamer, la cual será explicada en el siguiente apartado. Hay que tener presente que Huizinga señalaba que en la antigüedad no existía una marcada división entre fiesta y juego, y que ambas actividades formaban parte esencial de todo rito o culto.

Danzando, cantando y representando deidades fue cómo surgió la cultura y esta actividad lúdica esencial todavía permanece velada en actividades, ciencias o disciplinas en donde no estamos habituados a reconocer la presencia del juego. En Gadamer, el arte es juego, pero también es fiesta. En la experiencia del arte, el espectador festeja y juega con la obra. La figura de este espectador activo, que participa, es compatible con el tipo de espectador que exigen las obras de arte participativo o interactivo del arte contemporáneo.

En lo que se refiere a Roger Caillois y a la estética de Nietzsche, las categorías de lo apolíneo y lo dionisiaco, permitirán hacer una analogía con dos términos usados en la teoría del juego de Caillois a los que aún no se ha hecho alusión: *paidia* y *ludus*. Ambos términos representan los polos opuestos de un eje en el que se pueden incluir las cuatro categorías del juego: competencia, azar, simulacro y vértigo.

Paidia es “la capacidad primaria de improvisación y de alegría, se conjuga por el gusto por la dificultad gratuita” (Caillois, 1986, p. 65) la cual recibe el nombre de *ludus*. La *paidia* se caracteriza por movimientos caprichosos y bruscos que son producidos por un exceso de alegría y vitalidad. Está relacionada con el instinto y con el movimiento de vaivén que no persigue fin alguno, como el movimiento de las olas. La *paidia* genera una exuberancia dichosa y en su forma más pura se presenta como agitación y con facilidad se puede tornar en el gusto por romper o destruir cosas.

En cambio, el *ludus* es la tendencia hacia el orden que nace del gusto por el reto. Inventa reglas para que quien juega se someta a ellas por su voluntad. En general el jugador es absorbido por una obstinación de vencer el reto que proponen esas reglas, en los juegos agonales o de competencia predomina una estructura ordenada regida por reglas claras, como en los juegos de cartas, por poner un ejemplo. *Paidia* y *ludus* se conjugan y este último le da orden a la espontaneidad, pasando de la turbulencia a la regla. En este sentido, existe un paralelismo entre la *paidia* y lo dionisiaco, entre el *ludus* y lo apolíneo. Así,

desde este punto de vista, es posible notar una estrecha cercanía entre juego y tragedia griega, o lo que es lo mismo, entre arte y juego.

Para Caillois, la mayoría de los juegos son el resultado de la tensión entre regla y turbulencia, aunque cabe destacar que se trata de una combinación no siempre equilibrada, es decir, en algunas ocasiones prima la *paidia* y en otras el *ludus*. Por poner un ejemplo, en la categoría de *mimicry*, Caillois ubica más cercanas a la *paidia* las imitaciones infantiles y los juegos de ilusión como las muñecas, y más cercanas al *ludus* las artes del espectáculo como lo es la representación teatral, cuya estructura es más elaborada (no hay que perder de vista que Huizinga señala que la *paideia* es la palabra que asignaban los griegos solo para los juegos infantiles).

Como ya se mencionó, existen otros enfoques que desarrollan profundas relaciones entre la obra de arte y el juego, como es el caso del filósofo alemán Hans-Georg Gadamer, quien es mejor conocido por el replanteamiento de la hermenéutica durante la segunda mitad del siglo XX. A continuación, se analizará la estética de Gadamer en donde se argumenta que el juego es un elemento fundamental para toda manifestación artística.

1.3 Hans Georg Gadamer: La experiencia del arte como juego

El problema central de la hermenéutica es el “fenómeno de la comprensión y de la correcta interpretación de lo comprendido” (Gadamer, 1997, p. 23). Como se señaló en páginas anteriores, Gadamer afirma que “el ser que puede ser comprendido es lenguaje” (1997, p. 567) por lo que la hermenéutica adquiere un aspecto más amplio, universal. Al expandir los límites de la noción de lenguaje también se expanden los límites de la hermenéutica y, por lo tanto, sus herramientas metodológicas pueden ser aplicadas para la comprensión no solo de textos, sino de acciones, acontecimientos y obras de arte. Es por esta razón que la obra más importante de Gadamer que lleva por título *Verdad y método I*, y que fue publicada por primera vez en 1960, da inicio con el análisis de la experiencia del arte y de una crítica a la conciencia estética con el fin de no partir del enfoque tradicional de la hermenéutica, el cual estaba limitado a la interpretación de textos.

En realidad, desde la hermenéutica del siglo XIX, en la obra de Dilthey y de Schleiermacher, ya se contemplaba a las obras de arte como aquellos documentos por los cuales podemos interpretar la historia o incluso la personalidad de los autores de esas obras, sin embargo, el punto que a destacar aquí es que para la hermenéutica de Gadamer el fenómeno del arte

es muy importante y por este motivo desarrolló una teoría estética a partir de tres conceptos: *símbolo, fiesta y juego* (Gadamer, 1991). El primero alude al lenguaje, al significado y a la comunicación; el segundo, que es el elemento festivo del arte, tiene que ver con la temporalidad, un tiempo que difiere de la cotidianidad y la rutina; por último, el concepto de juego es el que exige la co-participación del espectador, ya que esta última es indispensable para que la experiencia del arte pueda acontecer.

Es importante mencionar que el trabajo de Gadamer da seguimiento a cuestiones e ideas planteadas en la filosofía de Martin Heidegger, quien fue su maestro. En este sentido, para ambos existe una relación entre arte y verdad, entre arte y saber (Heidegger, 1992; Gadamer, 1997, pp. 121-129). En el lenguaje del arte acontece una forma de conocimiento que, según Gadamer, fue relegado con la aparición del modelo metodológico de las ciencias naturales, el cual acabó “desacreditando todas las posibilidades de conocer que queden fuera de esta [...] metodología” (1997, p.124).

Por otra parte, el desarrollo de la estética y la filosofía del arte también son, en parte, responsables de esta aparente separación entre arte y conocimiento, la cual inició, según Gadamer, con el texto de Kant que lleva por nombre *Crítica de la facultad de juzgar*, publicado en 1790. Esta obra dio pie a la formación de lo que Gadamer llama la conciencia estética, que es una abstracción que separa a la obra de su mundo, de toda función o significación original vinculada a su contexto, desligándola de los valores éticos o incluso lógicos o racionales que le dieron origen.

Para Kant, el gusto es la “facultad de juzgar un objeto o un modo de representación por una complacencia o displicencia sin interés alguno. El objeto de tal complacencia se llama *bello*” (Kant, 1992, p. 128). A través del gusto no podemos obtener conocimiento alguno del objeto que se juzga. A partir del siglo XVIII, la palabra estética, usada para englobar todo pensamiento sobre lo bello y el arte, apareció como resultado de una analogía con las palabras ética y lógica, en relación con los comportamientos relativos a las sensaciones y a los sentimientos, es decir, a lo sensible, así “lo verdadero, lo bueno, lo bello son objeto de la lógica, la ética y la estética” respectivamente (Heidegger, 2000, p. 83). Como consecuencia, las artes y la estética fueron encasilladas en el terreno de la subjetividad, así como las ciencias exactas fueron vinculadas de manera estrecha a la objetividad. Y es preciso en este punto en donde Gadamer utiliza el juego como una herramienta para superar la subjetividad y autonomía de la conciencia estética.

Para Gadamer, la solución no está en partir de la oposición entre un sujeto (el espectador) que se enfrenta a un objeto (la obra) sino en comprender que de lo que se trata es de una experiencia, el arte es un acontecer, es algo que sucede. Lo peculiar de una obra de arte es que siempre está abierta a interpretaciones, está abierta al devenir, a todos los presentes que están por venir. Es como un juego que está ahí con sus reglas y sus elementos, como el tablero y las fichas que se juegan y, una vez que se concluye el juego, permanece abierta la posibilidad de volver a ser jugado, ya sea por el mismo jugador o por otros.

La obra al conectarse con sus espectadores suscita una experiencia y, una vez que el espectador ha dejado de contemplarla, sigue abierta a otros espectadores, a otras interpretaciones, a otras experiencias. Por ello Gadamer prefiere utilizar el término experiencia del arte ya que este no da prioridad ni a la obra, ni al artista, ni al espectador. Por analogía, cuando decimos fútbol no pensamos en una sola cosa ya sea la cancha, en los jugadores o en los espectadores, sino que todos estos elementos forzan a con-jugar para que el juego pueda ejecutarse. Lo que permanece es el juego no el jugador. En una obra de teatro, los actores y el público pueden no ser los mismos en cada representación, pensemos en las múltiples representaciones de *Hamlet* a lo largo del tiempo y del espacio.

La obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El “sujeto” de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma. Y este es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues este posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan. (Gadamer, 1997, p. 145)

Si hacemos una analogía entre el juego de dominó y el arte observaremos que en este último las fichas son las que permanecen, de manera análoga, en el arte la obra es la que sigue ahí, perdura más allá de su autor y de los espectadores que la han contemplado o interpretado, sigue abierta a las generaciones que están por venir. Por lo anterior, la obra funciona como un puente que enlaza diversas épocas y lugares. En la experiencia del arte existe una fusión de horizontes, una interrelación dinámica entre la obra, el autor, los espectadores y sus respectivos contextos culturales e históricos.

Seguendo el pensamiento de Gadamer, se concluye que el arte no se agota en la experiencia individual y en la subjetividad sino en la experiencia colectiva y en la intersubjetividad. El espectador no es un agente pasivo, sino una conciencia activa que participa. La participación es algo que caracteriza al juego.

Arte, juego y participación

La estética de Gadamer tiene un antecedente directo en el trabajo previo de Huizinga sobre el juego. Hay que recordar que para Huizinga, en la antigüedad no existía una división entre rito, fiesta y juego. En la filosofía de Gadamer la experiencia del arte es fiesta y es juego a la vez porque tiende a la colectividad y a la desaparición de la individualidad. Para el filósofo alemán, el juego es “un impulso libre [...], un movimiento de vaivén que se repite continuamente [...], un movimiento que no está vinculado a fin alguno” (Gadamer, 1991, p. 66).

Tanto Gadamer como Huizinga hacen una distinción entre el juego en su sentido más puro o instintivo practicado por los animales y niños y el juego de los seres humanos adultos. También para Gadamer, el juego de los adultos es intencional. “Se es consciente de las reglas y condiciones del comportamiento lúdico” (2001, p. 130) y estas reglas en ningún caso pueden quebrantarse. El arte y el juego se vinculan en que el carácter de las acciones del arte, al igual que las del juego, no son impulsivas y que ambas son una manifestación de libertad. Por otra parte, a diferencia de Huizinga, Gadamer revaloriza el papel de las artes plásticas en relación con el juego, es decir, no jerarquiza entre las diversas artes, ya que toda experiencia del arte es, en parte, un juego.

Es habitual que se considera a una persona que contempla una pintura como un espectador pasivo que recibe información de una imagen, sin embargo, en esta actividad se lleva a cabo una tarea hermenéutica ya que el arte es lenguaje y comprender aquello que nos dice requiere de un esfuerzo interpretativo. Para Gadamer, “un cuadro se ‘lee’ ” (1991, p. 75) como se lee un texto. Por lo tanto, para poder entender la obra debemos “jugar-con” ella. Aceptar el desafío de entenderla. La obra plantea un desafío y aquel que acepta este desafío solo puede llegar a una respuesta produciéndola de manera activa. “El co-jugador forma parte del juego” (Gadamer, 1991, p. 73). No existe espectador pasivo, todo espectador participa en la conformación de la experiencia del arte. Es en este punto en donde la analogía entre arte y juego es más significativa. Gadamer pone como ejemplo un juego de tenis que se observa por el televisor y dice que:

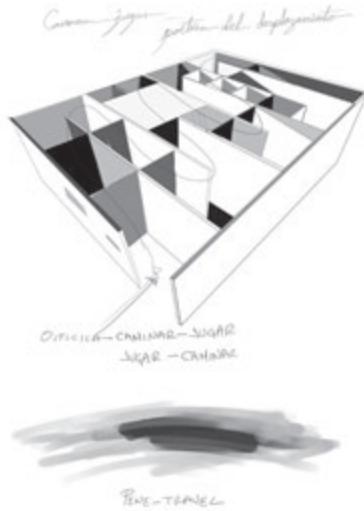
Es pura contorsión de cuellos. Nadie puede evitar ‘jugar con’. Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él (1991, p. 69).

En la participación lúdica entre el espectador y la obra se ejecuta una de las actividades principales de la hermenéutica, tal es el caso del círculo hermenéutico, el cual ya fue explicado en la introducción. Ese movimiento continuo de vaivén que caracteriza al juego también se presenta en el ejercicio de la comprensión. Un círculo continuo entre un yo y un tú, un círculo que va de uno que pregunta a otro que responde y viceversa. Ese yo o ese tú al que se refiere Gadamer puede ser una persona, un texto o una obra.

Para Gadamer, es en el arte moderno en donde se acentuó la intencionalidad del autor por borrar la frontera entre la obra y el espectador, sin embargo, desde su punto de vista, no se trata de contraponer el arte del pasado con el arte del presente, no se trata de un arte que se disfruta y de otro en el que se participa ya que: “Siempre hay un trabajo de reflexión, un trabajo espiritual, lo mismo si me ocupo de formas tradicionales de creación artística que si recibo el desafío de la creación moderna. El trabajo constructivo del juego de reflexión reside como desafío de la obra en cuanto tal [...], en un juego todos son co-jugadores” (Gadamer, 1991, p. 77).

De cuardo con lo anterior, al igual que Caillois le cuestionó a Huizinga que asumiera que todos los juegos son impulsados por las mismas necesidades o que estos no fuesen estudiados de cuardo con una categorización, cabe preguntar a Gadamer si no existen diferencias significativas entre aquellos espectadores que participan, contemplando una pintura en su mente y aquellos espectadores que además participan interactuando de forma física con la obra al utilizar todo su cuerpo, por ejemplo, en uno de los dispositivos escultóricos del artista brasileño Hélio Oiticica en donde el espectador debe penetrar por completo al interior de la obra. Si bien, se está de acuerdo con Gadamer al decir que en ambos casos el espectador co-participa, cabe señalar que en cada caso el espectador opera de manera distinta, no es lo mismo estar estático observando, que caminar a través del objeto escultórico tal y como se recorre un espacio arquitectónico. El cuerpo en su totalidad es usado, al menos por un momento, para habitar a la escultura y recorrerla. No se experimenta el

espacio escultórico de la misma manera en una obra de Rodin que en un penetrable de Oiticica.



1. Notas sobre el *Penetrable* de Hélio Oiticica. Dibujo de Miguel Ledezma.

Al echar una mirada hacia la historia del arte se observará que la figura del espectador que participa, algunas veces es involuntario, una constante en el trabajo de algunos artistas a lo largo del siglo XX, sin embargo, esta cobró mayor presencia en la década de los años 60 como resultado de un período experimental en donde aparecieron nuevos modos de ser de la obra de arte, como es el caso del arte-acción y de la instalación. En la última década del siglo XX y la primera del siglo XXI se acentuó la necesidad de la participación en las obras de artistas de todo el mundo.

Como ya se mencionó al inicio, el origen de los principales objetivos de esta investigación se planteaba en dar continuidad a la estética de Gadamer al trazar los posibles nexos entre la obra de arte como juego y el arte participativo de finales del siglo XX. Sin embargo, tras adentrarse en los trabajos de Huizinga y Caillois acerca del juego, es fácil reconocer posibles relaciones que van más allá de la limitación de vincular el juego y el arte contemporáneo a través de la participación del espectador, ya que no todas las obras del arte actual caen en el campo del arte participativo. En este sentido, es pertinente hacer preguntas desde la tipología del juego de Caillois hacia la experiencia

del arte, tales como: ¿existen obras que pueden ser clasificadas de acuerdo con la utilización de la competitividad (*agón*), el vértigo (*ilinx*), el simulacro (*mimicry*) o el azar (*alea*)? De ser así, ¿en qué se diferencian unas de otras? ¿Qué tipo de reglas plantean y en qué tipos de espacios se juegan? ¿Qué divergencias existen entre la actividad del artista que produce la obra jugando y el espectador que comprende la obra lúdicamente? Estas cuestiones serán desarrolladas a lo largo de los siguientes capítulos.

2. El arte como competencia y azar

2.1 Tipologías del juego y las relaciones lúdicas entre el artista, la obra y el público

Después de haber profundizado en las relaciones que existen entre juego y arte, el siguiente paso necesario fue desarrollar una estructura que permita ordenar los diversos tipos de obras lúdicas para distinguir coincidencias y diferencias entre ellas. Con este objetivo se elaboró el planteamiento de una tipología personal que clasifica los casos de estudio a partir del tipo de relación lúdica entre el artista, la obra y el espectador.

Si para Gadamer toda experiencia del arte es lúdica, es necesario precisar que no todos los juegos son iguales, ni todas las obras se juegan de la misma forma. En este sentido, se debe distinguir que existen cuatro tipos de actividad lúdica en el arte: a) la contemplación como juego; b) el artista juega; c) el espectador juega, y d) obras en donde el artista y espectador juegan².

La contemplación como juego remite a la filosofía de Gadamer. Se refiere a la interpretación como actividad lúdica, por lo que en esta categoría se incluyen todo tipo de imágenes, tales como fotografías, dibujos y pinturas entre otras. Comprender el contenido y la forma de una obra implica un reto, el cual se acentúa en obras cargadas de simbolismos o en obras modernistas que tienden hacia la síntesis formal, por ejemplo las pinturas del cubismo analítico de Picasso y Braque en donde el título nos indica que en la imagen se representa una naturaleza muerta o un retrato, pero debemos hacer un esfuerzo analítico para poder visualizar los elementos dispersos, casi abstractos, en la superficie de la tela.

Una de las piezas más representativas que representa un reto para la interpretación y que al mismo tiempo remite a los diversos tipos de juego es la pintura *Juegos de niños*, elaborada por el pintor flamenco Pieter Brueghel en 1560. La imagen representa una vista aérea de un pueblo plagado de

2 Para que el lector pueda conocer con más detalle esta tipología puede consultar Ledezma Campos, M. A. (2016). “Arte y juego: de la contemplación a participación” en Torres, T. (coord.), *Estudios del abordaje Multidisciplinario del arte*. México: Eón-Universidad de Guanajuato-DIAC, 2017. Así como en las memorias del I Congreso de investigación en arte, ANIAV, Valencia. Allí los tipos de relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador, y algunas obras mencionadas a continuación son analizadas con mayor detalle.

niños ejecutando múltiples juegos de competencia, de azar, de simulacro y de vértigo.

A pesar de que la contemplación es el modo más antiguo de vincularnos con las artes plásticas, esto no significa que haya perdido su vigencia. La mayor parte de las obras de artes visuales actuales, si no es que todas, requieren de la contemplación. La contemplación es actividad intelectual. Contemplar es jugar e imaginar.



2. Notas sobre Brueghel el Viejo. Dibujo de Miguel Ledezma.

El tipo de obras en donde el artista juega tiene su origen, al menos, en los inicios del siglo XX, cuando los artistas generaron sistemas de reglas autoimpuestas para ejecutar el proceso creativo, dejando que las composiciones fuesen creadas al azar. Los juegos surrealistas son un buen ejemplo de ello, así como los collages elaborados al azar de Jean Arp en 1917. Hacer una obra jugando rompe la solemnidad del pintor en el estudio, así como el culto al genio. Desde el punto de vista de los dadaístas cualquier persona puede hacer poesía, la composición se hace ordenando palabras en modo aleatorio.

En el arte contemporáneo podríamos mencionar la obra *Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla* de Gabriel Orozco. En 1995, el autor circuló azarosamente con una motoneta amarilla por las calles de Berlín hasta encontrar un vehículo igual al suyo. Registrando así, un conjunto de más de 40 fotografías con el mismo número de parejas de motonetas estacionadas una junto a la otra en distintas calles de la ciudad. Esta pieza se creó jugando a partir de una simple regla: circular sin rumbo fijo hasta encontrar un objetivo concreto y, una vez documentado el encuentro, empezar de nuevo.

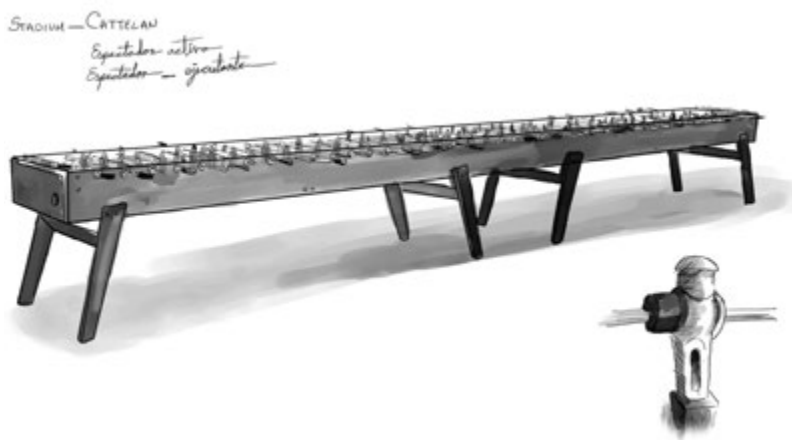
Cabe señalar que esta categoría de obras y la anterior tienen en común que el espectador se enfrenta a una obra que ya no puede ser modificada. La única posibilidad que se le presenta es contemplar e interpretar, ya que el público no participa en el juego de circular en motoneta por la ciudad. Obras como *Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla*, se presentan como archivos que documentan una serie de pasos o jugadas ejecutadas por el autor.

Las obras en donde el espectador juega invierten el factor lúdico redirigiéndolo hacia el espectador. Requieren del público algo más que la contemplación. Además de observar, el cuerpo es más activo, se desplaza y se usa de otra manera. El tablero, las reglas o el juguete los pone el autor, pero las jugadas las ejecuta el espectador.

Este tipo de piezas tienen mayor presencia a partir de la segunda mitad del siglo XX y se vuelven más recurrentes hacia la actualidad. En una investigación reciente, María Guadalupe Aguilar propone tres tipos de participación en el arte: la participación física, es decir, como interacción; la participación psíquica o como interpretación; y la participación social como implicación colectiva (Aguilar Ramírez, 2010, pp. 107-170). Si confrontamos esta distinción con los tipos de obras que se han planteado en estas líneas, observaremos que la participación psíquica corresponde al segundo bloque en donde, apoyados en la estética de Gadamer, la contemplación es participación y juego. También corresponde a las obras en donde el artista presenta una obra acabada como resultado de un juego, como en el collage de Jean Arp hecho con papeles tirados al azar, ya que frente a la obra el espectador debe asumir una actitud contemplativa, lo que significa que no existe otra posibilidad de interactuar con esta obra dentro del museo o galería.

Los otros dos tipos de participación descritos por Aguilar son más característicos de las obras en donde el espectador juega, o en donde artista y espectador juegan al mismo tiempo. Cabe señalar que la participación psíquica no desaparece en las obras que van más allá de la contemplación, sino que las relaciones tradicionales entre artista, obra y espectador se vuelven más complejas.

Un ejemplo de piezas artísticas en donde el espectador juega es una mesa de futbolito modificada para que participen dos equipos de once jugadores. El resultado es una larga mesa de siete metros de largo en la galería de arte. La obra lleva por título *Stadiumy* fue elaborada por Maurizio Cattelan en 1991. Después de esto Cattelan ejecutó un evento con dos equipos para jugar con su mesa, un equipo italiano y otro senegalés, aludiendo al problema de migración africana hacia Europa.



3. Notas sobre *Stadium* de Maurizio Cattelan. Dibujo de Miguel Ledezma.

Al igual que en esta pieza de Cattelan, en algunas obras del artista mexicano Gustavo Artigas no solo la acción de jugar se vuelve signo, sino que los jugadores también forman parte del sentido de la obra. No se trata de jugadores ideales que pudiesen ser reemplazados por cualquier otra persona a cualquier hora y en cualquier lugar. Los jugadores y el juego-obra están determinados por el contexto, es decir, por las condiciones del lugar y tiempo específicos en donde la situación de juego acontece. *Efecto dominó* es un evento organizado por Artigas el 6 de mayo del año 2000, en Cuba:

JUEGO: *La pieza consiste en organizar un concurso de dominó. Por ley en Cuba está permitido ingerir bebidas alcohólicas en espacios públicos.*

JUGADORES: *Cuatro artistas cubanos y cuatro mujeres dedicadas a la prostitución. Al final solo tres chicas se presentaron. Una de las organizadoras suplió a la jugadora faltante, quien por casualidad era buena amiga del resto de las competidoras.*

DINÁMICA: *Cuatro mesas, dos jugadores en cada una. Un juego de dominó regular, dos botellas de ron y dos vasos por mesa.*

REGLAS: *Las regulaciones normales de dominó y además:*

1. El jugador perdedor de cada partida debe tomar medio vaso de ron.
2. Los jugadores tienen la posibilidad de abandonar el juego en cualquier momento. Los jugadores que no puedan jugar más o beber más son descalificados en automático.
3. El premio es una botella de ron.

LOCACIÓN: *Plaza central de Holguín, Cuba.*

Los primeros dos jugadores en abandonar el juego se encontraban en condiciones medias. El resto —excepto por Dunieska, la ganadora— acaban el juego en malas condiciones. Durante el juego un policía pide autorización para entrar en el concurso, pero este ya está muy avanzado. Una pareja de hombres se ofrece a jugar una partida y el perdedor bebería una botella de ron completa de un solo golpe. Tal vez a la próxima.

Cada pieza golpea a la siguiente hasta que todas caen.

Tres de los participantes requieren atención médica. Críticos de arte locales se muestran enfadados por los excesos demostrados en la acción. Los jugadores se mostraban contentos. Por la noche todos se encontraban en condiciones aceptables.

Alrededor de la plaza pública se nota un refuerzo policial.

(Artigas, El efecto dominó, 2012, p. 10)

Esta competencia se fusiona con otras categorías de juego como el azar y el vértigo. Cada partida inicia por la elección *azarosa* de una cantidad de fichas y conforme la competencia avanza, y las botellas de ron se vacían, se hace presente la pérdida de la estabilidad de la percepción, un trance o “aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana” (Caillois, 1986, p. 58), es decir, aquello que Caillois entiende como vértigo. Cada jugador es a la vez una pieza del juego. Una pieza se tambalea y cae, para dar paso a la caída de la siguiente, y así sucesivamente hasta provocar el colapso del sistema, que mediante un efecto dominó, da conclusión a la competencia con Dunieska como ganadora.

En la duración de la competencia surgieron irrupciones, el terreno de juego amenazaba con ser invadido. La línea que divide el tiempo de juego y el tiempo de trabajo tienden a fracturarse. Las relaciones entre arte y contexto son dinámicas. Un policía quiere jugar, dejar en suspenso temporal su actividad laboral a cambio de una actividad de juego. Sin embargo no le es permitido romper las reglas, los jugadores solo pueden ser artistas o prostitutas, dos grupos segregados por la sociedad cubana.

Para Nike Bätzner, tanto “los artistas como las prostitutas son figuras periféricas que están al margen en las sociedades socialistas, no son sujetos de admiración o respeto público” (2012, p. 10). La elección del espacio en donde acontece la situación de juego es significativa una vez más: la plaza central de Holguín. Los ciudadanos que con frecuencia están en la periferia, por esta ocasión, ocupan de forma simbólica el centro y se sitúan a la mirada de todos.

El desgastado cliché del artista bohemio que se embriaga en compañía de prostitutas deviene en un espectáculo que, a su vez, genera una situación de riesgo. Mientras los policías forman un cerco, la moral de los críticos censura la acción lúdica y artística. Aparece una situación de contingencia, *El efecto dominó* puede traspasar los límites del juego en cualquier momento. Las reglas del juego, las reglas del arte y las reglas de la sociedad cubana han quedado al descubierto: por una parte, las prostitutas deben ejercer sus actividades de manera encubierta y disimulada para evitar ser penalizadas; por la otra, los artistas cubanos que no hacen obras de acuerdo con el paradigma de artista socialista deben autoexiliarse en busca de una mejor fortuna crítica.

Las obras en donde el público juega o interactúa lúdicamente hacen un desplazamiento sutil, pero efectivo, que convierte al espectador en ejecutante. Esto conlleva al tipo de obras en donde artista y espectador juegan entre sí. Podríamos mencionar como antecedente, durante la segunda década del siglo XX, a las veladas futuristas y las sesiones dadaístas en donde el público intervenía con reacciones adversas hacía el escenario, ya sea aventando bisteces o llevando instrumentos musicales para interrumpir las sesiones dadaístas (Bishop, 2016, p. 115).

Este tipo de obras que eliminan la frontera que como tradición divide al artista del espectador son en general *performances* cuyo guión funciona como un sistema de reglas que no deben ser rotas para el éxito de la acción. Muchas obras de Marina Abramović funcionan así, una de las más recientes llevó por título *La artista está presente* y se ejecutó durante los meses que se presentó su exposición retrospectiva en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 2010.

Durante el horario de visita a la exposición, Abramović estaba sentada en una mesa, inmóvil durante siete u ocho horas invitando a que los visitantes se sentaran en la silla vacía que estaba frente a ella. Durante unos instantes el espectador y la artista tenían la mirada fija con la condición de que ambos permanecieran inmóviles. Ambos eran co-jugadores o ejecutantes de la obra. Permanecer inmóvil durante tantas horas al día es un reto autoimpuesto, tiene que ver con *ludus* o placer de inventar reglas para someterse a ellas por voluntad, la obra funciona como una competencia o reto que se ha fijado la autora.

Cruce de tipologías del juego como una propuesta metodológica

Al analizar las relaciones entre arte y juego, así como el tipo de obras de arte resultantes de esta fusión, ha sido posible observar que estas pueden ser muy distintas entre sí. Plantear una tipología propia en donde se distingan las obras por el tipo de relación entre autor-obra-espectadores un primer paso para aproximarse a los objetivos de esta investigación, una vez definidas las características de cada tipo de relación entre autor, obra y público, de acuerdo con las cualidades de cada obra en particular, se pueden ordenar en grupos donde la contemplación es concebida como un juego, en donde solo el artista juega, en donde el espectador juega y, obras en donde el artista y espectador juegan al mismo tiempo. Es necesario aclarar que debe haber flexibilidad, ya que hay obras que podrían ser ubicadas en dos o más bloques de esta tipología.

En este sentido, de acuerdo con lo expuesto hasta aquí, si seleccionamos un ejemplo por cada bloque, tendremos como resultado el siguiente cuadro:

Cuadro 1. Tipología de las relaciones de juego entre autor-obra-espectador

a) La contemplación como juego	b) El artista juega	c) El espectador juega	d) Artista y espectador juegan
<i>Juegos de niños</i> , Pieter Brueghel.	<i>Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla</i> , Gabriel Orozco.	<i>Stadium</i> , Maurizio Cattelan.	<i>La artista está presente</i> , Marina Abramović

Ya sea que el artista, el espectador o ambos jueguen, las clasificaciones de esta tipología pueden combinarse con la tipología de Roger Caillois, es decir, con los juegos de competencia, de azar, de simulacro y de vértigo. Esta combinación de tipologías servirá como herramienta para analizar las relaciones entre arte y juego a partir de casos de estudio concretos. Así se generan dos ejes, uno con los bloques de *competencia*, *azar*, *simulacro* y *vértigo*, otro con los bloques de la tipología de las relaciones entre autor-obra y espectador. La ubicación de las obras en algún punto de cruce de ambos ejes permitirá distinguir con claridad las cualidades de cada obra en relación con los conceptos de la tabla.

Es necesario puntualizar que, tal como se muestra en la tabla 2, una obra puede ocupar varias casillas de forma simultánea, como es el caso de la pintura *Juegos de niños* de Brueghel, ya que la imagen representa todo tipo de juegos, lo que permite incluirla en las casillas de competencia, azar, simulacro y vértigo.

Cuadro 2. Cruce de tipologías

	a) La contemplación como juego	b) El artista juega	c) El espectador juega	d) Artista y espectador juegan
Competencia	<i>Juegos de niños</i> , Pieter Brueghel.	<i>Juegos de niños</i> , Pieter Brueghel.	<i>Juegos de niños</i> , Pieter Brueghel.	<i>Juegos de niños</i> , Pieter Brueghel. <i>La artista está presente</i> , Marina Abramović
Azar		<i>Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla</i> , Gabriel Orozco.		
Simulacro				<i>Stadium</i> , Maurizio Cattelan.
Vértigo				

Para concluir este apartado se debe concluir que el espectador nunca es un agente pasivo, ya sea interpretando la obra a través de una actitud contemplativa o interactuando con su cuerpo, su colaboración es un factor determinante en toda experiencia artística. El artista que produce la obra jugando y el espectador que juega con la obra se contraponen al paradigma tradicional de la obra de arte como objeto de culto. Además, este tipo de

prácticas rompen la solemnidad de los espacios para el arte, como lo son museos y galerías.

El juego en el arte tiene mayor presencia en algunos movimientos de vanguardia, como el dadaísmo y el surrealismo, sin embargo, a partir de la aparición de nuevos medios en el arte, como el arte instalación y el arte acción, la participación lúdica del espectador se acentúa. En algunas obras de arte contemporáneo, la estructura lúdica que les da forma incluye el espacio de juego y a los jugadores como elementos simbólicos que generan significados. El público pasa de ser únicamente espectador a ser usuario, partícipe, colaborador y jugador.

2.2 Arte y competencia

A continuación, serán analizadas las obras relacionadas con los juegos estructurados a base de reglas, es decir, juegos de competencia y juegos de azar. Es importante tener presente que muchas de estas obras encasilladas dentro de un tipo de juego en particular también podrían ser ubicadas al mismo tiempo en uno o más bloques de la clasificación hecha por Caillois, de hecho, él ya había señalado que existen seis combinaciones posibles:

Competencia-suerte (*agon-alea*);

Competencia-simulacro (*agon-mimicry*);

Competencia-vértigo (*agon-ilinx*);

Suerte-simulacro (*alea-mimicry*);

Suerte-vértigo (*alea-ilinx*);

Simulacro-vértigo (*mimicry-ilinx*). (Caillois, 1986, p. 125)

A pesar de que existen estas seis posibilidades, según Caillois, en la práctica algunas son irrealizables y algunas otras no se fusionan del todo, ya que se siguen respetando las categorías como campos autónomos. La “regla y el vértigo son incompatibles. Tampoco el simulacro y la suerte parecen adecuados para la menor connivencia” (Caillois, 1986, p. 127). En cambio, azar y vértigo se asocian fácilmente, ya que, en los juegos de azar, se produce un vértigo particular en los jugadores. Entre mayor es la apuesta, mayor es el vértigo. La competencia y el simulacro también son compatibles, “ya que toda competencia es en sí un espectáculo” (Caillois, 1986, pp. 128-129). Para Caillois las combinaciones esenciales son los dos restantes: competencia y azar, y simulacro y vértigo. La primera combinación se caracteriza por la

estructuración a base de reglas, la segunda carece de ellas, tiende a la fantasía y al desorden. En este sentido, la competencia y el azar serán analizados en el presente capítulo, el simulacro y el vértigo en el siguiente.

Como se mencionó con anterioridad, en el texto *Homo ludens*, Johan Huizinga hace una jerarquización entre las artes musicales (poesía, teatro, danza, música) y las artes plásticas (pintura, escultura, arquitectura) en cuanto al juego se refiere. Para Huizinga, en las artes músicas la obra está abierta a reinterpretaciones, una y otra vez se requiere de un ejecutante para que la obra pueda acontecer, en cambio, en las artes plásticas las obras se presentan acabadas, permanentes y estáticas ya que requieren de poca participación por parte del espectador o de otros intérpretes. Desde este enfoque el juego parece más afín con el primer grupo de artes que con el segundo. Sin embargo, la presente investigación permite constatar que algunas obras de artes plásticas y visuales contradicen este planteamiento ya que no solo requieren de un alto grado de participación por parte del espectador, sino que además pertenecen a alguna de las categorías del juego planteadas por Roger Caillois.

Juego y poder

Según Huizinga lo único que comparten las artes plásticas y el juego es la competencia, poniendo como ejemplo los concursos y la competitividad entre los pintores de la antigüedad para producir la imagen más verosímil: “resulta que la habilidad plástica, al igual que todas las otras capacidades humanas, es objeto, en alto grado, de competición” (2000, p. 214). La competencia produce cultura, es el carácter más positivo del juego. La competitividad parece estar en todas partes y en las disciplinas, actividades y campos más diversos de la sociedad. Este punto de vista bien puede engarzarse con el concepto de campo acuñado por el sociólogo francés Pierre Bordiú durante la segunda mitad del siglo XX. Para Bourdieu existe una relación dominante del campo de poder sobre los campos de producción cultural, campos que son autónomos.

Los campos funcionan a partir de un sistema de reglas en donde algo está en juego. En el caso de las artes plásticas y la literatura, la línea que divide, por un lado, la estructura reglamentada del trabajo, la economía, la política y el poder, y por el otro, la estructura libre y reglamentada del juego de competencia parece ser muy tenue. Para Bourdieu los campos de la literatura y el arte ocupan una posición relacionada con lo que él define como campo de poder, es decir:

El espacio de las relaciones de fuerza entre agentes o instituciones que tienen en común el poseer el capital necesario para ocupar posiciones dominantes en los diferentes campos (económico y cultural en especial). Es la sede de las luchas entre ostentadores de poderes (o de especies de capital) diferentes como las luchas simbólicas entre los artistas y los “burgueses” del siglo XIX. (Bourdieu, 1995, pp. 319-320)

Pero, ¿cómo es la competencia en el campo del arte y cómo influye el campo de poder en ella? Para Bourdieu, el campo del arte goza de cierta autonomía a partir de una inversión llevada a cabo en el siglo XIX en París. Este “modelo económico invertido” (Bourdieu, 1995, p. 320) surge de un desinterés económico a favor de una pureza estética y artística, que es reconocida por los colegas dentro del mismo campo, reconocimiento que a su vez se convertirá en una especie de capital simbólico. Por supuesto que las relaciones entre escritor y editor, entre artista y galerista convertirán estos beneficios simbólicos, en “un plazo más o menos corto, en beneficios económicos” (Bourdieu, 1995, p. 320).

En el campo del arte, al igual que en otros campos, los individuos se encuentran dentro de “un universo sometido a sus propias leyes de funcionamiento, es decir la estructura de las relaciones objetivas entre las posiciones que en él ocupan individuos o grupos situados en situación de competencia por la legitimidad” (Bourdieu, 1995, p. 318). En el campo hay algo que está en juego y, en el campo del arte, el juego requiere que el artista sea desinteresado, lo cual lo aproxima a la noción de juego como una acción estéril, tal y como entiende el juego Roger Caillois. En realidad, este desinterés es ambiguo, aclarando que el desinterés o rechazo es hacia el campo de poder y no hacia los intereses propios del campo del arte. En este campo hay antagonismos por lo que deben existir ciertos acuerdos sobre aquello por lo que vale la pena luchar. Para luchar hay que entrar en el juego de apuestas, compromisos y presupuestos del campo. “Para que un campo funcione es necesario que haya gente dispuesta a jugar el juego, que esté dotada de los *habitus* que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes inmanentes al juego, que *crean* en el valor de lo que allí está en juego. La *creencia* es, a la vez derecho de entrada a un juego y producto de la pertenencia a un espacio de juego” (Gutiérrez, 2010, p. 13).

Desde la definición de campo de Pierre Bourdieu podemos entender al artista como un jugador cuyas acciones y movimientos están determinados

por una estructura reglamentada. La elección del tipo de obra que produce, la elección de las personas con quienes exhibe su obra o colabora, así como los lugares o galerías en donde expone su trabajo, determinarán en gran medida su éxito o fracaso dentro del propio campo artístico.

En cuanto a las obras específicas que articulan el juego y el arte, el ajedrez es uno de los juegos de competencia más recreados por artistas. A su vez, este juego gira en torno a reglas y relaciones de poder, la guerra es el motor principal del juego de ajedrez.

En *Homo Ludens*, Johan Huizinga dedicó un capítulo completo a la guerra gracias a estrecha relación con la competencia o *agon*. La pugna simbólica entre dos reinos en el juego de ajedrez fue deconstruida a inicios de la segunda década del siglo XX por el compositor austriaco Arnold Schoenberg, ya que después de haber participado en la primera guerra mundial reinventó este juego para que pudiese ser utilizado por cuatro personas y lo llamó *Coalition Chess*. En esta nueva versión de ajedrez cambió las piezas tradicionales por la representación de armas de guerra más acordes a la época, como lo eran los submarinos, los tanques y los aviones.

Para jugarlo se reparten piezas en los cuatro bordes de un tablero de diez por diez cuadros. Dos lados tienen más poder que los otros dos restantes ya que existe una distribución desigual de piezas. Los lados negro y amarillo tienen doce piezas cada uno, los lados verde y rojo tienen seis, en este sentido, los jugadores deben hacer estrategias de colaboración para poder ganar. Bennet Linn (2012, pp. 5-6) encuentra relaciones simbólicas e históricas en la elección de colores por Schoenberg, ya que la bandera de la república de Weimar tiene los colores negro, rojo y amarillo. El color verde, supone Linn, podría representar a los soldados norteamericanos cuyo uniforme era de ese color, además menciona que la pieza del submarino puede ser utilizada hasta el final del juego, relacionándose con el desenlace de la guerra gracias a la participación de las fuerzas americanas en Europa. Este hecho histórico podría ser el origen del objetivo principal del juego, el cual plantea la importancia de generar alianzas con los demás jugadores para obtener éxito.

Entre 1920 y 1925 Schoenberg manufacturó las piezas y elaboró tablas de equivalencias entre las piezas tradicionales del ajedrez y las de su propio juego, ya que los movimientos de las nuevas piezas son el resultado de combinaciones de las originales. Hoy en día *Coalition Chess* puede ser jugado en línea en el sitio Web del Centro Arnold Schoenberg en donde además se encuentran instrucciones detalladas de las reglas del juego (véase <http://schoenbergchess.com/>).

Si bien puede resultar complejo jugar esta variante del ajedrez, no es imposible concluir el juego, a diferencia del tablero que elaboró Yoko Ono en 1966. En esta obra la estructura del juego original ha sido respetada salvo que todas las piezas y el tablero son de color blanco, lo cual permite a los jugadores iniciar una partida, pero no concluirla, ya que, a la larga, la diferenciación entre las piezas que corresponden a un jugador y a otro se vuelve imposible. Esta obra niega la posibilidad misma del juego de ajedrez, la no diferenciación impide la lucha, lo propio y lo ajeno se confunden. Este juego monocromo inhabilita e impide la competencia, la lucha y como símbolo, la guerra.

En el arte más reciente encontramos obras que ponen al descubierto las relacionales desiguales de poder entre dos naciones, y desde un enfoque relacionado con la sociología de Pierre Bourdieu, las relaciones entre el campo del arte y el campo de poder. *Las reglas del juego* es una de las obras más representativas del trabajo de Gustavo Artigas, la pieza fue elaborada para el festival de arte público *inSite* en el año 2000.

inSite, en sus inicios, un proyecto binacional que se llevó a cabo en las ciudades de San Diego y Tijuana, ambas divididas por la frontera y el muro entre Estados Unidos y México³. Entre 1992 y 2005, los organizadores de *inSite* comisionaron a artistas para la elaboración de obras en torno al discurso de las oposiciones entre el centro y la periferia, entre los dominantes y los dominados, subrayando los límites económicos, políticos y geográficos de la frontera. La estructura de *inSite* funciona a partir de la elaboración de un conjunto de obras para sitio específico tales como intervenciones e instalaciones en espacios públicos y privados. Cabe destacar que el juego forma parte fundamental en el trabajo de varios artistas y algunas piezas se presentaron con formato de videojuego, como es el caso del proyecto *Techno-balero* de Roman de Salvo en el año 2000; otros utilizaron juguetes en miniatura como en el proyecto *Puente aéreo* de Maurvcey Gomulicki en 2005; echaron mano del vértigo y el espectáculo como en el proyecto de Javier Téllez: *One flew Overthevoid (bala perdida)* en 2005, el cual será analizado con detalle más adelante.

La obra que elaboró Gustavo Artigas se dividió en dos partes, la primera de ellas consistió en la construcción de una cancha de frontón frente a la barda fronteriza de la colonia Libertad en Tijuana. Por su ubicación específica esta cancha generaba una problemática ya que las pelotas de los

3 Después de un periodo de inactividad, actualmente este programa se desarrolla en la Ciudad de México.

jugadores, que eran habitantes de la colonia, se volaban con continuidad hacia el otro lado de la barda, es decir, hacia el territorio de Estados Unidos. La documentación de esta pieza permite observar el momento en que un grupo de adolescentes saltan la barda para ir tras la pelota.



1.



Las reglas del juego

2.

SITUACIÓN
GUSTAVO ARTIGAS

4. Notas sobre *Las reglas del juego* (primera parte) de Gustavo Artigas. Dibujo de Miguel Ledezma.

La segunda parte se llevó a cabo en la preparatoria Lázaro Cárdenas, también en Tijuana, y consistió en la organización de un juego combinado. En el año 2013, se podía leer en el sitio Web de Gustavo Artigas la siguiente descripción:

Por un lado, se invitó a dos equipos de básquetbol norteamericano de preparatoria a jugar un juego normal entre ellos y por otro se invitó a dos equipos preparatorianos de soccer mexicanos a jugar un juego entre ellos. La diferencia es que ambos partidos se desarrollaban en la misma cancha adaptada y al mismo tiempo, haciendo un comentario sobre la posibilidad (o imposibilidad) de convivencia de ambas comunidades.⁴

Ambas partes del proyecto de Artigas se llevaron a cabo mediante juegos de competencia: el frontón en la primera parte y el fútbol y el baloncesto en la segunda. En la primera parte los jugadores eran habitantes de la colonia Libertad o personas que estaban de paso por Tijuana con el objetivo de llegar a Estados Unidos en busca de trabajo y de residencia. En la cancha de frontón la estructura del juego estaba inalterada pero su emplazamiento específico preponderaba las relaciones espacio-temporales del juego con la demarcación territorial entre dos países. Así, la transición recurrente del espacio-tiempo del juego hacia el espacio- tiempo de la vida cotidiana en la frontera de Tijuana y San Diego generaba una situación de conflicto binacional. La relativa autonomía del juego era cuestionada por el límite fronterizo, el muro como una negación al libre tránsito de los cuerpos, poniendo en juego la situación legal de los jugadores al brincar la barda con el objetivo de obtener la pelota y regresar a jugar de nuevo en terreno mexicano. Existía un flujo de las reglas del juego a las reglas de la ley de migración y viceversa.

Al igual que en la teoría de los campos autónomos de Bourdieu, quedaban al descubierto las relaciones de una actividad libre, en este caso el juego, con el campo de poder, ya que no fue una coincidencia que la cancha fuese construida del lado mexicano para que las pelotas se pasaran al territorio norteamericano. En el tránsito entre dos países las poblaciones de ambos no gozan de la misma libertad, ya que existe una relación desigual determinada por el país que tiene más poder.

⁴ En www.gustavoartigas.com, consultado el 13 de julio de 2013.

En la tipología de las relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador, esta pieza puede clasificarse en el grupo de obras en donde el público juega, sin embargo, esta es una afirmación delicada ya que surge la cuestión sobre la viabilidad de llamar público a los jugadores o colaboradores de esta pieza. Si hacemos una analogía con la mesa de futbolito de Maurizio Cattelan dentro de la galería, entonces podemos imaginar la cancha de frontón como una escultura ubicada en un espacio público.

A diferencia de una obra de arte público convencional o monumento, la cancha de Artigas tiene una función adicional: permitir al ciudadano interactuar lúdicamente con la escultura. Desde este enfoque creemos que sí es viable encontrar similitudes entre los espectadores convencionales de la obra de arte y los jugadores en la obra de Artigas, por supuesto que estos últimos representarían a un espectador más acorde a las prácticas del arte contemporáneo, en donde no solo se contempla, sino que además se interactúa en físico con la obra, y en algunos casos, como en el juego de *básquet/fut*, las personas no solo interactúan, sino que hacen la obra posible. Los equipos de adolescentes guardan una similitud con los ejecutantes de la música, o el teatro. En *Las reglas del juego* la distancia entre público y ejecutante es difusa.

Esta obra de Artigas presenta dos sistemas de reglas que deben co-existir al mismo tiempo y en el mismo lugar, para Cuauhtémoc Medina, este juego de “básquet/fut [...] creó un símbolo de confusión armónica, que sugiere la posibilidad política de una fusión de las naciones sin conflicto ni asimilación, no tanto a partir del integracionismo del mestizaje sino bajo el régimen de la diferencia” (Medina, 2002, p. 58).

El proyecto de Gustavo Artigas establece de manera consciente las condiciones del juego acordes con el contexto en donde se juega. Existe un desplazamiento simbólico de la cancha hacia el terreno del arte. ¿De qué manera? A través del significado generado por las acciones de los jugadores haciendo de la cancha y del juego una acción simbólica de acuerdos y desacuerdos a nivel territorial dentro de un festival de arte.

Así como Artigas “ha desarrollado un lenguaje basado en el juego” (Ramonetti, 2005, parr. 3), otros artistas también usan estructuras lúdicas de competencia para la generación de obras de arte. Obras que se producen jugando, compitiendo, y cuyo resultado final es, en algunos casos, una obra de video para ser contemplada. Estas obras se posicionan entre el primero y segundo bloque de relaciones entre artista-obra-espectador, es decir, en

donde la contemplación es juego y en donde el artista juega. Tal es el caso de *Azkelon*, una obra de Sigalit Landau presentado en el pabellón de Israel en la 54ª Bienal de Venecia en 2011.

En esta pieza la cámara está colocada arriba de tres jóvenes en la playa, cada uno de ellos está descalzo y tiene una navaja en la mano. Previo a esto han delimitado un territorio a su alrededor con una línea trazada en la arena. Uno de ellos avienta la navaja hacia el piso y si esta se encaja en la arena entonces traza una línea desde ese punto, ampliando su territorio y borrando con el pie la línea anterior. La competencia se desarrolla por turnos sobre el mismo espacio o territorio. Así, en un lapso de 16 minutos, las líneas y el territorio son renegociados de cuardo con la habilidad de los jugadores para encajar la navaja en la arena. La playa se transforma en un mapa que se re-dibuja una y otra vez. La palabra Azkelon es el resultado de la fusión de Aza (Gaza) y Ashkelon, dos ciudades que comparten una playa dividida por una frontera. La zona de la franja de Gaza tiene una población muy densa integrados en su mayoría refugiados e inmigrantes judíos.

Desde el punto de vista de Sigalit Landau, los jóvenes de ambos lados de la franja son jugadores: “Donde está el juego - está la vida. Esto es un acuerdo con reglas simples: ellos pueden ganar o pueden perder; la interacción es posible”⁵ (Landau, 2012, parr. 1). Al igual que en la obra de Artigas, las interrelaciones entre la obra y el contexto son significativas. En ambas piezas el espacio de juego, y el juego mismo, no son utilizados únicamente para que se lleve a cabo una acción libre y desinteresada, sino que también son utilizados como un medio artístico que genera significados, es decir, como un lenguaje.

Espacio de juego y geometría

Así como el juego y el arte se articulan para generar discursos críticos acerca de problemáticas sociales, también pueden ser utilizados para reflexionar sobre sí mismos, es decir, para replantear nuevos modos de juego y nuevas formas pictóricas o escultóricas. Desde este enfoque es posible distinguir que un elemento que comparten el juego y las artes visuales es la utilización de la geometría para delimitar espacios simbólicos. Pensemos en las divisiones y subdivisiones de cualquier cancha o tablero de juegos y, de manera análoga,

5 “*Where there is play - there is life. It is an agreement to simple rules: they may win, they may lose; the interaction is possible*” Traducción propia.

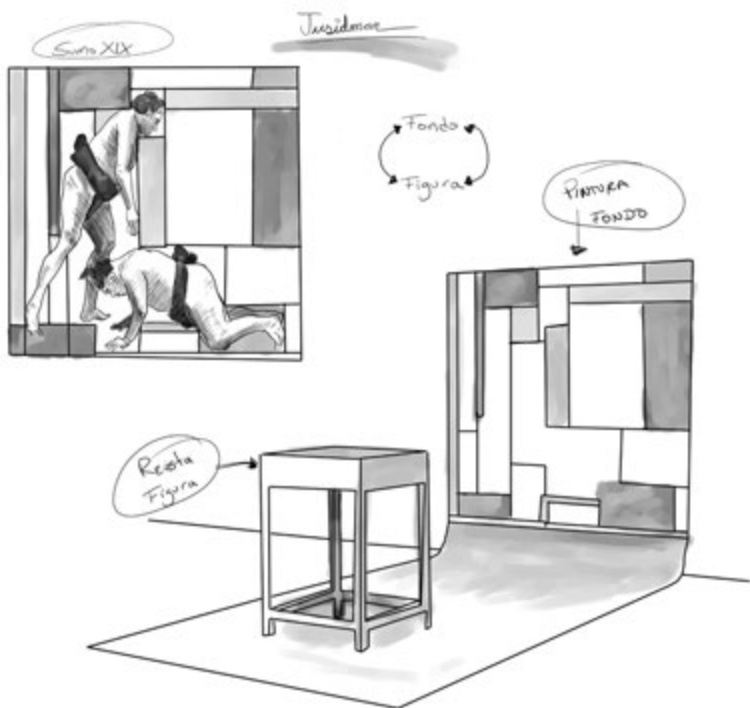
recordemos la obra de algunos pintores que han utilizado planos geométricos en composiciones abstractas. Por poner un ejemplo citaré la obra *Composición II en rojo, azul y amarillo* de Piet Mondrian. Esta es una pintura seccionada en rectángulos mediante trazos negros, los cuales fueron rellenados con planos de color. Aunque esta pintura no remite de manera directa a un juego en particular, la similitud formal que existe con un tablero de juegos es notable.

En relación a esta analogía mencionaré un par de piezas del pintor mexicano Yishai Jusidman en donde competencia, geometría y pintura se fusionan dentro del tipo de obras que deben ser contempladas y que a su vez tienen como contenido el juego y el arte.

Entre 1995 y 1998 elaboró la serie *Sumo*, un grupo de pinturas que tienen como hilo conductor la tensión entre fondo y figura. En algunas de ellas la representación del choque de fuerzas entre dos cuerpos determina, a su vez, una composición geométrica que sirve de fondo. Para Jusidman es importante la relación entre la fuerza de los luchadores y el control de esa fuerza, ya que el espacio de juego en el sumo está delimitado por un pequeño círculo: “Al establecer los parámetros de la competencia, las estrictas reglas de la lucha de sumo amplían nuestra apreciación de la fuerza de los luchadores. Esta es acotada por las maneras en que se le permite fluir; la reducida área circular en la que la pelea se lleva a cabo mantiene bajo control el comportamiento potencialmente peligroso de los rivales” (Jusidman, 2009, p. 120).

Pero en estas pinturas, según Jusidman, la fuerza bajo control de los luchadores “es [utilizada] para que el resultado del combate pueda decidirse con la participación del espectador, quien se convierte, a su vez, en el luchador decisivo del ring” (2009, p. 120). Esta declaración de Jusidman reafirma la noción gadameriana de la contemplación como acción participativa.

En la obra *Sumo XIX* el espectador es partícipe de este juego al buscar las relaciones entre los planos geométricos del fondo y las dos figuras masculinas peleando. Si se presta atención, en la pintura se puede distinguir el origen de los rectángulos de colores, por ejemplo, del espacio entre la barbilla del luchador que está de pie y el omóplato del luchador que yace de rodillas se observa que da origen a la medida más larga de un rectángulo amarillo en el fondo. A su vez, el ancho de ese rectángulo está determinado por la distancia que va del pecho a la frente del primer luchador. Esta estructura determinada a partir de puntos específicos de la anatomía de los luchadores da como resultado una cuadrícula que los envuelve.



5. Notas sobre *Mutatis mutandis: Sumo XIX* de Yishai Jusidman. Dibujo de Miguel Ledezma.

Ahora bien, si se separase el fondo de las figuras de los luchadores se obtendría como resultado una pintura abstracta. Tres años después de haber elaborado *Sumo XIX* Jusidman llevó a cabo esta separación. En la obra *Mutatis mutandis: Sumo XIX* fabricó “una máquina para mirar” (Kalina, 2009, p. 168) mediante un camino de alfombra que enlazaba a una pintura colgada sobre el muro con una mesa con cubierta de cristal, la cual tenía en su interior la fotografía de dos luchadores.

En esta pieza el autor devela, por un lado, el origen de las fotografías que dieron pauta a las pinturas de la serie sumo, de manera general, todas parecen haber sido tomadas de revistas de deportes. Por otra parte, sobre el muro se puede observar la composición abstracta que es el resultado de la disección anatómica de los luchadores. La tensión original entre el fondo y las

figuras sobre el soporte pictórico dieron como resultado un dispositivo más complejo que permite la separación física de estos dos elementos pictóricos.

Volviendo a las obras que requieren de la participación física del espectador en relación a los tableros y mesas de juego destacan las obras de Gabriel Orozco elaboradas en la década de los años noventa. Anterior a esto se mencionó la pieza *Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla*, en donde el autor manejó un sistema de reglas regido por el azar, sin embargo, la producción de Orozco no solo se limita a la utilización de la aleatoriedad ya que también ha trabajado y deconstruido juegos agonales. Piezas como, *Oval con péndulo* de 1996 y *Mesa de ping pong con estanque* de 1998 reconfiguran la mesa de juegos, es decir, el terreno en donde se ejecuta una competencia.

Orozco llamó la atención de la crítica gracias a la articulación entre arte y juego en su proyecto *Club Vacío* de 1996. Este fue presentado en un antiguo edificio de Londres que funcionaba como club para caballeros. Acorde a las antiguas prácticas de juego y apuestas que se llevaban a cabo en ese lugar, Orozco elaboró la serie gráfica de *Los atomistas* y la obra *Oval con péndulo*, una inusual mesa de billar ovalada con dos bolas blancas y una bola roja suspendida por un delgado hilo a unos milímetros del centro de la mesa. Al ser golpeada por una bola blanca, la bola roja inicia un movimiento pendular cuyas oscilaciones van creciendo hasta salir del espacio de juego de la mesa. Para Jean Fisher: “Al entrar en diálogo con el concepto de “juego”, la obra reflexiona sobre la condición del arte mismo [...]. El juego es como un suceso que, como el arte, combina el orden geométrico con los elementos del azar, lo efímero con lo interminable, la identidad con la diferencia” (2005, pp. 52-53).

En *Oval con péndulo* y en *Mesa de ping pong con estanque* Orozco deconstruye geométricamente la mesa de juego para generar así, nuevas posibilidades lúdicas y estéticas. Para Gabriel Kuri, las obras de Orozco afrontan una transición, un reto: “El reto es la conversión de este código a uno estético, pero conservando la experiencia y la mecánica del juego. No solo retratar la escena del juego, sino recrear y reinventar la experiencia misma en la obra, es decir crear una obra que haga y que no solo repose ante la mirada” (2000, p. 45).

La obra *Mesa de ping pong con estanque* establece una relación muy particular entre geometría y espacio. En general los tableros, mesas o canchas de juego están seccionados por líneas que, a su vez, forman figuras geométricas perfectas. Así, un tablero de ajedrez se compone de 32 cuadros negros y 32 cuadros blancos alternados en hileras de ocho que forman una retícula perfecta; una cancha de fútbol se divide por la mitad y tiene delineados dos rectángulos cerca

de la portería, uno dentro de otro, los cuales delimitan el área grande en que el portero puede tomar el balón con las manos y el área chica en donde el portero no debe ser tocado por ningún jugador del equipo contrario.

Una mesa de ping pong es una réplica en miniatura de una cancha de tenis. Según las reglas oficiales, esta deberá ser rectangular y medir 2.74 metros de longitud y 1.52 metros de ancho; también deberá ser de un color oscuro y mate con una línea de dos centímetros de grosor bordeando la orilla. “La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas del fondo y será continua en toda el área del campo” (Miglietti, 2012, p. 1). Desde una vista aérea, la red de 15.25 centímetros de alto que divide el terreno de juego, se transforma en una línea angosta, una fina frontera entre dos espacios invertidos como el reflejo de un espejo.

Es viable interpretar el breve instante en que la pelota pasa por encima de la red como el *inframince*, concepto acuñado por Marcel Duchamp, y que en nuestro idioma es conocido como lo infraleve o infradelgado. Juan Antonio Ramírez prefiere traducirlo como infrafino. La separación infrafino no solo alude a lo visual, sino que, en palabras de Duchamp, es algo “que escapa a nuestras definiciones científicas [...], por infrafino se puede pasar de la segunda a la tercera dimensión” (citado en Ramírez, 2006, p. 193), es en el “paso de lo uno a lo otro [donde] tiene lugar lo infraleve” (Guerrero, 2007, p. 63).

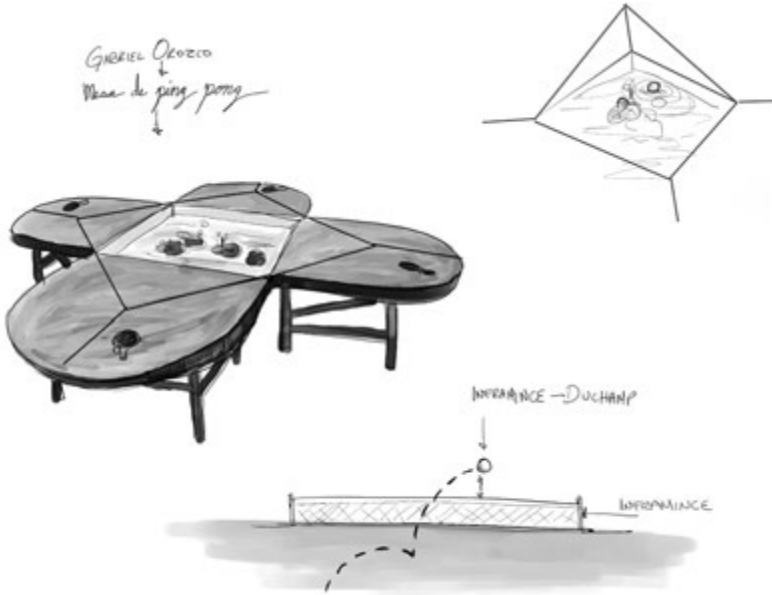
Molly Nesbit define el *inframince* como “un movimiento entre dos estados físicos, una transición que expresa tanto la diferencia como la conexión, un vacío sin nada y pleno que nunca podría ser definido” (2000, p. 151). Para Duchamp, son ejemplos de *inframince* el sonido del roce de los pantalones al caminar, el reflejo del espejo justo cuando dejamos de mirarlo y el aliento sobre un cristal o un piano.

En la obra *Mesa de ping pong con estanque* el espacio infrafino que divide el campo en dos partes iguales es alterado como consecuencia del cruce de dos mesas de juego: “Abrí la mesa de ping-pong –la red, que es el espacio que está entre dos espacios– lo abrí. Ahora tengo un espacio tridimensional, en medio de cuatro espacios”⁶ (Orozco, 2005, parr. 2).

Si una mesa oficial mide 152 centímetros de ancho, el cruce de dos mesas por el centro dará como resultado un cuadrado de 152 centímetros por lado, un espacio entre cuatro espacios. Si utilizamos la herramienta hermenéutica de relacionar el todo y las partes, observaremos la resignificación del todo

6 Notas sobre Mesa de ping pong con estanque de Gabriel Orozco. Dibujo de Miguel Ledezma.

como resultado de la alteración de una parte de la estructura, en este caso, la red. Como consecuencia, la mesa y el juego cambian: allí donde solo había espacio para dos competidores, ahora da cabida a dos competidores más. La forma rectangular de la mesa y los ángulos de noventa grados también han cambiado por una terminación circular para permitir el libre movimiento de los jugadores. La línea vertical que dividía la cancha en dos mitades para marcar la zona de saque ahora se bifurca en dos líneas diagonales formando un rombo que atraviesa y conecta los cuatro espacios de juego.



6. Notas sobre *Mesa de ping pong con estanque* de Gabriel Orozco. Dibujo de Miguel Ledezma.

El nuevo espacio entre los jugadores genera una transformación no solo de forma sino de fondo: ¿cuáles son las nuevas reglas por las que debe regirse esta competencia? ¿cuáles son las nuevas maneras en que deberán relacionarse los jugadores? En *Mesa de ping pong con estanque*, la forma de la mesa ha sido deconstruida por Orozco, pero la reelaboración de las reglas del juego son una responsabilidad que ha sido dejada a los usuarios de la obra. En la galería, los espectadores encuentran un dispositivo lúdico con el que se permite interactuar, sin embargo, no hay manual, no hay instrucciones, es una especie de obra abierta, inacabada, los modos de jugar están aún por venir.

El espacio tridimensional que Orozco ha generado dentro de la mesa de juego adquiere la significativa forma de un estanque con flores de loto. La transición de un espacio mínimo, infraleve, en donde no había nada da paso al origen del universo. Las pelotas blancas flotan sobre el estanque en espera de ser tomadas para reiniciar el juego. En entrevista para *Art21*, Gabriel Orozco comenta que decidió poner el estanque influenciado por el simbolismo de la flor de loto en el budismo. Jugar en la *Mesa de ping pong con estanque* es una manera metafórica de jugar con el origen del universo: “Es un nuevo espacio para una nueva forma de jugar con el universo, este es el juego. Yo pienso que cada partida es un universo, de alguna manera cada juego es una expresión de cómo funciona el universo para diferentes culturas”⁷ (Orozco, 2005, parr. 5).

En las obras-juego de Gabriel Orozco la participación del espectador no es solo una actividad intelectual contemplativa, ya que la geometrización del espacio lúdico y escultórico condiciona sus movimientos corporales. Para Orozco, este tipo de juegos se acercan más a la filosofía, son juegos filosóficos, en donde el artista define a la filosofía como una práctica a partir de la relación entre pensamiento y movimiento corporal (Orozco, 2005, pág. 9).

A manera de conclusión se debe destacar que la geometría genera orden en el arte y en el juego, delimitando espacios en donde el jugador se debe comportar siguiendo reglas específicas y/o delimitando espacios simbólicos que como espectador debe interpretar por medio de la contemplación como ejercicio intelectual lúdico. En la *Mesa de ping pong con estanque* el espacio dividido en formas geométricas básicas determina los movimientos del cuerpo del espectador-jugador, así como su ritmo y cadencia. Desde un enfoque opuesto también existe la posibilidad de una conjugación dinámica entre el cuerpo del artista y el orden geométrico para la producción artística. Este es el caso del trabajo del artista norteamericano Matthew Barney, el cual será analizado a continuación, para adentrarnos en el terreno de las obras de competencia en donde el artista juega.

La competencia como proceso de producción artística

Existen obras donde no es el espectador quien compete, sino el artista. Ya se comentó que para Huizinga, Caillois y Gadamer el juego siempre implica la presencia, al menos imaginaria, de otro, ya que los juegos hacen comunidad.

⁷ “It’s a new space for a new way of playing with the universe, which is this game. I think every game is a universe, in a way, or every game is an expression of how the universe works for different cultures”. Traducción propia.

Las obras analizadas en este apartado corroboran esta noción de juego, pero también existen juegos que son de carácter más privado, íntimo e individual, como es el caso del juego de cartas llamado solitario.

De manera análoga, la práctica del artista que juega mientras produce la obra tiene sus antecedentes en las vanguardias del siglo XX, solo que la mayoría de estas prácticas están relacionadas con el azar por lo que serán revisadas con detenimiento en el siguiente apartado. El artista cuya obra es el resultado de una competencia en el estudio puede ser representado por Mathew Barney.

Este artista hace sus obras estableciendo reglas que obstaculizan el movimiento libre de su cuerpo al dibujar. Cada obra es el resultado de un reto personal, de una competencia que pone a prueba los límites de su organismo. *Drawing restraints* el nombre de un proyecto de dibujo que inició en 1987 como estudiante en la Universidad de Yale.

En esta serie de obras el artista plantea la no distinción entre la fisiología y las condiciones de la producción artística. Su condición de atleta como luchador y jugador de fútbol americano colegial, así como su fascinación por la medicina, se vieron reflejados en la conformación de un discurso artístico basado en el principio bioquímico de la hipertrofia, que es cuando un órgano aumenta de tamaño por el acrecentamiento de las células que lo conforman y no por la multiplicidad de esas células, como ejemplo tenemos a las personas que levantan pesas de forma regular y disciplinada y, como consecuencia, sus músculos se hinchan después de un entrenamiento físico extremo.

El *corpus* de trabajo de Barney se estructura a partir de una triada integrada por la situación, la condición y la producción. El artista declara, en el sitio drawingrestraint.net, que la situación se refiere a la energía sexual pura, como cuando un embrión aún no ha definido su sexo. La situación es equilibrio y energía potencial. En cambio, la condición, se encarga de darle sentido a la energía pura de la situación. En la condición la energía sexual toma forma. Por último, la producción es el proceso que da salida a la energía, buscando los orificios del cuerpo, tales como la boca y el ano.

Nancy Spector señala que: “Cuando Barney identificó esta estructura tripartita, entonces se interesó en la idea de hacer corto-circuito en todo el sistema al saltarse el estado de producción. La matriz interna debería oscilar exclusivamente entre situación y condición, entre deseo y disciplina, en un interminable ciclo autorreferencial”⁸ (Spector, 2007, p. 25).

8 “Once Barney identified this tripartite structure, he became interested in the idea of short-circuiting

Las obras del proyecto *Drawing restraint* tienen como punto de partida la disciplina del cuerpo a través del esfuerzo físico y del resultado de este esfuerzo, surge la obra de arte.

En las primeras obras de esta serie, *Drawing restraint 1* de 1987 y *Drawing restraint 2* de 1988, Barney implementó en el estudio dispositivos para escalar, tales como rampas y arneses, con la intención de generar una situación que dificultara el proceso de dibujar sobre papel. También fijó unas ligas a sus piernas para aplicar resistencia al movimiento de su cuerpo, al intentar acercarse al papel, ubicado en zonas altas o de difícil acceso al final de las rampas.

Las primeras obras de esta serie son presentadas mediante documentos gráficos y esculturas. En una fotografía que documenta la acción de *Drawing restraint 2* se puede observar una composición tridimensional de objetos escultóricos, rampas, placas de metal y papeles en el interior de su estudio. El taller del artista se convierte en recipiente espacial de la instalación en donde se desarrollará la acción de dibujar. Como un atleta que escala, Barney realiza un notable esfuerzo físico para colocar la tiza sobre el papel, el cual se encuentra a una distancia considerable.

El libre tránsito de una disciplina a otra forma parte del proceso de producción artística: en un primer momento se elabora una instalación para que, después se lleve a cabo una actividad vinculada con la historia de las primeras manifestaciones del arte acción en donde el cuerpo del artista es el medio por el cual se generan significados.

Para finalizar, cuando los dibujos son terminados, Barney construye objetos escultóricos con forma de vitrina para presentar los dibujos en la galería, en donde también se incluirán, en algunas ocasiones, videos y fotografías del proceso de elaboración de los dibujos. Todas las obras del proyecto *Drawing restraint* dan seguimiento a las exploraciones del arte procesual en los años sesentas, el proceso de dibujar es más importante que el resultado gráfico sobre el papel.

Las piezas más recientes de *Drawing restraint* son elaboradas fuera del estudio del artista, algunas de forma directa en el interior del museo o galería, como es el caso de *Drawing restraint 12* elaborado en el año 2005 en el Museo de Arte Samsung en Seúl, Corea. En esta obra, Barney instaló pequeñas piezas

the entire system by skipping the Production state. The internal matrix would then oscillate exclusively between Situation and Condition, between desire and discipline, in a never-ending, self-referential cycle". Traducción propia.

salientes del gran muro del museo para escalar hasta la parte superior del museo dibujando. Sobre el muro hizo un dibujo monumental que describe el origen del proyecto con las tres fases del proceso que describimos en páginas anteriores: situación, condición y producción.

Aunque en estas últimas piezas ha habido un desplazamiento de la intimidad del estudio hacia el espacio público del museo, la obra se presenta al espectador como una forma acabada, este solo puede contemplar la obra como se contempla un dibujo convencional. No puede jugar como el artista en el museo, ya que, aunque las formas salientes del muro son parte de la obra, no está permitido trepar. En este sentido, a pesar de usar diversas prácticas del arte contemporáneo, las obras de Barney guardan relación con algunas piezas dadaístas y surrealistas en donde el artista hace la obra jugando bajo reglas autoimpuestas, en estos casos, en general la obra está hecha en un medio tradicional como el dibujo o la poesía.

Es momento de analizar con detenimiento la estructura de estos primeros juegos elaborados por artistas, así como su relación con la aleatoriedad.

2.3 Arte y azar

De los cuatro tipos de juego clasificados por Roger Caillois, el azar parece ser el más atractivo para los artistas modernos. De hecho, las obras más significativas que fueron encontradas para este bloque pertenecen al tipo de piezas en donde el artista juega, una práctica recurrente desde inicios del siglo XX. También se localizó un grupo de obras destacadas que se ubican en el bloque en donde el espectador juega con la obra. Observamos en las páginas anteriores que la geometría puede servir para dar estructura a una obra lúdica, para Peter Burger (1974), el azar sirve como “un principio de construcción” (p. 129), dando prioridad a la poesía concreta y en la música.

Métodos compositivos lúdicos

En el año de 1924, siete años después de la elaboración del *Collage con cuadros dispuestos acorde a las leyes del azar* de Jean Arp, el poeta dadaísta Tristán Tzara construía poemas de manera aleatoria al sacar pequeños trozos de papel con palabras o frases metidas previamente en un sombrero, e incluso invitaba a cualquier persona a construir poemas de la siguiente manera:

Coja un periódico.

Coja unas tijeras.

Escoja en el periódico un artículo de la longitud que cuenta darle a su poema.

Recorte el artículo.

Recorte en seguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa.

Agítela suavemente.

Ahora saque cada recorte uno tras otro.

Copie concienzudamente en el orden en que hayan salido de la bolsa.

El poema se parecerá a usted.

Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendida del vulgo. (Tzara, 1977, p. 157)

Estas prácticas de la primera mitad del siglo XX plantean una ruptura crítica contra la noción del artista como genio. En el dadaísmo, el resultado de la composición fue abandonado a la suerte, el artista renunció por voluntad a seguir teniendo el control absoluto sobre la producción de la obra. Si, de acuerdo con la tradición, el poeta tenía la virtud de manipular el lenguaje para la composición poética, ahora, en el dadaísmo no solo el poeta sino cualquier persona podía hacerlo. La frontera que separaba al artista del resto de las personas bajo la premisa de que tenía un talento especial había sido transgredida mediante el uso del azar como principio de construcción.

Durante la primera mitad del siglo XX destacan algunas obras de Marcel Duchamp que fueron elaboradas de manera aleatoria, un ejemplo de ello es *Troisstoppagesétalon* (1913-1914). Esta pieza contiene tres tiras de tela pintadas de azul con una cuerda pegada a cada una de ellas. Según Duchamp, las cuerdas fueron dejadas caer con libertad desde un metro de altura sobre un plano horizontal para que la unidad de medida tomase una forma determinada por el azar. Estas tres líneas sinuosas fueron reproducidas en tres reglas de madera respectivamente, cada una de ellas imitando, por un costado, las formas curvas que la cuerda había tomado al chocar contra el suelo en donde estaban colocadas las telas azules. Todo este conjunto de objetos tiene como contenedor una caja de madera y fue una obra que sirvió para la elaboración de trabajos posteriores. “*Troisstoppagesétalon* es un auténtico estuche de reglas de dibujo que fue utilizado como tal por Duchamp para trazar las líneas maestras de *Tu m'* y una parte sustancial de la ‘máquina soltera’ en el *Gran vidrio*” (Ramírez, 2006, p. 36).

Algunos años más tarde, bajo el concepto de azar objetivo se produjeron numerosas obras y experiencias cotidianas de André Breton y los surrealistas. El azar objetivo es el encuentro entre subjetividad y objetividad, entre lo que una persona desea y lo que el mundo le ofrece en un instante concreto. Esta experiencia está ligada a la figura del *flâneur*, al vagabundeo por las calles de la ciudad. Un ejemplo de azar objetivo es el encuentro con la persona en que uno está pensando justo al salir de un edificio o al dar vuelta a una esquina.

Los textos de Bretón que ilustran la presencia del azar objetivo son *Nadja* (1928) y *El amor loco* (1937). En *Nadja* se narra el deambular de André Breton por las calles de París y el encuentro aleatorio con la mujer que ama:

6 de octubre. - Para no tener que vagabundear demasiado, salgo hacia las cuatro con la intención de ir a pie a “*La Nouvelle France*”, donde debo reunirme con Nadja a las cinco y media. Justo el tiempo de dar una vuelta por los bulevares hasta la Ópera, donde debo hacer un breve alto. Al contrario de mi costumbre, escojo caminar por la acera derecha de la calle de la *Chaussée-d’ Antin*. Uno de los primeros transeúntes con quien me cruzo es Nadja, con el aspecto del primer día (p. 60).

Los vagabundeos son una forma de provocar al azar, no obstante, en el fondo “hay una búsqueda de algo, aunque este algo sea radical a lo que no se espera, la sorpresa, la belleza, lo maravilloso, el amor” (Malpartida, 2008, p. 11). Otro de los grupos artísticos destacados que fusionaron la aleatoriedad con el vagabundeo en el siglo anterior fue la Internacional Situacionista, la cual planteaba la construcción de situaciones bajo la *Teoría de la deriva* en 1958. La *dérive* es: “Una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo” (Debord, 1999, parr.1).

Se pueden rastrear los orígenes del artista como *flâneur* en el siglo XIX con el poeta Charles Baudelaire para, dar seguimiento a una serie de ejemplos, prácticas y teorizaciones durante el siglo XX sobre cómo caminar a la deriva en el espacio público. En la actualidad, uno de los artistas que se enlazan a esta línea de producción artística es Francis Alÿs, el cual vaga por las calles del centro de la ciudad de México a la espera del encuentro con una posibilidad de hacer o encontrar una obra de arte en el espacio urbano.

De regreso al trabajo de los artistas surrealistas encontramos que, al igual que los dadaístas, estos también utilizaron la aleatoriedad como una estrategia para evitar el uso de la razón a través de una cantidad considerable de juegos de lenguaje y juegos visuales. Los más conocidos son los *cadáveres exquisitos* (producción colectiva de imágenes y poemas), pero también existían los *frottage* (calcar con grafito sobre papel una superficie rugosa para encontrar formas aleatoriamente), los *fumage* (humo de vela sobre papel o lienzo) y las de calcomanías (hechas por azarosas manchas de pintura similares a las manchas Rohrschach). Una recopilación exhaustiva de las prácticas lúdicas surrealistas fue elaborada por Alastair Brotchie (1991), dando como resultado una lista con más de cincuenta juegos.

Dentro de los juegos de lenguaje tenemos el juego de las definiciones o juego de preguntas y respuestas, descrito por André Breton en *El amor loco* (2008), el cual consiste en emitir repuestas sin conocer previamente las preguntas: “Giacometti: ‘¿Qué es el violeta?’ Breton: ‘Es una mosca doble’. Breton: ‘¿Qué es el arte?’ Giacometti: ‘Es una concha blanca en una palangana de agua.’ Etcétera. (p. 46)

En la segunda mitad del siglo XX, entre 1960 y 1964, el escritor norteamericano William Burroughs hizo tres textos con la técnica del *cut-up method*, inventada por Brion Gysin, y con la técnica del *Fold-in method*, una variante de la primera creada por Burroughs: *La máquina blanda* en 1961, *El ticket que explotó* en 1962, y *Expreso Nova* en 1964. El *cut-up* es un procedimiento que funciona a partir de recortar las hojas de un texto narrativo con estructura lineal para volver a unirlos de manera aleatoria a partir de yuxtaposiciones lingüísticas determinadas por el azar. La técnica del doblaje o *fold-in* es descrita por Burroughs (1987) de la siguiente manera:

Una página mía o de otro, doblada en dos verticalmente y pegada sobre otra... que el texto que se obtiene se lee como un solo texto a causa de los doblajes. El doblaje proporciona al escritor una amplitud infinita de posibilidades; por ejemplo, tome una página de Rimbaud y dóblela sobre una de Saint-John Perse –dos poetas que tienen mucho en común–; de esas dos páginas surge un número infinito de imágenes, un número de combinaciones incalculables (p. 7).

La aleatoriedad también ha sido utilizada en música contemporánea por compositores como John Cage, Karlheinz Stockhausen y Henry Pousseur

entre otros. Sus obras ejemplifican la definición de obra abierta acuñada por Humberto Eco, en donde la estructura combinatoria de las notas, así como la libertad del intérprete para ordenar los elementos de la partitura, ilustran este tipo de poética. Así, la composición *Scambi* (1957) de Pousseur es descrita por el mismo autor como:

Un *campo de posibilidades*, una invitación a escoger. Están constituidos por dieciséis secciones. Cada una de estas puede estar concatenada a otras *dos*, sin que la continuidad lógica del devenir sonoro se comprometa (...). Puesto que se puede comenzar y terminar con cualquier sección, se hace posible un gran número de resultados cronológicos (...) No resulta imposible imaginar estas proposiciones formales registradas en cinta magnética, puestas tal cual en circulación. Disponiendo de una instalación acústica relativamente costosa, el público mismo podrá ejercitar con ellas, a domicilio, una imaginación musical inédita, una nueva sensibilidad colectiva de la materia sonora y del tiempo (citado en Eco, 1992, p. 32).

Por otra parte, John Cage también se sirvió del azar como estrategia compositiva para des-estructurar la música y así poner en libertad el elemento del tiempo en la música. En entrevista con Daniel Charles, Cage comentó lo siguiente:

D.C.- ¿Usted entonces renunció a estructurar solo para “poner en libertad” esa dimensión originaria, el tiempo?

J.C.- Así es.

D.C.- Me gustaría entonces que nos hablara de esa liberación del tiempo mediante los procedimientos del azar, tales como usted los ha empleado.

J.C.- Intervino el libro de los oráculos chinos, el *I Ching*. Pero antes del *I Ching*, yo trabajaba con los cuadrados mágicos.

D.C.- ¿Cómo los utilizaba?

J.C. En vez de nombres, ponía, en esos cuadrados, sonidos o agregados de sonidos. Fue así como escribí las *Sixteen Dances*, así como el *Concerto for prepared piano* de que hablamos antes (Cage, 2010, p. 41).

John Cage también fue integrante del grupo Fluxus, dirigido por George Maciunas, el cual se caracterizó por la presentación de acciones y conciertos con nuevos formatos, a medio camino entre las artes visuales y la música, a

inicios de la década de los años sesenta. Artistas como Joseph Beuys, Yoko Ono y Nam June Paik formaban parte de este grupo. Los artistas Fluxus son precursores de la mayoría de las prácticas de arte contemporáneo. Estos artistas también crearon juegos, como es el caso del juego del condición al elaborado por George Brecht y Robert Filliou en 1967, el cual estaba basado en la deconstrucción de proposiciones lógicas de manera colaborativa, a la manera del juego surrealista de preguntas y respuestas, pero esta vez utilizando las palabras “sí” seguido de una frase y “entonces” seguido de otra frase redactada por alguien que desconocía la primera parte de la proposición.

De lo expuesto hasta aquí, es posible concluir que, además de la categoría de simulacro o *mimicry* (la cual será analizada en el siguiente capítulo), *alea* o aleatoriedad es la que tuvo más impacto y presencia en el arte y la creación artística durante el siglo XX. Sin embargo, a pesar de haber trazado una línea histórica que muestra el uso de la aleatoriedad como una constante en la historia del arte, se encontró de manera sorpresiva que *alea* es la categoría de juego con menos presencia en el arte de los últimos veinte años. Al menos esos son los resultados que arrojó la presente investigación, encontrando un balance más o menos equilibrado en todas las categorías menos, en azar o *alea*, ya que por cada diez obras de competencia (*agon*) o simulacro (*mimicry*) aparecen únicamente cuatro de azar (*alea*).

Si se tiene presente el método del doblaje o *fold-in* usado por Burroughs se observará que existen elementos que serían recurrentes en el arte contemporáneo, tales como la apropiación, el montaje y la deconstrucción. En un análisis del arte de finales del siglo XX e inicios del XXI, Nicolas Bourriaud centró su atención en obras de posproducción, es decir, aquellas obras en donde el artista se asemeja al DJ “que activa la historia de la música copiando/pegando trozos sonoros, poniendo en relación trazos grabados” (2009, p. 11), pero los ejemplos citados por Bourriaud para ilustrar la figura del artista que copia y pega, en general, están lejos de unir esos fragmentos de manera aleatoria. Al parecer la mayoría de los artistas han retomado la responsabilidad total sobre la construcción de la obra, otros, la comparten con el espectador.

Un ejemplo en el siglo XXI del artista utilizando la aleatoriedad como estrategia compositiva y donde inserta en la línea histórica que se ha venido esbozando, es el mexicano Héctor Falcón, quien a inicios de 2013 presentó su serie de imágenes *Taken* en la Galería Enrique Guerrero de la Ciudad de México. Estas piezas están integradas por una combinación aleatoria de

pinturas encimadas unas sobre otras para, hacer cortes circulares concéntricos que develan una capa tras otra, un lienzo tras otro, al mismo tiempo que generan una nueva imagen hecha de múltiples pinturas⁹.

La obra de Falcón tiene estrechos nexos con la obra del artista italiano Lucio Fontana, quien hacía cortes diagonales al lienzo para permitir el paso del espacio real entre el espacio virtual de la pintura, o con la obra de los *decollagistas* como Jacques de la Villeglé, elaborada a partir de la década de los años sesenta, en donde el proceso creativo se caracterizaba por quitar en lugar de poner. Villeglé centraba su atención en los pizarrones o muros en la calle con pedazos arrancados por transeúntes, los cuales eran sacados del contexto urbano para ser llevados a la galería como obras de arte. Falcón también hace cortes y quita parte del soporte en vez de sumar más materia a la obra. Es bastante significativo el vínculo con otros artistas que juegan empleando el azar sin tener en mente el resultado final de la obra, ya que, como Falcón argumenta en entrevista para la revista *Código*:

Inicio con pinturas sin temática específica; comienzo a crearlas de forma aleatoria y después, a partir de un proceso de selección y montaje, voy haciendo los cortes. En ese punto no tengo claro cómo será el resultado final [...] lo que sucede es que no tengo control de la imagen que voy a obtener, porque hay veces que pinté un paisaje y solo se ve una pulgada, por lo tanto no tengo control de lo que se ve (Apidorf, 2013, parr.3).

Como ya mencioné, la serie *Taken* de Héctor Falcón da continuidad al modelo del artista que produce su obra jugando, la elección del corte y las jugadas sucesivas que van generando la nueva imagen siempre son tomadas por el artista, nunca por el espectador.

La jugada del espectador

A manera de contraste, este capítulo finaliza analizando dos obras de elaboración reciente en donde la tirada de dados ha sido dejada a ejecución del espectador. La primera de ellas es del artista francés Christian Boltansky y lleva por título *Chance*. La pieza fue presentada en la 54^a Bienal de Venecia en el pabellón francés en el año 2011. Esta obra estaba distribuida en cuatro salas. Tres de ellas cubiertas por estructuras de andamios. En la sala de la

⁹ Usted puede ver las imágenes y más detalles del proyecto en http://hectorfalcon.com/?page_id=531. Consultado el 5 de febrero de 2017.

izquierda un reloj digital de grandes dimensiones avanzaba con números en color rojo. En la sala de la derecha, un reloj similar, pero con números en color verde avanzaba más rápido que el reloj de números rojos. Los números rojos representaban el número de muertes por segundo y los números verdes representaban el número de nacimientos. Avanza con mayor rapidez el número de nacimientos que el número de muertes.

En la sala central, que era la de mayor tamaño, el espacio se ocupó de piso a techo con estas estructuras de andamios y una banda impresa con la imagen del rostro de niños recién nacidos atravesaba todo el lugar. Además, había un televisor suspendido entre los andamios. Cuando sonaba un timbre, la maquinaria empezaba a funcionar haciendo girar la banda con los rostros de niños a gran velocidad por todo el pabellón. El timbre volvía a sonar una segunda vez y todo se detenía de nuevo, apareciendo el rostro de un niño en el monitor de televisión. Este rostro había sido seleccionado al azar de acuerdo con el lugar donde la banda se había detenido frente a la cámara.

Al fondo se encontraba la última pieza de la exposición: un juego. En esta sala había una base escultórica con un botón y al frente una proyección sobre el muro. La imagen proyectada era de un rostro formado, a su vez, por tres fragmentos de rostros seleccionados de forma aleatoria. Un *software* almacenaba 60 rostros de bebés recién nacidos y 52 de adultos fallecidos, los cuales estaban fragmentados en tres bloques horizontales. Al ser activado el botón por un espectador, a manera de ruleta, se combinaban vertiginosamente los fragmentos de rostros y al volver a apretar el botón, estos se detenían creando un nuevo rostro dentro de más de un millón y medio de combinaciones posibles. Este dispositivo también podía ser accionado desde una página de internet. El objetivo del juego era acertar justo en el momento en que coincidían los fragmentos del mismo rostro.

La palabra *chance*, la cual daba nombre al conjunto del pabellón, es traducida al español como probabilidad, azar y oportunidad. La metáfora de la banda como una máquina de producción masiva de seres humanos y, en general, todas las salas del pabellón francés conjugaban la aleatoriedad y la contingencia. Boltansky se pregunta, ¿por qué unas personas viven y otras mueren? ¿Dentro de qué cantidad de posibilidades y combinaciones posibles es que existimos como seres individuales?

En el catálogo de la muestra, Boltansky comenta que siempre ha estado fascinado por el tema de la probabilidad. Como antecedente de esta obra,

menciona una estancia de trabajo previa en Berlín, en 1990, cuando centró su atención en una casa que había sido impactada justo al centro por una bomba durante la segunda guerra mundial, ocasionando la muerte de todos los habitantes de ese hogar. Sin embargo, para sorpresa de muchos, los edificios vecinos no fueron dañados por el impacto, lo cual, le generó las cuestiones que dieron pie a la obra *Chance*: “De aquellos vecinos, ¿por qué algunos murieron y otros se salvaron? ¿Hubo alguna razón? ¿Fue la voluntad de un poder superior, o solo una cuestión de suerte?”¹⁰ (Boltansky, 2011, p. 5).

La última sección del pabellón fue llamada *Be new* y es la única en donde el espectador formaba parte del juego de manera activa. En ella el espectador podía tomar la decisión de accionar un botón y al mismo tiempo la responsabilidad de elegir el momento preciso para hacer coincidir los fragmentos del mismo rostro. Este dispositivo lúdico también posee un carácter ubicuo, ya que es posible activarlo desde cualquier parte del mundo en donde haya una computadora conectada a Internet. A pesar de que el catálogo informaba que la página web solo estaría disponible durante la bienal, hoy en día se puede acceder y jugar con la obra¹¹. Así, se ofrece la oportunidad de probar suerte para generar un rostro de vida (de un bebé) o de muerte (un adulto). En su mayoría, de todas las veces podemos encontrar que no coinciden los tres fragmentos de un mismo rostro. Todos los múltiples rostros híbridos que genera el usuario remiten a lo complejo que es la generación de una nueva vida, al mismo tiempo a la gran fortuna que este tiene para que se combinen las condiciones de su existencia. ¿Cuál es el papel que ocupa la aleatoriedad en las causas que permiten nuestra vida?

Para finalizar se analizará la destacada participación del artista español Santiago Sierra para la exposición colectiva *Presuntos Culpables* presentada en el Museo de Arte Moderno en la Ciudad de México en el año 2009. Entre los artistas que participaron en esta muestra destacan Teresa Margolles, Roberto Sosa, Antonio Vega Macotella, entre otros. Las obras de esta exposición giraban en torno al tema de la prisión.

Santiago Sierra presentó una obra que funcionaba como un juego. La estructura formal de la pieza era similar a otras obras de su autoría en donde es recurrente la utilización de formas escultóricas cúbicas como una referencia

10 “Of those neighbours, why where some killed and others saved? Was there a reason? Was it the will of a higher power, or just a matter of chance?” La traducción es mía.

11 Véase <http://www.boltanski-chance.com/index.html>

al minimalismo. Una de las obras más conocidas de Sierra lleva por nombre *12 trabajadores remunerados para permanecer en el interior de cajas de cartón* presentada en la ACE Gallery en Nueva York en el año 2000. Así, durante el tiempo de la exposición en Nueva York, los visitantes solo veían las 12 cajas distribuidas sobre el piso, pero nunca veían a los empleados remunerados para permanecer sentados durante cuatro horas diarias en el interior de las cajas.

Para la obra de la exposición *Presuntos culpables* en la Ciudad de México, Sierra presentó un gran cubo negro de madera con la posibilidad de ser ocupado en su interior, solo que en esta obra no había ninguna persona remunerada ya que el lugar había sido reservado para el visitante de la galería. Afuera del enorme cubo, una persona invitaba a los espectadores a participar con un dado y a leer una tabla sobre el muro de la galería. La tabla presentaba las instrucciones de un juego reglamentado: de acuerdo con el resultado de los dados el jugador sería sentenciado a pasar tiempo dentro del cubo en donde se le privaría de la libertad. El azar determinaría el tiempo que el espectador debería pasar encerrado, este variaba desde unos minutos hasta horas. Si el espectador decidía participar, entonces era despojado de sus pertenencias, tales como agujetas, cinturón, celular, cadenas y todo lo que trajese en los bolsillos, de manera similar a cuando un preso entra a la cárcel.

Es común que la acción de jugar sea acompañada de una sensación de placer y liberación, sin embargo, el juego de Sierra producía una inversión de sentido. Aceptar el desafío de tirar los dados significaba renunciar por voluntad a la libertad para después al ingresar al cubo, vivir la experiencia del cuerpo enclaustrado, lo cual se aleja de una experiencia placentera. La combinación del juego de azar y la privación de la libertad generaban una crítica a la impunidad y a la aplicación arbitraria de las leyes en nuestro sistema penal. Ya desde su estructura, el juicio para determinar si una persona es culpable o no, tiene la forma de un juego. El juez, los abogados y el acusado están en juego, la libertad está en juego. Sin embargo, debido a irregularidades que se dan en los juicios con frecuencia, este juego parece regirse más por la aleatoriedad, el destino parece echado a la suerte.

Se ha llegado a la conclusión de que la combinación de juegos reglamentados y arte generó nuevos procesos y métodos de producción artística. El orden y la reglamentación como estructura lúdica dieron como resultado diversos modos de hacer arte y de interactuar con él. En algunos casos se rompió con la solemnidad del arte tradicional, pero en otros, además, se hizo evidente la relación de competencia y poder, entre destino y aleatoriedad, es decir,

la relación arte y sociedad, arte y vida. Desde el cruce de las tipologías, desarrolladas al inicio del capítulo, observamos que cualquiera de las combinaciones entre competencia, azar y los cuatro modos de relación entre artista-obra-espectador son vigentes. En el arte contemporáneo se pueden encontrar ejemplos del espectador que contempla, del artista que juega, del espectador que juega además del juego simultáneo entre artista y espectador.

En el presente capítulo fueron seleccionadas las obras más significativas acorde a los objetivos de esta investigación, por lo que algunas combinaciones mencionadas con anterioridad están ausentes, lo cual no implica su inexistencia o que no sean posibles. Tal es el caso de las obras en donde espectador y artista juegan al mismo tiempo, las cuales no han sido analizadas en estas combinaciones de arte y competencia, arte y azar. Las obras en donde existe una interrelación lúdica entre artista y espectador son más interesantes cuando son combinadas con el simulacro, el vértigo, como veremos en el próximo capítulo. De manera general el siguiente cuadro sintetiza las coordenadas en

Cuadro 3. Cruce de tipologías en las categorías de *Agon* y *Alea*

	Agón (Competencia)	Alea (suerte)
La contemplación como juego	<i>Sumo XIX</i> , Yishai Jusidman	
El artista juega	<i>Drawing restraint</i> , Matthew Barney	<i>Taken</i> , Héctor Falcón
El espectador juega	<i>Las reglas del juego</i> , Gustavo Artigas	<i>Chance</i> , Christian Boltansky
Artista y espectador juegan		

donde se podrían ubicar los ejemplos más destacados del reciente capítulo.

En el cuadro 3 fueron ubicadas las obras de acuerdo con el bloque que les corresponde, así los luchadores de sumo de Jusidman ejemplifican la contemplación como juego en el área de competencia. El proyecto *Drawing Restraint* de Barney corresponde al cruce de *agón* y el artista que juega. *Las reglas del juego* de Gustavo Artigas exigen al espectador que complete la obra jugando y compitiendo. Héctor Falcón, por su parte, se ubica en la línea histórica que combina el azar y la producción lúdica de imágenes en el estudio. Finalmente, Boltansky combina el azar con el espectador que juega con la obra.

3. El arte como simulacro y vértigo

3.1 Arte y simulacro

En las categorías lúdicas de simulacro (*mimicry*) y vértigo (*ilinx*) también existen piezas significativas en el arte moderno y contemporáneo. Por tradición la *mimicry* o imitación está relacionada no solo con los juegos, sino con las artes; sin embargo, Caillois tomó la palabra *mimicry* del idioma inglés, la cual también se aplica para nombrar a la mimetización de los insectos como una estrategia de supervivencia, ya sea como defensa o como señuelo, donde el insecto simula o imita una forma o color de su entorno para no ser visto por otros seres vivos. Los humanos también imitamos, con frecuencia, un sentido lúdico, el cual también está vinculado con la ilusión o *ilutio*: “Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión [...], cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia” (Caillois, 1986, p. 52).

En la categoría de *mimicry*, Caillois describe a un sujeto que “juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (1986, p. 52). Los humanos imitamos desde que somos muy pequeños al tratar de copiar las cosas que hacen los adultos en sus actividades cotidianas y oficios. Los juguetes que son copias en miniatura de herramientas u objetos, así como las muñecas y muñecos son ideales para la *mimicry*. A su vez, la ilusión y artificio de ser otro puede acentuarse con la utilización de máscaras y disfraces, utensilios que tienen origen en antiguas ceremonias de culto religioso.

La actividad mimética no desaparece en los adultos ya que la “representación teatral y la interpretación dramática entran con todo derecho” en este tipo de juegos (Caillois, 1986, p. 55). *Mimicry* viene a su vez de la palabra griega mimesis, la cual fue traducida por los griegos como *imitatio*. Según Wladyslaw Tatarkiewicz: “Es muy probable que esta palabra se originara con los rituales y misterios del culto dionisiaco: en su primer significado (bastante diferente del actual) la mimesis-imitación representaba los actos de culto que realizaba un sacerdote —baile, música y canto” (2002, p. 301).

Así, en sus orígenes la aplicación de esta palabra estaba limitada a la danza, el teatro y la música, después se relacionaría con la pintura y la escultura.

Tatarkiewicz afirma que en un inicio la mimesis se refería a la imitación de la realidad interior, no así a la representación externa. Fue hasta el siglo V antes de Cristo que se dio un giro en el significado de este término, a partir de entonces la imitación o mimesis ocuparía de la representación del mundo externo.

En la mimesis existe una compleja relación entre ilusión y realidad. Tatarkiewicz cita a Platón para describir al imitador como “aquel que produce cosas irreales” (2002, p.128). Para Sócrates imitar significaba copiar la apariencia de las cosas, en este sentido, cuando Platón distingue la diferencia entre dos tipos de poesía, una lírica inspirada por las musas y otra artesanal y mimética, la segunda es degradada a una categoría inferior junto con la pintura. “Existe una poesía que surge del arrebato poético y otra poesía cuya composición se realiza a través de una destreza literaria” (Tatarkiewicz, 2002, p. 129) y por lo tanto mecánica. En la clasificación de las actividades humanas por Platón, el poeta aparece en primer lugar junto con el filósofo como creador inspirado por las musas y en sexto lugar junto con los artesanos e imitadores.

Posterior a esto, Aristóteles eliminaría esta distinción entre dos tipos de poesía por la teoría mimética del arte, donde la naturaleza es el canon de la perfección, imitar la naturaleza es reproducir el orden y la armonía. Así la mimesis en relación con el arte pasó de tener un sentido negativo a tener uno positivo. Según Aristóteles la “esencia de la poesía y el arte visual era que son literalmente ‘imitativas’ —que reproducen la realidad. Y la satisfacción que producen se encuentra tanto en el oyente como en el espectador que perciben la realidad reproducida en estas obras” (citado en Tatarkiewicz, 2002, p.134).

El concepto de mimesis fue retomado durante el Renacimiento y adquirió más presencia en siglos posteriores, cuando el artista o genio fue definido como una persona con un talento o “don natural” (Kant, 1992, p. 216) de producir arte de acuerdo con las reglas de la naturaleza.

Los ejemplos de arte que se podrían relacionar con la *mimicry* de Caillois se refieren a obras representativas del arte tradicional o convencional tales como pinturas figurativas y naturalistas así como obras de teatro que se ejecutan para una audiencia. Sin embargo, durante la segunda mitad del siglo XX el sociólogo francés Jean Baudrillard desarrolló una nueva teoría del simulacro que generó un nuevo giro a este concepto con la finalidad de analizar la fascinación por la imagen en las sociedades capitalistas de finales del siglo XX. En algunos pasajes de su obra sus ideas se relacionan con el análisis del

juego y de las categorías de *mimicry* e *ilinx* a partir de la obra de Roger Caillois, afirmando que:

La tendencia de nuestra cultura ‘contemporánea’ nos llevaría desde una desaparición relativa de formas de expresión y competición [...] a las ventajas de forma de riesgo y vértigo. Estas últimas ya no comportan juegos de escena, espejo, desafío y dualidad; son más bien extáticos, solitarios y narcisistas. El placer no está ya en la manifestación, escénica y estética, sino que es de pura fascinación, aleatoria y psicotrópica (Baudrillard, 2006, p. 195).

Esto significa que ha habido un desplazamiento que va desde una sensibilidad escénica hacia una sensibilidad del vértigo, la cual es obscena, fría, narcisista y solitaria. De las sociedades agonales y competitivas de Huizinga hemos pasado a una sociedad vertiginosa y obscena. Para Baudrillard la imagen mimética da pie a la fascinación del vértigo, es decir, a la vorágine de una sucesión inmediata de una imagen a otra, de una cosa a otra. Es por eso que la imitación ha vuelto a sufrir un giro en su sentido y función social, la cual va de la imitación de la perfección de la naturaleza a la suplantación de lo real por su imagen: “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia”(Baudrillard, 2002, p. 8).

En nuestras sociedades existe una fractura entre la imagen y lo que refleja, la imagen mediática suplanta a la realidad, “es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, 2002, p. 5). En este sentido podemos suponer que existen al menos dos tipos de obras de arte relacionadas con el simulacro *omimicry*: las primeras vinculadas con una noción positiva en donde, al igual que las obras de competencia, se genera colectividad y están más relacionadas con la definición de Roger Caillois en donde existe una relación con el mundo sin restricción a la fantasía, las segundas están vinculadas con la noción negativa de Baudrillard, en la cual las imágenes son frías, inmediatas y apuntan hacia la individualidad.

De cuando el artista crea, usa juguetes y disfraces

En el capítulo anterior fueron analizados algunos casos de estudio que utilizaban dispositivos como tableros, mesas y canchas de juego, sin embargo no se requirió la utilización de la palabra juguete, la cual se refiere principalmente

a los objetos que utilizan los infantes al jugar. Tal vez esto tenga que ver con la antigua distinción griega entre *paidea* y *agón*. La primera designada para referirse a los juegos de niños y la segunda a las competencias en los adultos. De cualquier manera, al igual que en los ejemplos de competencia y azar, también encontramos la utilización de juguetes en artistas de las primeras décadas del siglo XX como parte de los movimientos de vanguardia.

Algunos de los primeros ejemplos tienen que ver con la utilización de muñecas como fetiche sexual. En 1918 el pintor austriaco Oskar Kokoschka mandó elaborar una muñeca de tamaño natural, la cual pidió fuese hecha a semejanza de su expareja sentimental Alma Mahler, quien había sido retratada por él en algunas de sus obras expresionistas más importantes. “Cada detalle de su construcción, articulación y apariencia externa, incluidos el color del pelo y la suave textura de su ‘piel’, fue rigurosamente supervisado por el artista que se carteo con Hermine Moos, responsable de su construcción” (Calvocoressi, 1992, p. 14).

Con la muñeca, Kokoscha elaboró varios dibujos y un par de pinturas destacando el *Autorretrato con muñeca* de 1922. En esta pintura al óleo se observa la representación de una figura femenina desnuda en primer plano recostada sobre lo que parece ser un diván. Detrás de ella aparece una figura masculina con ropa, la cual representa al pintor manipulando a la muñeca. Según Calvocoressi, estas pinturas generaron varias historias acerca de lo que hacía Kokoschka en la intimidad con su fetiche, algunas de ellas totalmente exageradas (Calvocoressi, 1992, p. 14), sin embargo, el pintor argumentó que mandó hacer la muñeca porque después de su participación en la primera guerra mundial no soportaba el trato con otras personas.

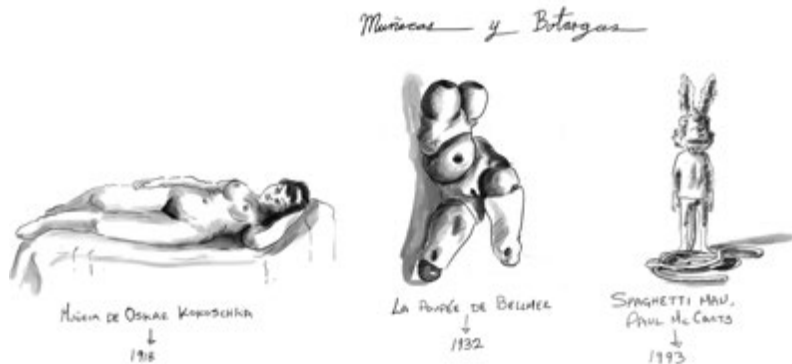
Una década más tarde, en 1932, el artista polaco Hans Bellmer elaboró una obra surrealista inacabada y cambiante hasta su muerte en 1975. El título de la obra es *La poupée* y es una muñeca de madera con articulaciones de bola que permitían al autor ensamblar, desensamblar y suprimir las partes del cuerpo. Francisco Javier San Martín señala que como “buen ‘objeto de funcionamiento simbólico’, las muñecas de Bellmer no son tanto objeto *de* deseo como mecanismos artificiales *para* producirlo” (San Martín, 2007, p. 29)

La diversas facetas de *La poupée* fueron fotografiadas en distintos contextos por Bellmer; así, estos documentos registran la historia de la muñeca a través de una multiplicidad formal de posibilidades sádicas para la deconstrucción del cuerpo femenino. Si se toma en cuenta la tipología de las relaciones lúdicas entre artista, obra y espectador, se observará que este es un caso peculiar, ya

que aunque Bellmer jugaba con la muñeca (de hecho no permitía que nadie manipulase a la muñeca más que él) este juego no era accesible al espectador, solo lo son la muñeca y su imagen fotográfica. Los juegos del artista quedaron en la intimidad del estudio, como cuando “Bellmer permite a su prima Ursula, con la cual tiene estrecha y ambigua relación, observar la manipulación de la muñeca solo a través de la cerradura de la puerta” (San Martín, 2007, p. 29).

En cualquiera de los dos casos anteriores, la muñeca acentúa su sexualidad, se aleja de la inocencia de la infancia y se vincula más con los objetos que utilizan los adultos para practicar juegos sexuales. Artistas contemporáneos como Cindy Sherman, Mike Kelley y Paul McCarthy también echan mano de estos fetiches para producir obras grotescas y perversas, las cuales han sido vinculadas con la abyección: “Espacial y temporalmente pues, la abyección es un estado en el que la subjetividad es problemática, ‘en el que el significado se derrumba’; de ahí su atracción para los artistas de vanguardia que quieren perturbar estos ordenamientos tanto del sujeto como de la sociedad” (Foster, 2001, p. 157).

En algunas obras, los juguetes y personajes relacionados con la niñez son transgredidos en su forma y exagerados hasta llevar al límite el recurso de la caricatura. En *Spaghetti man*, de Paul McCarty, un pene de doce metros se enrolla como espagueti al caer libremente de una figura antropomorfa con cabeza de conejo de peluche. En la serie fotográfica *Clowns*, mediante la utilización de disfraces, maquillaje y pelucas, Cindy Sherman enfrenta al espectador con la transfiguración del personaje típico de entretenimiento infantil en una figura alucinante, grotesca y terrorífica.



7. Muñecas y botargas. Dibujo de Miguel Ledezma.

En relación con la teoría del simulacro y la hiperrealidad desarrollada por Baudrillard, Hal Foster afirma que la obra de estos artistas señala un desplazamiento en sentido inverso al trabajo de Baudrillard, es decir, que existe un *retorno de lo real* (Foster, 2001, p. 129).

Las obras de los pintores hiperrealistas, como Richard Estes, buscaban distanciarse de su referente real, es decir, trataban de reprimirlo. “El hiperrealismo invita al espectador a deleitarse casi ezquizofrénicamente en sus superficies, mientras que en su desenmascaramiento de la ilusión el arte apropiacionista pide al espectador que mire a través de sus superficies críticamente” (Foster, 2001, p. 149). Así, la ilusión o artificio generada por la utilización de disfraces y máscaras se aproxima más al simulacro de la teoría del juego de Caillois. La antigua relación imitación-realidad ha retornado, pero de una manera más subversiva y transgresora, representando a un sujeto contemporáneo enajenado y monstruoso.

En el arte abyecto los “artistas enajenan objetos infantiles que retornan del pasado, a menudo distorsionados en escala y proporción con un toque misterioso [...], patético [...], melancólico [...] o monstruoso” (Foster, 2001, p. 156). Para Javier San Martín *La poupée* de Bellmer y las instalaciones y videos de McCarthy se relacionan por su vínculo con el “inconsciente y el deseo” (2007, p. 32), pero a la vez se diferencian en el sujeto de ese deseo. En Bellmer el deseo sublimado es individual y onanista, en cambio, en McCarthy el deseo inconsciente al que se refiere es compartido y colectivo. De manera recurrente, este artista retoma íconos de cuentos de hadas difundidos por empresas como Walt Disney y consumidos de manera masiva a escala global. En videos como *Piratas del Caribe*, elaborado entre los años 2001 y 2005, el artista pone en escena: “Una grotesca *troupe* de muñecos que engullen, vomitan, se masturban y se inflingen mutuamente todo tipo de violencia, McCarthy devuelve la experiencia del orden post-capitalista a una especie de infancia perversa. Juguetes enfermizos que desvelan el pequeño monstruo que esconde el niño” (San Martín, 2007, p. 32).

Cabe mencionar que no todas las obras de artes visuales que utilizan juguetes o disfraces sufren una transformación monstruosa, lo cual no significa que dejen de asumir una postura crítica. La reproducción de objetos a escala es utilizada tanto para fines utilitarios como lúdicos, por ejemplo, las maquetas de edificios, objetos y ciudades por regularidad se utilizan para planear y visualizar algo que está por construirse. Algunas otras permiten visualizar a ojo de pájaro cómo está distribuida una ciudad, cómo era hace

siglos o cómo podría llegar a ser. En relación con los juegos de *mimicry*, las miniaturas replican tanto objetos y cosas de nuestro entorno como cosas fantásticas para la simulación de mundos imaginarios: castillos, autopistas, autos, soldados, bailarinas, naves espaciales, en fin, una cantidad innumerable de juguetes son producidos para la diversión y el juego.

Al visitar una juguetería es posible observar que con regularidad el espacio se subdivide de acuerdo con diversos tipos de usuario, se distinguen secciones de juguetes para bebés y niños menores a tres o cuatro años, después para niños mayores hasta llegar a la sección de juegos de mesa que también son utilizados por adolescentes y adultos. A su vez, estas secciones se subdividen en juguetes para niños y juguetes para niñas. Si se observa con más detenimiento se percibirá que estos juguetes no solo están destinados a producir el placer de jugar, sino que al mismo tiempo dividen, moldean, asignan las actividades y comportamiento que un individuo debe practicar de acuerdo con su sexo cuando sea adulto.

Por supuesto que este es un terreno fértil para distinguir un dispositivo que sirve para dar continuidad a las relaciones de poder, machistas y homofóbicas dominantes en la sociedad. Aunque Caillois parece no prestar demasiada importancia a esta desigualdad esto no significa que no la hubiese distinguido, ni que los artistas contemporáneos la hayan omitido en sus obras: “Como se ha observado con toda razón, los juguetes de las niñas están destinados a imitar conductas cercanas, realistas, domésticas, y los de los niños evocan actividades lejanas, novelescas e inaccesibles o incluso francamente irreales” (Caillois, 1986, p. 55).

En este orden de ideas, la pieza *Gilbert & George dress-u-up* permite imitar la actividad cotidiana de vestir y desvestir gracias a la utilización gráfica del formato de muñecas de papel para recortar, pero en esta obra no hay muñeca alguna sino una pareja de figuras masculinas tomadas de la mano, un par de trajes y corbatas. Gilbert y George es una pareja homosexual de artistas británicos que trabajan juntos desde 1968. Una de sus primeras obras fue la *Escultura que canta* de 1969, un performance en donde ambos se hacían pasar por esculturas vivientes en el interior de la galería. *Gilbert & George dress-u-up* es una obra más reciente fechada en el año 2000. Esta obra puede ser incluida en el tipo de obras en donde el espectador juega, ya que la imagen incluye en breve las instrucciones para armar y jugar.

La imagen y vestimenta típica que caracteriza el trabajo de esta pareja de artistas (siempre juntos, vestidos con traje y corbata) se inserta en el mundo

del juguete de forma transgresora, en un espacio siempre dividido entre lo masculino y femenino. Aunque sutil, el gesto de estar tomados de la mano convierte a este juguete de origen tradicional femenino en una alternativa que invita a ser jugado por el sexo masculino, en un discurso crítico hacia la homofobia y la intolerancia.

Si bien desde el punto de vista de Roger Caillois todo parece indicar que unos juegos imitan actividades de trabajo doméstico (principalmente los femeninos) y otros no, también debemos destacar que existen juguetes para niños que fomentan una conducta bélica o violenta mediante el uso de la fuerza y de las armas. Esto no es de extrañar cuando observamos la historia de la humanidad a través de guerras en busca de una expansión imperialista. Este es el caso de algunas obras del artista norteamericano Chris Burden, que hizo evidente las relaciones entre los juguetes miniatura y la actividad bélica de Estados Unidos con su pieza *Todos los submarinos de los Estados Unidos de América* en 1987.

Esta instalación fue elaborada durante el periodo de Guerra fría entre la Unión Soviética y Estados Unidos. La obra está conformada por 625 submarinos de cartón hechos a escala, uno por cada submarino norteamericano fabricado desde 1897 hasta 1987. Todos cuelgan del techo y en el muro del fondo se incluye una lista con el nombre de todos los submarinos, iniciando con el SS1 que fue el primero del ejército norteamericano. Frances Morris (1999) señala que los pequeños objetos alineados y agrupados con precisión militar le remiten a un cardumen de peces, manifestándose así los misterios del mar (p. 22), sin embargo, los misterios que devela esta obra no son los de la naturaleza sino los del poder naval norteamericano, así como la cuantiosa inversión de recursos destinados a la tecnología bélica. Esta pieza muestra aquello que está hecho para permanecer oculto.

Burdenya había elaborado una obra relacionada con *Todos los submarinos* cinco años antes, cuando construyó una enorme maqueta con más de cinco mil juguetes, arena y plantas para representar dos ciudades miniatura en guerra. Esta instalación colosal fue reconstruida recientemente para la exposición retrospectiva de Burden en el *New Museum* de Nueva York en 2013, ya que algunas piezas originales habían desaparecido o estaban rotas.

La obra lleva por título *Historia de dos ciudades* y fue presentada en el *Orange County Museum of Art* en 1981. Como la mayoría de las piezas que fueron analizadas en este apartado, *Historia de dos ciudades* no permite a los espectadores manipular los juguetes, pero sí está permitido observar en detalle a través de binoculares instalados a la orilla de la obra.

Burden parece haberse adelantado a la *Guerra del golfo*, liderada por Estados Unidos contra la República de Irak entre agosto de 1990 y febrero de 1991, la cual se caracterizó por la transmisión televisiva de imágenes en vivo de los bombardeos que se estaban llevando a cabo en Irak (“Guerra del golfo”, 2013). En aquellos años, desde la seguridad del hogar, los televidentes pudieron observar la guerra en tiempo real a través de dispositivos tecnológicos. De igual manera, el espectador que observa las dos pequeñas ciudades en guerra de Burden, mira a distancia, lo cual le evade de forma física y sensible la atrocidad de la guerra y la muerte, ya que estas son presentadas, al igual que en la guerra del golfo o el ataque a las torres gemelas en 2001, como un espectáculo.

En el capítulo anterior se hizo la observación de que las categorías de *mimicry* e *ilinx* parecen ser más inclusivas para la co-participación entre artista y espectador, sin embargo, en la mayoría de las obras solo juega el espectador o el artista, pero rara vez ambos al mismo tiempo. De hecho, como se observa en la mayoría de las obras que ejemplifican este apartado, la contemplación sigue ocupando un lugar fundamental en la experiencia estética y artística.

La estrategia de algunos artistas es imposibilitar o cancelar el juego, como en el tablero blanco de ajedrez de Yoko Ono, en este sentido, la *Historia de dos ciudades* de Burden también suprime toda posibilidad de manipular los más de cinco mil juguetes. Tanto el tablero de Yoko, como las ciudades de Burden, impiden un desenlace, la acción está congelada, la competencia es nulificada y, como consecuencia, la guerra está inconclusa. En el tablero blanco ha sucedido un desplazamiento de la categoría de competencia (*agón*) a la categoría de simulacro (*mimicry*), del ejercicio de la competencia a la representación simbólica de competencia misma. Más adelante serán analizados ejemplos similares en la categoría de vértigo, pero antes surge la siguiente cuestión: si el teatro es el paradigma de los juegos de *mimicry* ¿cómo plantear una obra en donde el espectador pueda ser más participativo?

El público activo y la generación colectiva de espacios virtuales de juego

El espacio por excelencia de las artes escénicas es el auditorio en donde se ejecutan obras de teatro, música o danza. En el aspecto arquitectónico, los auditorios condicionan modos de comportamiento en relación a las actividades que se llevarán a cabo en ese lugar. Una plataforma elevada del piso delimita el espacio en donde los ejecutantes llevarán a cabo la obra.

Frente al escenario, en general, se encuentran butacas alineadas para que los asistentes tomen un lugar, permanezcan sentados y de preferencia guarden silencio. Una enorme cortina o telón divide a los ejecutantes del público. La apertura o cierre del telón señala el inicio y la conclusión de la obra, es decir, el inicio y la conclusión del juego de representación.

A simple vista, esta estructura del espacio arquitectónico podría sugerir la presencia de un espectador pasivo, pero en realidad la participación del público siempre ha jugado un papel fundamental en el arte y en el juego. Si hacemos una analogía entre el auditorio y el estadio de juego veremos que existen acciones y gestos del público como respuesta interactiva a los ejecutantes o jugadores, acciones que van desde aplaudir, cantar, abuchear hasta lanzar objetos al escenario o la cancha. Estos son algunos indicadores que manifiestan la participación del espectador, este es su modo de participar en el juego o espectáculo. La acumulación masiva de personas en un estadio o auditorio genera un ambiente y energía colectiva donde es raro que se den en otro tipo de actividades sociales.

La aparición del *performance* o arte acción durante la segunda mitad del siglo anterior, marcó la pauta para la generación de públicos más activos en la co-producción de obras de arte. En teatro también encontramos obras contemporáneas que transforman al público en ejecutante al mismo tiempo. En el año 2008 el grupo catalán *La Fura dels Baus* presentó la obra *Boris Godunov* a partir del texto de Alexander Pushkin escrito en 1825 con el mismo nombre, el cual narra la historia de un ambicioso zar ruso que llegó al poder en el siglo XVI.

El montaje de *La Fura* inserta o irrumpe la representación de la obra de Pushkin con la representación de otro hecho reciente en Rusia: la incursión de un grupo de terroristas chechenos que mantuvieron secuestrados en el teatro Dubrovka de Moscú a los actores y asistentes a una función de teatro el 23 de octubre de 2002 para exigir el fin de la ocupación del ejército ruso en Chechenia. El primer ministro ruso Vladimir Putin no cedió a las demandas terroristas y ordenó la liberación de gas en el interior del teatro para dormir a los terroristas y a los rehenes con el fin de evitar que el grupo armado activara las bombas que tenía en su poder. Esta acción dio como resultado la muerte de más de 150 personas entre terroristas y rehenes, de hecho, murieron más personas inocentes que terroristas (Expansión.com, 2013).

Boris Godunov también fue presentada en la Ciudad de México. La obra dio inicio como una función de teatro convencional a partir de la obra de Pushkin,

pero después de unos minutos los actores fueron interrumpidos por el sonido de gritos y disparos mientras un grupo de terroristas armados y encapuchados entraban a la sala amedrentando al público. El Teatro Metropolitan no estaba en su totalidad lleno por lo que los espectadores fueron encañonados para que se agruparan en las primeras filas. En el escenario se proyectaron las imágenes de otras secciones del teatro patrulladas por otros actores también encapuchados: escaleras, baños y el lobby fueron tomados por asalto.

En las butacas se prohibió el uso de celulares, así como establecer cualquier tipo de comunicación con otras personas dentro y fuera del teatro. Las personas que violaban las instrucciones eran llevadas a otro lugar hacia el fondo de la sala. Algunos actores ejecutaban diálogos sobre el escenario, debatiendo sobre la pregunta de si el fin justifica los medios, mientras otros caminaban entre los pasillos vigilando y sometiendo al público. Los minutos pasaban mientras el público seguía secuestrado.

La obra es fascinante, los actores de *La Fura* habían expandido el escenario absorbiendo a la audiencia y a la arquitectura. Todo el Teatro Metropolitan se había transformado en obra, incluyendo a la totalidad de las personas en su interior. Todos eran actores y todo era escenografía. El teatro y su público formaban parte del montaje gracias a una estrategia similar utilizada por artistas como Daniel Buren y Michael Asher, quienes replantearon las relaciones entre las obras de artes visuales y las galerías.

Aunque la mayoría del público sabía que era una simulación, todos siguieron el juego experimentando la extraña sensación de ser espectadores y actores al mismo tiempo. Para finalizar, unos terroristas subieron agitados al escenario para avisar al líder que los soldados estaban ingresando al teatro. Acto seguido, todos los integrantes de *La fura dels Baus* salieron corriendo y dejaron a los asistentes en silencio.

Boris Godunov es un ejemplo de obra teatral en donde artistas y espectadores juegan al mismo tiempo. Además del teatro, también existen otros espacios en donde existe la co-participación entre artistas y público o entre artistas y jugadores, este es el espacio virtual generado por imágenes digitales, imágenes que no son exclusivas del arte, sino que también son utilizadas en diversos campos como la ciencia, la medicina y la guerra entre otros. Según Laurent Julier (2004) “militares y artistas se interesaron más o menos al mismo tiempo en las imágenes electrónicas, o sea, a mediados de los cincuenta, pero al comienzo, solo los primeros ambicionaban una duplicación de lo real” (p. 53). Es frecuente que la imagen digital y la simulación van de la mano,

con los años el simulacro en la imagen tecnológica se perfeccionó gracias a las investigaciones visuales siendo el cine y los videojuegos los principales desarrolladores.

Los videojuegos no solo generan imágenes cada vez más naturalistas sino que también crearon nuevos modos de juego e interacción en línea, permitiendo a los usuarios jugar desde diversas partes del mundo al mismo tiempo. Este tipo de juegos por lo regular pertenecen a la categoría de competencia o *agón*, sin embargo, también existen otros que se enfocan en la simulación de universos virtuales alternos o metaversos. Destaca *Second Life*, al cual se puede acceder en línea e interactuar con otros jugadores o residentes por medio de avatares. Entre toda la comunidad en línea se va construyendo un universo alterno, el cual, en muchos sentidos es un reflejo fiel de la realidad, ya que un jugador puede y debe hacer actividades como en cualquier sociedad capitalista: trabajar, estudiar, comprar, etc. (Secondlife, 2013).

Existen varios artistas y colectivos que trabajan en la línea del *game art* desde hace tiempo: *Etoy*, *Second Front* o *ArsVirtua*. Juan Martín Prada (2012) señala que las obras de los *art games* van más allá de la simple actividad lúdica y que en general:

Las creaciones artísticas en torno al videojuego se caracterizan por un marcado carácter crítico, orientado al análisis del trasfondo político de los videojuegos más populares, cuestionando las ideologías implícitas en ellos así como su carácter frecuentemente violento. Lo que pretenden es, en última instancia, liberar el formato del videojuego de la ‘dictadura’ del entretenimiento, así como de su dependencia de la lógica del actuar-y-no-pensar (pos. 5863).

Desde el terreno de los juegos de *mimicry*, *Secondlife* es uno de los juegos en línea que permite interactuar a una gran cantidad de jugadores; desde el campo del arte, el *performance* parece ser el medio más adecuado para la interacción o co-participación entre artista y espectador. Juan Martín Prada cita un ejemplo que ilustra bastante bien esta fusión entre *performance* y videojuegos con los *Synthetic performance* ejecutados en *Secondlife* por la pareja de artistas Franco y Eva Mattes entre 2007 y 2010. En este universo virtual recrearon un conjunto de *performances* paradigmáticos en la historia del arte ejecutados de manera original por artistas como Marina Abramovic, Vito Acconci y Chris Burden.

En *Reenactmen of Marina Abramovic and Ulay's Imponderabilia* de 2007 aparecen en el monitor los avatares de Eva y Franco desnudos en el marco de una puerta impidiendo el paso a los avatares de otros jugadores, los cuales tienen que pasar a través de ellos para atravesar la entrada, tal y como en el performance *Imponderabilia* de 1977 ejecutado por Marina Abramovic y Ulay. En otro video que circula en línea se observa el avatar de Eva apuntando con un rifle al avatar de Franco durante unos segundos para después dispararle en un brazo, tal y como le dispararon a Chris Burden en el interior de una galería en 1971.

En esta última obra existe un desplazamiento que va de una categoría de juego hacia otra, ya que en *Shoot*, al poner en juego su propia vida, Burden genera una tensión a través de un juego de competencia y vértigo, en este caso el tiro al blanco, en contraste, en el simulacro de Franco y Eva Mattes no existe vértigo alguno, solo su rígida imitación en la pantalla:

Las radicales exploraciones fenomenológicas pretendidas en las acciones originales, con sus extremos estados corporales de excitación, dolor, miedo o placer, fueron así trasladadas, como meras nociones, en estos *re-enactments* al entorno virtual de *SecondLife*, un espacio de absoluta mediación tecnológica, de simulación de vida, en donde el cuerpo no es sino una mera imagen del cuerpo y sus afecciones meros atributos fingidos por un avatar 3D (Prada, 2012, pos. 5955).

Estos *remakes* dan un giro a la tradición, ya que los espectadores no van al encuentro de la obra, sino que los artistas y la obra van hacia el encuentro de los jugadores, es decir, los artistas no crean una estructura predeterminada para la interacción con el espectador, sino que el dispositivo lúdico ya existe previo a esto.

Las obras de Eva y Franco Mattes se insertan en el juego y lo transgreden. Existen trabajos de ambos artistas que también se sirven del simulacro pero que son más subversivos aún, como es el caso de *Vaticano.org*. Para esta pieza los ciberartistas duplicaron el sitio del vaticano y compraron un dominio para subirlo a la red. Ambas páginas lucían igual pero los contenidos eran distintos, en la página de los Mattes simulaban que el vaticano se expresaba “a favor del aborto, del sexo libre y de la legalización de las drogas” (Tecniarts, 2013). Las personas que buscaban la página del Vaticano en general se encontraban con esta página clonada y registrada con legalidad por los artistas. Solo fue

hasta meses después que los funcionarios del Vaticano se percataron de ello e iniciaron discretas pero efectivas acciones para desaparecer el sitio.

Juan Martín Prada relaciona a este tipo de artistas con un *hacker*:

Desde esta perspectiva, se entendería la práctica artística como una actividad modificadora de los productos y las formas dominantes del entretenimiento digital y, por tanto, la figura del artista como una modalidad de *hacker* cultural que manipula las estructuras tecnosemióticas inmanentes a los productos del entretenimiento distorsionándolas, haciéndolas derivar hacia otras esferas de sentido (2012, pos. 6008).

La analogía entre ciberartista y *hacker* no es exclusiva de los videojuegos y del espacio virtual, sino que también aplica al resto de las obras que han sido analizadas hasta aquí. De cualquier manera, la fusión entre juegos de simulacro y arte da como resultado obras subversivas y críticas, las múltiples relaciones entre realidad y ficción se alejan de la inocencia infantil para explorar y develar las pulsiones de vida y muerte de la sociedad.

3.2 Arte y vértigo

Al impulso lúdico espontáneo que lleva a un niño a girar sobre su propio eje hasta perder el control Roger Caillois (1986) le asignó el término *paidia*. Con esta palabra griega también designa el “gusto de destruir o de romper” (p.66) y la “capacidad primaria de improvisación y de alegría” (p. 65). La sensación de falta de equilibrio provocada por exponer el cuerpo al límite mediante un riesgo o arrebató violento es conocida como vértigo. Los juegos de vértigo son originados por la *paidia* y su estructura más simple que los juegos de competencia y azar, los cuales están más cercanos al *ludus* el “gusto de inventar reglas” (p. 67).

Existen varias actividades que provocan vértigo:

La pirueta, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración de un movimiento rectilíneo o su combinación con un movimiento giratorio. Paralelamente existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo. Ese vértigo se compara de buen grado con el gusto normalmente reprimido por el desorden y la destrucción (Caillois, 1986, p. 60).

Son juegos de vértigo la resbaladilla, el subibaja, el columpio y los juegos mecánicos de las ferias. También existen actividades que producen vértigo y que a la vez han servido para crear juegos de competencia, tales como los clavados y las carreras de autos. La sensación de vértigo también surge en otros tipos de juego, como cuando un jugador de póker apuesta todo y está a la expectativa del desenlace del juego, o cuando un juego de basquetbol se decidirá en el último tiro libre del partido. También se ha podido observar que algunos juegos de vértigo se prestan a la contemplación, producen públicos, como cuando se agrupan personas en la feria para observar a quienes se suben a los juegos mecánicos, tal y como en una competencia deportiva o en una función de teatro.

Al implicar el movimiento y desplazamiento del cuerpo la mayoría de los juegos de vértigo tuvieron un mayor desarrollo relacionado con los avances tecnológicos, culminando con la construcción de máquinas para ferias y enormes parques de diversiones.

Las obras de arte vinculadas con el vértigo en general son de dos tipos (aunque pueden existir obras que fusionen ambos o que escapen a estas dos definiciones): las primeras son obras en donde el artista pone su integridad física o la de otros en riesgo a manera de espectáculo y, las segundas, son obras híbridas a medio camino entre la escultura y las máquinas para producir vértigo.

Escenarios de riesgo y vértigo

Para Baudrillard el vértigo se intensifica si el azar se atasca, es decir, cuando una jugada se repite de manera constante contradiciendo al determinismo. “El vértigo ideal es el de la jugada de dados que acaba por ‘abolir el azar’, cuando contra toda probabilidad, el cero sale varias veces seguidas” (Baudrillard, 1981, p.139). En cada jugada se siente vértigo pero este es más intenso cuando el jugador queda abandonado a su destino, cuando no hay causalidad ni instrumento racional o determinista que le sirva para explicar el azar. El azar atascado “parece desafiar el orden natural de las cosas, entrar en un delirio o en un vértigo ritual, entonces es cuando la pasión se desata y una fascinación verdaderamente mortal se apodera de los espíritus” (Baudrillard, 1981, p.139).

El azar atascado no solo es exclusivo del campo del juego, sino que también se puede presentar en cualquier espacio y actividad humana, como cuando los barcos y aviones desaparecen recurrentemente y sin esclarecimiento en las mismas coordenadas del espacio global (triángulo de las Bermudas) o cuando

nos encontramos con la misma persona a la misma hora en distintos puntos de la ciudad “sin explicación posible alguna” (Holzapfel, 2007, p. 223).

En la cotidianidad el devenir está en juego, el azar y el vértigo generan la sensación de vivir en situación de riesgo permanente. Desde esta perspectiva las decisiones propias y las decisiones de los demás pueden ser vistas como jugadas que afectan directo en nuestras vidas. Se escucha con frecuencia en los medios de comunicación que también la sociedad y la economía están en riesgo. La idea de vivir al borde del colapso puede ocasionar vértigo.

El trabajo de algunos artistas se sitúa en el límite entre la vida y la muerte al exponer su cuerpo o el de otros a una situación peligrosa. Las obras de arte que vinculan el vértigo con la contemplación tienen su origen en los años sesenta y setenta. En páginas anteriores fue mencionada la obra *Shoot* del artista norteamericano Chris Burden, una acción de riesgo ejecutada en 1971 en donde el artista puso en juego su vida al solicitar que le dispararan en el brazo izquierdo con un rifle desde cinco metros de distancia frente al público invitado. El solo imaginar el momento de silencio previo al disparo en la galería genera una leve sensación de vértigo, lo cual era uno de los objetivos de Burden: “Los espectadores no pueden evitar ponerse en mi lugar. Ser disparado es algo que la mayoría de la gente evita enérgicamente, este performance toca la misma esencia de la vida y es aún, treinta años después, objeto de controversia y discusión. Mientras las pistolas existan, Shoot se recordará” (citado en Ayala, 2013, parr. 14).

Shoot no fue el único performance en donde puso en juego su vida ya que, ese mismo año, en *Preludeto 220, or 110* también fabricó un escenario de riesgo al recostar su cuerpo semidesnudo unido a cables de alta tensión sobre el suelo, después de haber colocado un par de cubetas llenas de agua. Durante el tiempo que permaneció en el piso existía peligro de muerte si algún espectador hubiese golpeado las cubetas por accidente, ya que al derramarse el líquido sobre el suelo el artista sería electrocutado.

Algunos performances de Marina Abramović también producen vértigo, como *Ritmo 10*, ejecutado en 1973, en donde la artista:

...exploró *rituales* y *gestos*, por medio de cuchillos y dos grabadoras, ejecutando el *juego ruso* que consiste en dar golpes de cuchillo entre los dedos abiertos de la mano, cada ocasión en la que la artista se cortaba tomaba un nuevo cuchillo y comenzaba de nuevo, al mismo tiempo se grababa a sí misma, por lo que después de cortarse 20 veces trató de

reproducir los mismos movimientos y errores, así pues alegó *unir* el pasado y el presente, por lo que consideró el estado de conciencia del artista (Maram, 2013, parr. 5).

En el video de registro se observa a Abramović arrodillada frente a una veintena de cuchillos ordenados con meticulosidad sobre el piso para accionar la grabadora y ejecutar con velocidad el desplazamiento de los cuchillos entre sus dedos. A la par de otras piezas como las de Burden o Gina Pane, estas obras son una especie de rituales sin mito.

Sagrario Aznar señala que tras el abandono de la religión en las sociedades modernas el “arte intentó sustituir a la religión y catalizar los anhelos de trascendencia del ser humano. Y es entonces cuando el ritual entró a formar parte de la historia del arte. Pero es un ritual sin mito” (Aznar, 2006, p. 67). La analogía entre arte y rito nos remite a la relación original entre fiesta, juego y ritual practicada en las culturas antiguas, ya que el juego en sus “formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta del culto, la esfera de lo sagrado” (Huizinga, 2000, p. 22). Este tipo de acciones generan situaciones colectivas que ponen en crisis los valores éticos y morales del público. Si el autor muriese en el acto ¿nos libera de culpa haberlo permitido por ser parte de un montaje artístico, es decir, un ritual en donde nos correspondía guardar silencio y observar, asumiendo nuestro papel de espectadores?

Por otra parte, debemos reconocer que el tiro al blanco y el juego de los cuchillos no tienen su origen en el arte, sino que son prácticas lúdicas populares. Los circos también son espacios en donde se ejecutan acciones de riesgo para un público. En este sentido surge la pregunta: ¿Por qué unos son arte y los otros no? La respuesta está relacionada, por un lado, con la observación de Juan Martín Prada acerca de las obras de videojuegos en línea, cuando afirmaba que estas obras “se sitúan en otro campo que en la mera jugabilidad” (2012, parr. 6168) y por otro lado, en la noción de la herida como signo en la obra de Gina Pane y sus declaraciones acerca de las relaciones entre acción y lenguaje corporal:

Mi problema real era construir un lenguaje a través de esta herida, que empezaba a ser signo. A través de la herida yo comunico mi pérdida de energía. El sufrimiento físico para mí no es un simple problema personal, sino un problema de lenguaje. El acto de autoinflingirme heridas sobre mí

misma representa un gesto temporal, un gesto psicovisual que deja marca (citado en Aznar, 2006, p. 67-68).

Desde este enfoque, las obras que integran este apartado no se agotan únicamente en la experiencia vertiginosa y su contemplación sino en aquellos significados artísticos y culturales que dichas acciones producen.

En el arte más reciente el protagonismo del autor en general es más sutil por lo que es frecuente encontrar *performance* delegados en donde otros ejecutan la acción en lugar del propio artista. Con regularidad los ejecutantes son profesionales contratados o invitados. Uno de los artistas que más ha consolidado un lenguaje artístico desde el juego es Gustavo Artigas, quien no solo ha trabajado con juegos de competencia, como pudo observarse en el capítulo anterior, sino que su obra tiene como hilo conductor la “idea de riesgo”, la cual sirve como detonante para situaciones que implican vértigo y simulacro:

Un hombre estalla en llamas durante un discurso inaugural (*Spontaneous Human Combustion*, 2002), un doble de escenas de cine de alto riesgo, montado en una motocicleta, atraviesa el muro del lobby de un museo (*Emergency Exit*, 2002), un simulacro de fuego en el Museo de Historia de la ciudad de Panamá (*Untitled*, 2003), o un extraño humo anaranjado saliendo de una estación del metro en construcción en Estambul (*Chemical Misunderstanding*, 2004); todas estas situaciones, aunque son planeadas con peticulosidad, tienen un común denominador: el elemento sorpresa que hace que algo simulado ingrese en el terreno de lo real y pueda convertirse en una verdadera situación de vida o muerte (Thelamon, 2013, p. 4).

En varias ocasiones Artigas ha utilizado dobles de escenas de riesgo para su obra. En el año 2002 se congregó un grupo de personas en la entrada del Museo Carrillo Gil en la Ciudad de México a la expectativa de la acción que se ejecutaría en ese espacio. Después de unos minutos de espera, un motociclista entró a toda velocidad por la rampa del museo para estrellarse contra un muro del lobby. Al atravesar el muro y caer del otro lado del edificio se produjo una salida de emergencia con medios no convencionales, interviniendo así el espacio arquitectónico.

Artigas concilia de modo insólito dos situaciones que en apariencia son antagónicas. Por un lado, cumple con el compromiso de mostrar su trabajo en el museo, aunque esto se base en una fugacidad apabullante; y por el otro, no falta a su sistema habitual. Según las palabras del artista, esta acción puede también entenderse como un escape artístico, una negación del funcionamiento rígido de las instituciones culturales (Ortega, 2002).

En 2007 se ejecutó la pieza *En tres tiempos* para la cual se repitió la misma acción durante tres días consecutivos a la misma hora y en el mismo lugar en la Ciudad de México. Sin previo aviso un doble de películas de acción ejecutó una coreografía en donde era atropellado por un auto que viajaba a toda velocidad. “El accidente aquí es una ficción y la gravedad del evento es simulada. El juego y el peligro han formado una alianza indisoluble” (Bätzner, *Ambigüedades espectaculares*, 2013, p. 26), pero aunque el accidente es controlado el riesgo existe, al igual que en la obra *bAAr* de 2003, en donde la situación de riesgo es menos espectacular y más auténtica, ya que Artigas invitó a los integrantes de un grupo de Alcohólicos Anónimos a servir un cocktail de inauguración con el objetivo de integrar un paso más en el *Sistema de los doce pasos de AA*.

Estos pasos o reglas que debe seguir un AA son una serie de acciones que le ayudan a dejar de beber alcohol, acciones como: “Admitimos que éramos impotentes ante el alcohol, que nuestras vidas se habían vuelto ingobernables” o “sin miedo hicimos un minucioso inventario moral de nosotros mismos” (Artigas, *bAAr*, 2013, p. 3). El decimotercer paso, agregado por Artigas, generaba una tensión mayor, una situación de riesgo y un reto para los AA: “13. Seremos capaces de servir alcohol a otros sin que sepan que somos alcohólicos” (Artigas, *bAAr*, 2013, p. 3).

En las obras de este artista mexicano, el autor no se presenta a sí mismo ejecutando una acción extrema y espectacular frente a la muerte, como en los inicios del *performance* o el *body art*; en cambio, genera situaciones sorprendidas que oscilan entre el simulacro y el vértigo. En *bAAr*, aunque la mayoría del público no lo percibía, la vida de los meseros estaba en riesgo, ya que recaer en el alcoholismo los podría llevar a la muerte. En cambio, en la obra *En tres tiempos* el riesgo y el vértigo es experimentado por los transeúntes quienes, asombrados, ignoran que están presenciando un simulacro de accidente automovilístico.

Si para Gonzalo Ortega la *Salida de emergencia* de Gustavo Artigas “quizás [...] sea la participación más breve de un artista” (Ortega, 2002) en la historia del Museo Carrillo Gil, *One flew over the void (Bala perdida)*, del artista venezolano Javier Téllez, es la obra en donde una persona ha atravesado más rápido la frontera entre México y Estados Unidos. *Bala perdida* fue elaborada en 2005 en el marco del festival artístico *inSite* y tuvo como parte principal la ejecución de una acción de vértigo para sitio específico a través del espacio que divide Tijuana de San Diego. Ambas obras generaron significados y simbolismos en un breve instante mediante la acción de traspasar fronteras. En Artigas la frontera dentro/fuera del museo, en Téllez la frontera dentro/fuera del país.

A simple vista, uno podría interpretar que la *Bala perdida* de Téllez se refiere solo a la barrera geopolítica entre dos países, sin embargo, es una obra de mayor complejidad elaborada en colaboración con los pacientes del Centro de Salud Mental del Estado de Baja California, quienes fueron trasladados de Mexicali a Tijuana:

El evento, con ánimo de kermesse popular, dio inicio a las 4:00 p.m. con el desfile de los pacientes desde la Plaza de toros hasta el escenario, entre la multitud que colmaba la playa, frente a la barda fronteriza. Seguían a un trompetista que tocaba *El niño perdido* y portaban pancartas hechas por ellos mismos en las que se leía: “No le rasques los huevos al tigre”, “Los enfermos mentales también somos seres humanos”, “Vivir con drogas no es vivir”, “No racismo intelectual”. Tras el *performance* inaugural de los pacientes, concebido en las sesiones de taller durante los meses anteriores, Smith fue lanzado con su cañón por encima de la barda, desde la Playa de Tijuana hacia la playa del Border Field State Park (Parque Estatal del Área Fronteriza), en San Diego (Téllez, 2006, p. 73).

La obra es el resultado de una asociación entre institución psiquiátrica y frontera, entre norma y segregación. La participación de los enfermos disfrazados en el montaje circense y carnalesco no pretendía “la exhibición de la patología como diferencia, por el contrario: ¡Se quiere que todos disfrutemos nuestros síntomas... y volem las fronteras! (Téllez, 2006, p. 75). Así “El gesto poético del vuelo funcionó no solo como una parodia política de gran repercusión noticiosa, sino también como detonador de una nueva experiencia de asociación crítica, entre institución psiquiátrica y demarcación fronteriza” (Téllez, 2006, p. 74). En algunos videos y fotos que

circulan en Internet se observa a David Smith, el hombre bala más famoso del mundo, sentado a la orilla de su cañón mostrando al público su pasaporte antes de arrojarse hacia el otro lado de la barda, en donde lo espera una red.

De la innumerable cantidad de veces que Smith había sido arrojado desde su cañón en ninguna otra había generado significados artísticos y críticos, ya que en el interior de un circo, un hombre que se lanza desde un cañón deleita al público con el espectáculo del cuerpo arrojado al vacío superando el miedo a la muerte, pero nunca superando los límites entre una y otra frontera (geográfica y mental). En otras fotos en donde están elaborando montajes se muestra a la patrulla fronteriza limitándose a observar sin intervenir, lo cual es una acción sin precedentes, como si borrarán las fronteras y la intolerancia fuese posible.

Si se comparan las obras de vértigo con las obras de competencia, simulacro y azar se observará que las primeras exigen con mayor demanda la presencia física del espectador frente a la acción de riesgo, es decir, aunque existen fotografías y videos de registro las obras fueron ejecutadas para un público, como si la mayoría de estas piezas se resistiesen al poder de la pantalla o de la imagen documental, a esa cómoda distancia entre la cruda realidad y nuestro propio cuerpo. Para vivir la experiencia fenomenológica del vértigo es necesario estar *frente a o dentro de* la situación orquestada por el artista. También existen obras-vértigo que reclaman más que una mera actitud contemplativa, esculturas que toman el cuerpo del espectador para desplazarlo a través de la galería en una experiencia vertiginosa.

La escultura y el vértigo

Roy Kozlovsky señala que, en parte, gracias a la filosofía de Thomas Hobbes se asocia la libertad y la felicidad con el cuerpo en movimiento ya que el sujeto que se mueve libre experimenta una sensación placentera (Kozlovsky, 2006, pág. 40). A la par de los autos, los columpios y las resbaladillas son, quizás, los dispositivos más comunes que utilizamos para sentir placer mediante el vértigo. Aunque desplazar objetos o cuerpos a través de rampas es una práctica antigua, la creación de la resbaladilla es una invención moderna, la cual data alrededor de 1860 (Kozlovsky, 2006, p. 44). La construcción de este tipo de objetos vino acompañada del diseño y edificación de parques de diversiones y patios de recreo en las escuelas con el objetivo de provocar la experiencia placentera del libre movimiento.

El parque de diversiones suplantó la opulencia del jardín aristocrático y elitista a través de una democratización del placer y la tecnología. Máquinas de vértigo, como la rueda de la fortuna y el tobogán acentuaron la división espacio-temporal entre el trabajo y el ocio. En la escuela, el patio de recreo es un espacio opuesto a la rigidez del salón de clases y a la impureza moral de la calle (Kozlovsky, 2006, p. 52).

Por otra parte, la escultura parece estar ligada en su historia a la idea de monumento, lo cual quiere decir que:

Una escultura es una representación conmemorativa. Se asienta en un lugar concreto y habla en una lengua simbólica acerca del significado o uso de ese lugar. La estatua ecuestre de Marco Aurelio es uno de tales monumentos, erigida en el centro de Campidoglio para representar con su presencia simbólica la relación entre la Roma antigua, imperial, y la sede del gobierno de la Roma moderna. [...] Las esculturas son normalmente figurativas y verticales, y sus pedestales forman una parte importante de la escultura, puesto que son mediadores entre el emplazamiento verdadero y el signo representacional (Krauss, 2006, pp. 63-64).

Desde este enfoque no parece haber relación alguna entre una escultura o monumento y una rueda de la fortuna. Rosalind Kraus afirma que, posterior a esto, la escultura sufrió un cambio bastante significativo al perder el pedestal y el emplazamiento específico, lo cual dio origen a la autonomía de la escultura moderna. Las esculturas se tornaron nómadas y se volvieron la “condición negativa del monumento” (Krauss, 2006, p. 65), así una escultura terminó siendo definida como el resultado de una doble negación, es decir, la no-arquitectura y el no-paisaje.

En el modernismo sí existe un antecedente que podría enlazarse con las obras que analizaremos en este apartado: la relación entre escultura moderna y movimiento. Tanto la *Rueda de bicicleta* de Duchamp en 1913 como las *Construcciones espaciales* de Alexander Rodchenko en 1920 son un antecedente de los móviles de Alexander Calder de la segunda mitad del siglo XX. Algunas esculturas abandonaron la rigidez para dar paso al movimiento real, primero provocado por el viento y después accionado por motores, como la *Bomba de miel* elaborada por Joseph Beuys en 1977 para la Documenta VI en Kassel, la cual utilizaba motores para licuar miel y grasa.

A pesar de incluir el movimiento real y no su representación, los ejemplos anteriores siguen limitando al espectador a asumir una posición contemplativa. En contraste, se encontró un grupo de piezas que requieren del desplazamiento del cuerpo del espectador dentro o sobre la escultura para poder generar en este una experiencia artística vertiginosa. A partir de la definición de escultura citada con anterioridad, Krauss elaboró un diagrama al que llamó *campo expandido* “problematizando la serie de oposiciones entre las que está suspendida la categoría modernista de escultura” (2006, p. 68). La expansión del campo le sirvió para explicar el trabajo de varios artistas de finales de los años sesenta, tales como Robert Smithson, Alice Aycok y Robert Irving.

El campo expandido mostró que además de la escultura también existen posibilidades complejas que son el resultado de diversas combinaciones entre arquitectura, escultura y paisaje, las cuales son: la construcción-emplazamiento, los emplazamientos señalizados y las estructuras axiomáticas.

En 1998 el artista belga Carsten Höller inició una serie de obras a medio camino entre la escultura y la arquitectura, las cuales podrían ser encasilladas en lo que Rosalind Krauss denominó *estructuras axiomáticas*, es decir, obras en donde “hay alguna clase de intervención en el espacio real de la arquitectura” (2006, p. 71). En la Bienal de Berlín de 1998, Höller construyó *Valerio I y II*, los primeros de una serie de toboganes que elaboraría en los años siguientes. En el interior del museo, al ser recontextualizadas, estas grandes resbaladillas de acero inoxidable acentúan sus valores formales y escultóricos, al mismo tiempo, intervienen el espacio arquitectónico y el modo en que se desplaza el público dentro de la galería.

De cuardo con la tipología de las relaciones lúdicas entre artista-obra-espectador, en estas obras es el público quien juega ya que están hechas con el objetivo de que los espectadores utilicen los toboganes, permitiendo así, una experiencia vertiginosa a través del espacio escultórico y arquitectónico. En un trayecto dinámico el usuario transita de arriba hacia abajo y de adentro hacia afuera en pocos segundos.

Höller considera que el museo es un espacio para la reflexión crítica (Chávez, 2006, p. 206) por lo que estas obras no se limitan a ofrecer al espectador una sensación placentera, sino que son, a la vez, una crítica a la arquitectura institucional.

Kozlovsky (2006) señala que los toboganes se utilizan en su mayoría para dos funciones: para jugar y realizar escapes de emergencia, como las rampas

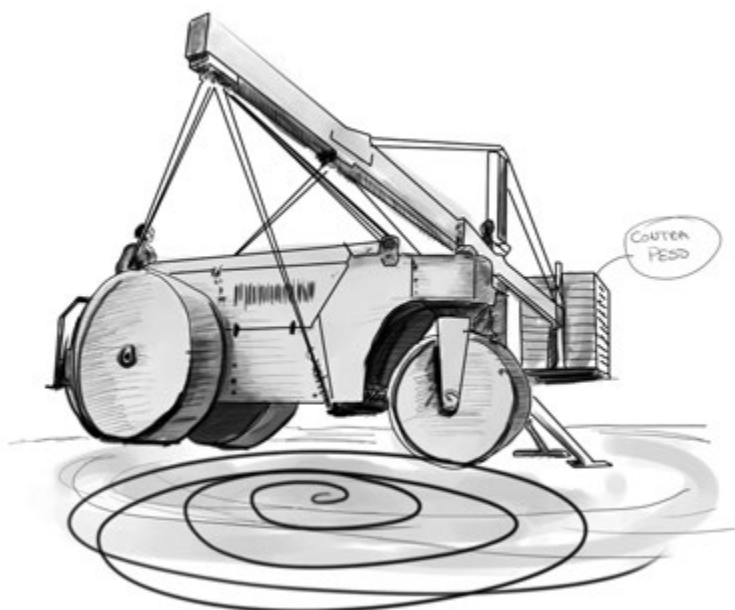
que se ocupan para que los pasajeros de un percance aéreo desciendan del avión. La propuesta de Höller cuestiona a los arquitectos por la inexistencia de resbaladillas y toboganes en el interior de los edificios ya que este elemento, además de ser un medio de desplazamiento más eficaz, es más divertido.

En 2006 elaboró su proyecto más grande, construyendo cinco enormes toboganes para la obra *Test Site* en la Sala de Turbinas de la Tate Gallery en Londres, convirtiendo la enorme galería en un parque de diversiones con el objetivo de obtener una variedad de percepciones y respuestas que dependían de la personalidad y estado de ánimo del usuario:

- a) La experimentación de un estado específico de la mente generado por deslizarse, b) contemplar el valor estético de formas libres en espiral como representación del espacio geométrico relacionado con el espíritu de la industrialización y, c) proponiendo una nueva forma de arquitectura para el futuro en donde los toboganes se utilicen a la par de escaleras y elevadores (Höller, 2010, p. 124).

El proyecto *Test site* también puede ser relacionado con la definición de heterotopía acuñada por Michael Foucault, la cual “tiene como regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que normalmente serían, o deberían ser incompatibles” (Foucault, 2008, parr. 11). En este caso el parque de diversiones, es decir, el espacio de juego, se yuxtapone al espacio solemne del museo. Así, en un lapso de seis meses más de un millón de visitantes jugaron con la obra y pasearon vertiginosamente a través del museo.

Valerio I y *Valerio II* no fueron las primeras obras de Höller vinculadas con el vértigo, ya que se encontraron antecedentes, en este y en otros artistas, de piezas escultóricas que ponen el cuerpo del espectador y/o usuario a girar en círculos en repetidas ocasiones, tal es el caso de *Flying machine* (1994) de Carsten Höller y *The flying steamroller* (1996) de Chris Burden. En ambas piezas se utiliza maquinaria pesada (un montacargas y una aplanadora) para crear dispositivos mecánicos de vuelo. En la obra de Höller el visitante a la galería es suspendido por el montacargas para hacerlo volar alrededor de la galería; en la obra de Burden una aplanadora es puesta en movimiento por un operador mientras está unida a un brazo que sostiene un contrapeso a manera de balanza, con un movimiento lento y circular la aplanadora que avanza es elevada con lentitud hasta quedar suspendida en el aire, después de unos segundos, a pesar de su enorme peso y volumen, la aplanadora aterriza con suavidad.



8. *The Flying steamroller de Chris Burden, 1996.* Dibujo de Miguel Ledezma.

Estas piezas ponen en juego el peso y el contrapeso, es decir, el equilibrio. En su trabajo, todo escultor debe enfrentarse a la solución creativa de este problema. También existen juegos que funcionan gracias a la tensión y equilibrio generado por dos pesos contrapuestos en una relación rítmica de vaivén, tal es el caso del subibaja, una popular estructura mecánica que encontramos con frecuencia en algunos parques. El artista mexicano Pedro Reyes elaboró en el año 2006 su propio subibaja:

En esta variación del subibaja hay una relación claramente asimétrica: una persona equivale en poder a un grupo de nueve individuos. Sin embargo, el jugador necesita del grupo para ejercer su influencia. En un principio, esto asemeja a una materialización de las jerarquías y de las injusticias del poder que se encuentran en casi todas las organizaciones humanas: el “opresor” contra el “oprimido”. Pero también puede ser una incitación al cambio para dejar de ver solamente problemas y empezar a buscar posibles soluciones. En este sentido, Leverage puede funcionar como un “apalancamiento social”: el potencial que tiene el individuo para trans-

formar a su grupo. Si uno cambia sus propios hábitos, está multiplicando sus esfuerzos por uno; si cada quien se las arregla para introducir algún cambio dentro de su grupo, el efecto es multiplicado por diez, por cientos, por miles (Reyes, 2013, parr. 1).

En esta pieza de Reyes aparece una vez más la estrategia de la deconstrucción y resignificación de objetos o juguetes para la generación de metáforas críticas del contexto social. De manera análoga a las resbaladillas de Höller, la escultura ofrece al espectador dos posibilidades de interacción: la contemplación y el vértigo. *Subibaja* se presenta como una estructura armónica de líneas tubulares rojas, entrelazadas para permitir la contemplación de un objeto que nos es familiar y al mismo tiempo extraño, por otra parte, si se reúnen las personas necesarias, la pieza permite tener una experiencia lúdica de vértigo.

En páginas anteriores se mencionó que existen juegos de vértigo, como las resbaladillas y los columpios donde lo principal es que se sitúan en parques y patios de recreo en escuelas, y que también existen maquinarias más complejas como las ruedas de la fortuna o las montañas rusas, las cuales con regularidad se encuentran en ferias y parques de diversiones. Podrían enlistarse una enorme cantidad de obras y artistas que han trabajado con este tipo de objetos. La instalación *Parque de diversiones* correspondería a esta lista, fue presentada por Carsten Höller en el MASS MoCA en 2006, para la cual, el artista introdujo al museo cinco enormes juegos mecánicos que adquirió y modificó para la muestra.

El espacio de la galería estaba iluminado solo por las luces de los juegos, los cuales, al mismo tiempo ofrecían al visitante la oportunidad de subirse en ellos. La intervención que hizo Höller a estas máquinas fue mínima, pero a la vez bastante significativa, ya que modificó el motor para que girará muy lento, al grado de que este movimiento giratorio fuese casi imperceptible para el público.

A lo largo de este capítulo y del anterior se ha observado la recurrencia por parte de algunos artistas a la cancelación del juego, presentando tableros o juguetes que impiden que la actividad común del juego se desarrolle con normalidad. *Amusementpark* es un parque de diversiones sin vértigo. De manera opuesta a la serie de toboganes del mismo autor, en esta obra predomina el juego de la contemplación sobre el juego de vértigo, la monumentalidad de estas máquinas acompañadas de su lento movimiento nos invitan a

observar las cualidades escultóricas y estéticas de los parques de diversiones. La experiencia que ofrecen estas máquinas es distinta a la habitual, llegando incluso a provocar la desesperación y la impaciencia. En esta instalación se encontraba el tradicional juego mecánico de los carros chocadores, pero la posibilidad de choque era remota y prácticamente nula ya que los autos solo avanzaban tres metros por hora.



9. *RB ride* de Carten Höller. Dibujo de Miguel Ledezma.

En 2007 y 2009, Höller repitió la misma acción con un par de carruseles al aire libre, pero esta vez tuvo la precaución de que el espectador, una vez arriba del mecanismo, no pudiese escapar hasta haber concluido al menos una vuelta completa. Así, en *RB ride* las personas suben hasta una altura que oscila entre los seis y los diez metros pero deben esperar quince minutos para poder bajar después de haber dado solo una vuelta. Lo mismo sucede con *Black clown carousel* en donde los brazos de este juego tardan diez minutos en regresar al mismo punto de partida.

Con estos dos últimos ejemplos de Carsten Höller, concluye el análisis de las relaciones entre arte y juego con la metodología planteada en el segundo capítulo, es decir, desde el cruce de los cuatro tipos de juego en Caillois y desde los cuatro tipos de relación entre artista-obra-espectador. En el cuadro 4 algunas obras analizadas en el capítulo fueron ubicadas en la intersección de ambas tipologías. En la contemplación como juego tenemos la obra *Dos ciudades* de Burden en los juegos de *mimicry* y *Bala perdida* de Javier Téllez en los juegos de *ilinx*. Cindy Sherman disfrazada representa a la artista que juega en la categoría de *mimicry* y *Ritmo 10* de Marina Abramović es la obra de *ilinx* en la cual el artista forma parte del juego. Por otra parte, el espectador juega o puede jugar con *Gilbert & George dress-u-up* en los juegos de simulacro y con los toboganes de Carsten Höller en los juegos de vértigo. Para finalizar, los *remakes* de performances en *Second life* hechos por Eva y Franco Mattes son de las pocas obras en donde el artista interactúa al mismo tiempo con el jugador.

De la diversidad de obras analizadas hasta aquí, se concluye que la contemplación como juego la cual es aplicable a la mayoría de ellas, ya que no siempre es indispensable que el espectador tenga otro tipo de interacción con la obra para que esta pueda ser comprendida. Lo que sí varía es el modo de experiencia que se obtiene en función del tipo de juego e interactividad que ofrece la obra.

Cuadro 4. Cruce de tipologías en las categorías de *mimicry* e *ilinx*

	Mimicry (Simulacro)	Ilinx (vértigo)
La contemplación como juego	<i>Dos ciudades</i> , Chris Burden	<i>Bala perdida</i> , Javier Téllez
El artista juega	<i>Clowns</i> , Cindy Sherman	<i>Ritmo 10</i> , Marina Abramović
El espectador juega	<i>Gilbert & George dress-u-up</i> , Gilbert y George	<i>Test site</i> , Carsten Höller
Artista y espectador juegan	<i>Reenactmen of Marina Abramovic and Ulay's Imponderabilia</i> , Eva y franco Mattes	

También se observó el giro de un juego a otro y de un modo de interacción a otra, ya que los límites entre los diversos tipos de juego e interacción son barreras flexibles que permiten la combinación, como los toboganes de Höller que son para ser contemplados y para deslizarse a través de ellos. O como en el performance *Bala perdida* de Javier Téllez, en donde los colaboradores del desfile carnavalesco concluyen su participación para contemplar al hombre bala atravesar la frontera y, en donde al mismo tiempo, la obra pasa de ser un juego de simulacro (por las máscaras y los disfraces de los participantes en el desfile) a ser un juego de vértigo. En este sentido la palabra espectador parece ser insuficiente (pero no obsoleta) para definir a la persona que tiene un encuentro con la obra de arte, ya que existen obras en donde el visitante debe estar a la expectativa, asumir el rol de la contemplación, existiendo la posibilidad de que en cualquier momento asuma un rol más activo como usuario. Jugador es la palabra que definiría más acertada a las personas que interactúan con este tipo de obras, ya sea en su producción, en su contemplación o en su manipulación.

Conclusiones

El arte es un juego y existen múltiples posibilidades de jugarlo. En el primer capítulo se enfatizó que, tanto Johan Huizinga como Roger Caillois, ubicaron las representaciones teatrales dentro de los juegos de representación. Sin embargo, uno de los objetivos principales de esta investigación era comprobar que no todas las obras de arte que se relacionan con el juego son teatrales, ni que en todas ellas se juega de la misma manera.

Para Huizinga el juego y el arte comparten rasgos que los acercan hasta confundirse, pero el terreno del juego es más amplio, es la actividad generadora de cultura, en este sentido, el arte está dentro del terreno del juego.

En el campo de las artes visuales, teóricos e historiadores señalan de manera recurrente el carácter lúdico de algunas obras, sin embargo, en general estas referencias de la relación entre arte y juego son indiferenciadas. Esto significa que existen pocos estudios que generen distinciones o categorías para diferenciar los diversos tipos de juego en el arte. Esto permitió el acercamiento a la tipología de los juegos de Roger Caillois, quien con acierto percibió esta carencia en la teoría del juego de Huizinga, al observar que la competitividad del juego no es la característica más importante ni la única.

Por otra parte, Hans-Georg Gadamer desarrolló con mayor profundidad las relaciones entre arte y juego, sin embargo, al igual que Huizinga, no distinguió las diferencias y particularidades lúdicas de las relaciones entre el artista, la obra y el espectador. Existen obras de arte que pueden ser ubicadas en, al menos, uno de los cuatro tipos de juego planteados por Roger Caillois. Uno de los aportes más significativos de la presente investigación es el enfoque innovador del análisis de obras de arte moderno y contemporáneo desde la competencia, el azar, el simulacro y el vértigo.

Siguiendo a Gadamer, es necesario enfatizar que contemplar una obra no es una actividad pasiva sino una posibilidad más que permite que el arte y el juego se articulen. La contemplación, la forma más tradicional de relacionarnos con las artes plásticas y visuales, es una actividad vigente ya que incluso para la mayoría de las obras que exigen la participación dinámica del cuerpo del espectador también se requiere de un momento para la contemplación del conjunto en su totalidad.

Los vínculos entre el juego y el arte contemporáneo son complejos por lo que se requiere cierta sutileza interpretativa para su comprensión y análisis. El

origen de las vanguardias no solo trajo nuevas formas en el lenguaje del arte sino nuevas posibilidades lúdicas y creativas. Por ello era necesario elaborar una tipología que distinguiese las diversas formas de interacción lúdica entre artista, obra y espectador, al igual que hace unas décadas Roger Caillois elaboró su propia tipología de los juegos para dar seguimiento a la obra de Huizinga.

Una vez desarrollada la tipología de las relaciones lúdicas entre artista-obra-espectador, el siguiente paso lógico fue hacer el entrecruzamiento con los cuatro tipos de juego (competencia, azar, simulacro y vértigo) para, así, poder ubicar y analizar las obras de arte de cuardo con sus características particulares.

Esta propuesta metodológica tiene sus alcances y sus límites. En sus alcances, cabe destacar que hasta el día de hoy no se encontró un estudio que permitiese distinguir con tanta claridad tiene la especificidad de las diferencias entre los diversos tipos de obras de arte que poseen un marcado carácter lúdico. El cruce de tipologías es un punto de partida para comprender el amplio espectro de posibilidades combinatorias de la relación arte-juego. Este margen es tan amplio que, al mismo tiempo, hace que la metodología se vea limitada y que las fronteras entre tipologías sean muy flexibles, a tal grado que, en algún momento, se desdibujen hasta ser imperceptibles. Roger Caillois también estaba consciente de los límites de su tipología, señalando que era muy posible que existiesen juegos fuera de su clasificación. En el caso del arte, se debe suponer que existen o existirán obras que escapen a estos cajones que sirvieron para ordenar el material recopilado.

En cuanto a los resultados, ha llegado el momento de responder a la pregunta que dio origen a esta investigación, la cual es la siguiente: ¿cómo son las relaciones entre artista, obra y espectador en obras de arte contemporáneo que tienen la estructura de juegos de competencia, de azar, de simulacro y/o de vértigo, es decir, de los tipos de juego planteados por Roger Caillois? Así como Huizinga considera que la competencia es el motor que da origen a la cultura y a la sociedad, el juego es el origen del arte; para ello es necesario recordar la antigua relación entre juego y ritual. En los capítulos anteriores se desarrolló a un análisis a profundidad que detalla las características de cada tipo de juego en relación con el arte, en específico con las artes visuales.

El análisis demostró que la gran mayoría de obras de arte contemporáneo que implican una participación lúdica del autor, del espectador o de ambos, tienen antecedentes que nos remiten al origen de las vanguardias artísticas del siglo XX, en su mayoría en los movimientos europeos del dadaísmo y el surrealismo. En estos movimientos artísticos una de las categorías del

juego más practicadas por el artista es la suerte o la aleatoriedad. En este sentido, se localizaron obras representativas de las relaciones entre arte y azar no solo en las artes visuales sino en otras disciplinas artísticas, tales como la música y la poesía. El azar es un elemento compositivo que sirvió y sirve para la producción artística, aunque lo cierto es que en las décadas recientes es menos frecuente la aparición de obras en donde la aleatoriedad juegue un papel fundamental.

En el segundo capítulo, además de las relaciones entre arte y azar, se analizaron los vínculos entre el arte y la competencia. Destaca el trabajo sociológico de Pierre Bourdieu, a partir del cual, es posible concluir que el mundo del arte es en sí mismo es una competencia y que existen reglas de competitividad que determinan las acciones de los artistas, de los galeristas, de los coleccionistas y de los curadores, así como su éxito o fracaso en el juego.

Arte y competencia ofrecen una amplia lista de obras de arte en donde el artista o el espectador juega, pero rara vez juegan ambos a la vez. Fue posible distinguir que en algunas obras de Gustavo Artigas el jugador-espectador es quien hace que la obra suceda mediante un desplazamiento en donde el público se convierte en intérprete de la obra, al mismo tiempo que da seguimiento al guión estructurado por el artista mediante un sistema de reglas.

En contraste, el simulacro y el vértigo son terrenos más fértiles para que el artista y el espectador interactúen de manera lúdica entre sí. En el último capítulo se indicó que tanto Jean Baudrillard como Hal Foster analizaron el papel del simulacro en la cultura, sin embargo, también se enfatizó que ambos puntos de vista se bifurcan. Por una parte, siguiendo a Baudrillard, existe un simulacro frío que substituye a la realidad misma en una maniobra en donde el *reality show* es más real que la vida cotidiana; por otra, siguiendo a Hal Foster, el artista que simula y se disfraza desoculta lo monstruoso del ser humano por medio del uso perverso de juguetes. En este tipo de obras el juego cobra su forma más oscura y siniestra, los juegos de niños, al ser adecuados por un adulto para sus fines personales (en este caso el artista) carecen de ingenuidad, se muestran crueles y subversivos. En este tipo de juegos de simulacro destaca la obra de Paul McCarthy.

Además del arte-acción, existen nuevos modos de interrelaciones lúdicas entre artista y espectador que han sido posibles gracias al desarrollo de videojuegos e internet, un ejemplo son las obras elaboradas por artistas en la plataforma de simulación *Second life*. Esta fusión entre juego y *net art* ha generado nuevos espacios y formas para el arte, no solo para el arte, ya que la

realidad virtual produce nuevas fusiones entre diversos tipos de juego, como es el caso del simulacro y la competencia, categorías que, según Caillois, no podrían combinarse de forma exitosa.

La relación entre arte y vértigo, es la que implica de manera más categórica el cuerpo del espectador, ya que como se mencionó en páginas anteriores, existen esculturas que hacen que un cuerpo vuele o se desplace a gran velocidad dentro de la galería. También existen las situaciones de riesgo en donde artistas, como Chris Burden, ponen su vida en juego generando tensión y vértigo en los espectadores hacia la culminación de la obra, la cual puede ser un disparo dirigido al cuerpo del artista o una descarga eléctrica.

Este tercer capítulo finaliza con el análisis de un conjunto de obras de Carsten Höller. Estas piezas son juegos mecánicos modificados para moverse muy lentamente. Cuando el usuario se sube a uno de estos carruseles experimenta cualquier emoción menos vértigo, sensación para la cual habían sido construidas originalmente estas máquinas. También existen obras como el tablero de ajedrez blanco de Yoko Ono en el cual es imposible jugar una partida, o al menos concluirla, debido a la igualdad de las piezas y de las formas del tablero. Esta cancelación o desviación de la finalidad original del juego o del juguete por la intervención del artista remite al pensamiento de Jean Duvignaud, en donde este entiende a las actividades lúdicas como actividades estériles, que no llevan a nada, actividades que pertenecen a ese extraño conjunto “de las cosas sin precio” (1982, p.9-31).

Siguiendo a Duvignaud, se concluye que el artista que destruye o reconstruye el juego es similar al niño que rompe el juguete que le dio el adulto para asignarle a este una nueva función. El artista es un adulto que juega sin la ingenuidad del niño e invita a jugar a otros a través de su obra. Ambos, autores y espectadores, juegan desde un nuevo enfoque liberado de las convenciones culturales, artísticas, políticas o sociales.

Obras como *RB ride* de Carsten Höller, en donde el jugador-espectador sube a un carrusel en lo alto de una montaña tardando quince minutos en dar una vuelta, invitan al público a ver el mundo desde otro ritmo muy distinto del vertiginoso movimiento de la sociedad y sus imágenes. La máquina de vértigo, que es el carrusel, se transforma en una máquina para la contemplación del paisaje, para la comprensión del mundo y del lugar que los seres humanos ocupan dentro de él. Jugar y contemplar son lo mismo, pero hemos olvidado contemplar porque estamos ocupados en adaptarnos al vertiginoso devenir de nuestras sociedades contemporáneas.

Este tipo de obras que funcionan como dispositivos lúdicos, aprovechan y retoman los modos de jugar e imaginar que conocemos muy bien desde que éramos niños. La diferencia es que cuando el artista y el espectador juegan han retomado una responsabilidad, la responsabilidad de crear y recrear las reglas del juego. No se trata de repetir juegos acartonados por la tradición ni de usar en forma pasiva los juguetes que se venden a gran escala a las familias de todo el mundo. Lo que hace el artista que construye un dispositivo lúdico es ubicar el juego en un cuerpo, lugar y tiempo concretos. Analiza las relaciones del juego con su contexto, transformando el juego en lenguaje.

Los artistas y los espectadores que juegan con una obra analizan las relaciones de las fronteras que se producen en las líneas de un tablero y, al mismo tiempo, las problemáticas de la frontera entre dos países. Distinguen el juego entre la realidad y la ficción, entre la política y la cultura. Melquiades Herrera afirmaba que el sentido del humor es un modo de conocimiento, en este sentido, es posible afirmar que el juego también lo es. No es necesario que placer y saber estén distanciados.

Se concluye que, a diferencia de los juegos que se practican con habitualidad, los juegos del arte en general son críticos y subversivos. Es como si el niño, al crecer, utilizara el juego que le enseñaron para reconstruirlo, señalando que los defectos del juego son, al mismo tiempo, los defectos de la sociedad que les dio origen. El espectador que se enfrenta a la obra de arte es un co-jugador, la separación entre público y artista se transforma en un ejercicio colectivo de conciencia política y social.

Referencias

- Abad, J. (s.f.) *Experiencia estética y arte de participación: juego, símbolo y celebración*. Recuperado de http://www.oei.es/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf
- Aguilar Ramírez, M. G. (2010). *El arte participativo: la participación como estrategia creativa en la instalación, el arte de acción y el arte público* (tesis de doctorado no publicada). Universidad Politécnica de Valencia, España.
- Apisdorf, X. (26 de febrero de 2013). Cortes alatorios: Entrevista a Héctor Falcón. *Código*. Recuperado de <http://www.revistacodigo.com/entrevista-a-hector-falcon/>
- Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Editorial.
- Artigas, G. (2012). *Gustavo Artigas*. Recuperado el 11 de diciembre de 2012, de <http://www.gustavoartigas.com/>
- Artigas, G. (Ed.). (2013). El efecto dominó. In A. Gustavo, *Gustavo artigas 2000/2012. Proyecto editorial de arte contemporáneo basado en algunas obras producidas durante un lapso de doce años*. (p. 10). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.
- (2013). bAAr. En G. Artigas (Ed.), *Gustavo Artigas 2000/2012. Proyecto editorial de arte contemporáneo basado en algunas obras producidas durante un lapso de doce años* (pp. 1-15). México: 17, Instituto de estudios críticos.
- Ayala, G. (2013). Chris Burden. El performance comienza con uno mismo. *Cultura colectiva*. Recuperado de: <http://culturacolectiva.com/chris-burden-el-performance-comienza-con-uno-mismo/>
- Aznar, S. (2006). *El arte de acción*. San Sebastián: Nerea.
- Barnes, R. (Ed.). (1999). *El arte del siglo XX*. México: Plaza and james.
- Barney, M. (s.f.). *Drawing restraint*. Recuperado de <http://www.drawingrestraint.net/>
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. México: Siglo XXI.
- Bätzner, N. (2012). Ambigüedades espectaculares. El terreno de juego de Gustavo Artigas. En G. Artigas (Ed.), *Gustavo Artigas 2000/2012. Proyecto editorial de arte contemporáneo basado en algunas obras producidas durante un lapso de doce años*. (pp. 1-32). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.

- Baudrillard, J. (1981). El destino político de la seducción. En *De la seducción* (pp. 123-170). Madrid: Cátedra.
- (2000). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama.
- (2002). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- (2006). El éxtasis de la comunicación. En H. Foster (Ed.), *La posmodernidad* (pp. 187-198).
- Beuchot, M. (2005). *Tratado de hermenéutica analógica*. México: Itaca.
- Bishop, C. (2016). *Infiernos artificiales. Arte participativo y políticas de la espectacularia*. Ciudad de México: Taller de Ediciones Económicas.
- (2005). *Installation art. A critical History*. Londres: TATE publishing.
- (Ed.). (2006) *Participation*. China: Whitechapel Gallery.
- Boltansky, C. (2011). *Chance*. París: Institut Francais.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- Bourriaud, N. (2008). *Estetica relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- (2009). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Breton, A. (2000). *Nadja*. Santiago: Fondo de Cultura Económica
- (2008). *El amor loco*. Madrid: Alianza Literatura.
- Brotchie, A. (1991). *A book of surrealism games*. Boston: Shambhala.
- Buchloh, B. H. D. (2000). La escultura de la vida cotidiana. En B. Buchloh, G. Kuri, et. al., *Gabriel Orozco* (pp. 66-102). Los Angeles: The museum of contemporary art.
- (2004). Pintura, índice, monocromo. En B. Buchloh, *Formalismo e Historicidad* (pp. 223-245). Madrid: Akal/Arte contemporáneo.
- Burger, P. (1974). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Burroughs, W. (1987). *Expreso nova*. Barcelona: Minotauro.
- Cage, J. (2010). *Para los pájaros. Conversaciones con Daniel Charles*. México: Alias.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Calvocoressi, R. (1992). *Kokoschka*. Barcelona: Polígrafa.
- Candela, I. (2012). *Contraposiciones. Arte contemporáneo en Latinoamérica 1990-2010*. Madrid: Alianza.
- Chávez, A. (2006). Carsten Höller. En G. E. Harper (Ed.), *A Sculpture reader: contemporary sculpture since 1980* (pp. 2002-209). Washington: ISC press.
- Colomer, J. (2010). *Avenida Ixtapaluca (Houses for México)*. Recuperado de www.jordicolomer.com

- Cortés, J. M. (2010). *La ciudad cautiva. Control y vigilancia del espacio urbano*. Madrid: Akal.
- Danto, A. C. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.
- Debord, G. (1999). Teoría de la Deriva. En *Internacional Situacionista*. <http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm>
- Deleuze, G. (1987). *Foucault*. Barcelona: Paidós.
- Dilthey, W. (1944). *El mundo histórico*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Doherty, C. (2009). Introduction//situation. En C. Doherty (Ed.), *Situation*. Londres: Whitechapel Gallery.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Eco, H. (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta.
- El mundo.es. (7 de marzo de 2008). Boris Godunov, lo último de La Fura dels Baus: ¿Teatro o terrorismo? ¿Tragedia o terror? *El mundo.es cultura y ocio*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/03/07/cultura/1204852639.html>
- Esposito, R. (2011). *Bíos. Biopolítica y filosofía*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Expansion.com. (10 de octubre de 2013). *Los 20 días que conmovieron el mundo*. Recuperado de <http://www.expansion.com/especiales/20aniversario/20diasmundo/chechenia.html>
- Fisher, J. (2005). El juego del mundo. En J. Fisher, B. Buchloh, et. al., *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco* (pp. 47-55). México: Turner.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal/Arte contemporáneo.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- . (2007). *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*. México: Siglo XXI.
- . (2008). *Topologías*. Recuperado de <http://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- . (1997). *Verdad y Método I*. Salamanca: Sígueme.
- . (2001) *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos.
- García Canclini, N. (2013). Las cuatro ciudades de México. En A. Villabazo & C. Razo (Eds.), *Traza Urbano. Gráfica contemporánea desde México* (pp. 13-19). México: Eje Gráfico Contemporáneo.
- Genocidio de Ruanda (2014). *Wikipedia*. Recuperado el 11 de marzo de 2014 de http://es.wikipedia.org/wiki/Genocidio_de_Ruanda

- Grumann, A. (2006). Dimensión lúdica de la existencia humana: El juego en Huizinga, Caillois y Gadamer. *Ojo de buey*,(13),22-24.
- Guerra del golfo. (2013). *Wikipedia*. Recuperado el 14 de noviembre de 2013 de http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_del_Golfo.
- Guerrero, J. F. (2007-01-07). Fragilidad e infraleve: Michel Foucault y Marcel Duchamp. *Estética*, 63-71.
- Gutiérrez, A. B. (2010). A modo de introducción. Los conceptos centrales en la sociología de la cultura de Pierre Bourdieu. En P. Bourdieu, *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. (pp. 9-18). Buenos Aires.
- Gutiérrez, M. T. (2006). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística* (Tesis doctoral no publicada). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Hard, M. & Negri, T. (2000). *Imperio*. Massachussets: Harvard University Press.
- Heidegger, M. (2000). *Nietzsche*. Barcelona: Destino.
- Höller, C. (2010). *Carsten Höller 2001-2010. 184 objects, experiments, events*. Berlín: Hatje Cantz.
- Holzappel, C. (2007). Juego, vértigo y destino según Baudrillard. *Hermenéutica intercultural*, (16), 215-229.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Itten, J. (2002). *El arte del color*. México: Limusa.
- Jamenson, F. (2006). Posmodernismo y sociedad de consumo. En H. Foster, *La posmodernidad* (pp. 165-186). Barcelona: Kairos.
- Jullier, L. (2004). *La imagen digital. De la tecnología a la estética*. Buenos Aires: La marca.
- Jusidman, Y. (2009). *Pintura en obra*. Puebla: Museo Amparo.
- Kalina, R. (2009). Mutatis mutandis. En Y. Jusidman, *Pintura en obra* (p. 168). Puebla: Museo Amparo.
- Kant, I. (1992). *Crítica de la facultad de juzgar*. Venezuela: Monte Ávila.
- Kozlovsky, R. (2006). A short history of the slide. En J. R. Morgan, *Carsten Höller Test Site* (pp. 39-53). Londres: Tate.
- Krauss, R. (2006). La escultura en el campo expandido. En H. Foster (Ed.), *La posmodernidad* (pp. 59-74). Barcelona: Kairos.
- Kuri, G. (2000). General Orozco: A manera de presentación. En B. Buchloh, G. Kuri, et. al., *Gabriel Orozco* (pp. 37-64). Los Angeles: The museum of contemporary art.

- Lafferty, M. (2005). La escala aberrante y el dilema de Eurípides. En A. C. Danto, D. Chateau, et. al., *Estética después del fin del arte. Ensayos sobre Arthur Danto* (pp. 94-107). Madrid: La balsa de medusa.
- Landau, S. (2012). *Azqelon*. Recuperado de www.sigalitlandau.com/page/video/Azqelon.php
- Linn, B. (2012). Schoenberg Ches. En *Bobtail yearlings*. Recuperado de <http://www.bobtailyearlings.com/>. Retrieved 2013 йил 30-8 from Bobtail Yearlings: http://www.bobtailyearlings.com/docs/Schoenberg_chess_paper.pdf
- López Roldán, P. (1996) La construcción de tipologías: metodología de análisis. *Papers*, (48), 9-29.
- Malpartida, J. (2008). Prólogo. André Breton o el triunfo de Eros. En A. Breton. *El amor loco* (pp. 9-16). Madrid: Alianza literatura.
- Maram, I. (25 de julio de 2013). Marina Abramovic la mujer del performance. *Elevarte*. Recuperado de <http://arte.linio.com.mx/novedades/marina-abramovic-la-mujer-del-performance/>
- Medina, C. (2002). Las reglas del juego. En O. Sánchez, *inSITE 2000-2001* (p. 267). San Diego: Distributed Art Publishers.
- Meyer, J. (2000). The Functional site, or, the transformation of site specificity. En E. Sudenburg, *Space, site, intervention: Situating Installation art* (pp. 23-37).. Minesota: University of Minesota press. .
- Miglietti, R. J. (2012). Las reglas del tenis de mesa. *Federación Uruguaya de Tenis de Mesa*. Recuperado de http://www.futm.org/futm/FUTMReglas_2.pdf
- Morillas González, C. (1990). Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrabonar*, (16), 11-39.
- Morris, F.(1999). *Chris Burden. When robots rule: the two-minute airplane factory*. Londres: Tate gallery.
- Nesbit, M. (2000). La tempestad. En B. Buchloh, G. Kuri, et. al., *Gabriel Orozco* (pp. 121-166). Los Angeles: The museum of contemporary art.
- Nietzsche, F. (2001). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Edaf.
- Oiticica, H. (2009). *Helio Oiticica*. México: Alias.
- Orozco, G. (2005). Gabriel Orozco: Games—Ping Pong, Billiards, and Chess. En *Art21*. Recuperado de <http://www.art21.org/texts/gabriel-orozco/interview-gabriel-orozco-games—ping-pong-billiards-and-chess>
- Ortega, D. (2009). *Do it yourself*. Nueva York: Rizzoli.

- Ortega, G. (2002). Salida de emergencia. Recuperado de <http://www.gustavoartigas.com/emergencyex.txt>
- Ortega, J. (2009). *Presuntos Culpables* (hoja de sala de la exposición temporal). México: Museo de Arte Moderno.
- Ortiz-Oses, A. (1986). *La nueva filosofía hermenéutica*. Barcelona: Anthropos.
- Owens, C. (2009). Earthwords. En C. Doherty (Ed.), *Situation* (p. 37). Londres: Whitechapel Gallery.
- Perreiro, X. M. (29 de octubre de 2006). La batalla final de Alejandro Finisterre. *El país.com*. Recuperado de http://elpais.com/diario/2006/11/29/galicia/1164799106_850215.html
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas Artísticas en Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal/Arte contemporáneo. E-book.
- Ramírez, J. A. (2006). *Duchamp. El amor y la muerte, incluso*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Bordes.
- Ramonetti, A. (2005). Gustavo Artigas. El juego simulado: el límite entre riesgo y desastre. Recuperado de <http://www.gustavoartigas.com/>
- Reyes, P. (2013). *Leverage*. Recuperado de <http://www.pedroreyes.net/leverage.php?szLang=en&Area=work>
- Ricoeur, P. (2004). *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ríos Espinoza, M. C. (2008). Johan Huizinga (1872-1945): ideal caballeresco, juego y cultura. *Casa del Tiempo*, 1, IV, (9), 71-80.
- San Martín, F. J. (2007). Artista Ludens. *Exit*, (25), 24-39.
- Second life. (2013). *Wikipedia*. Recuperado el 2 diciembre de 2013 de http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life
- Smithson, R. (2009). *Robert Smithson. Selección de escritos*. México: Alias.
- Solís, N. (2011). El arte occidental como fuente para el estudio del juego infantil y tradicional. *Estudios del Patrimonio Cultural*, (7), 43-53.
- Spector, N. (2007). In potentia: Matthew Barney and Joseph Beuys. En N. Spector (Ed.), *All in the present must be transformed: Barney and Beuys* (pp. 14-55). Nueva York: Deutsche Guggenheim.
- Stein, S. (2006). Una mirada retrospectiva y hacia adelante: conversación preliminar e histórica sobre in Site. En S. Osvaldo, *inSite 05. [Situation!]* *Public*. (pp. 417-431). San Diego: Installation Gallery.
- Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Alianza.

- Tecniarts. (2013). Eva y Franco Mattes: Arte Subversivo en Internet. *Tecniarts*. Recuperado de <http://tecniarts.com/eva-franco-mattes-arte-subversivo-internet/>
- Télez, J. (2006). One Flew over the void (Bala perdida). En Sánchez Osvaldo (Ed.), *Situational Público 05* (pp. 72-79). San Diego: Friesens Book Division.
- Thelamon, A. (2013). La “idea de riesgo”. En G. Artigas (Ed.), *Gustavo Artigas 2000/2012. Proyecto editorial de arte contemporáneo basado en algunas obras producidas durante un lapso de doce años*. (pp. 1-30). México: 17, Instituto de Estudios Críticos.
- Torres, R. (2012). Juegos infantiles en un cuadro de Brueghel. *Weblitoral.com*. Recuperado de <http://weblitoral.com/escuelas/juegos-infantiles-en-un-cuadro-de-brueghel>
- Tzara, T. (1977). Manifiesto del amor débil y el amor amargo. En I. Rodríguez Prampolini & E. Rita (Eds.), *Dadá/Documentos* (pp. 153-163). México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.
- Zamora, F. (2009). *Hermenéutica de la imagen y teoría de la imagen* (Texto inédito proporcionado por el autor). México.

Juego y arte contemporáneo. El arte como competencia, azar simulacro y vértigo,
se diseñó en formato electrónico en la Dirección de Ediciones
y Publicaciones con el apoyo de la Imprenta Universitaria y la Dirección
de Tecnologías Web y Webometría de la Universidad Autónoma
del Estado de Hidalgo, en el mes de agosto de 2021.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DEL ESTADO DE HIDALGO



CONSEJO
EDITORIAL



www.uaeh.edu.mx

150
Años
de
VIDA INSTITUCIONAL
1869-2019

ISBN: 978-607-482-628-9



El arte como competencia: orar, simular y vivir