

La posibilidad lúdica en el hecho artístico: entre la creación juguetona, el arte jugable y la obra-juguete

Unai Requejo Mezo

Directora:
Rita Sixto Cesteros

2015



eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU)
- *Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) Argitalpen Zerbitzua*
- University of the Basque Country (UPV/EHU) Press
- **ISBN: 978-84-9082-427-6**

La posibilidad lúdica en el hecho artístico: entre la creación juguetona, el arte jugable y la obra-juguete

Departamento de Dibujo. Facultad de Bellas Artes.
UPV/EHU

Doctorando:
Unai Requejo Mezo
(unai.requejo@ehu.eus)

Directora:
Rita Sixto Cesteros

Noviembre de 2015

El proyecto ha recibido una beca para la formación de personal investigador de la UPV/ EHU



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

*A mi familia,
por su apoyo y comprensión, siempre*

Índice

	Introducción:	78	Roula Partheniou
9	I. Presentación del terreno	82	Sobre la maqueta y la miniatura
10	II. Martillófono	90	Narrativa en maquetas
12	III. Acerca del título	96	El suelo
14	IV. El estado de la cuestión	99	Vistas laterales: lo que no es suelo
16	V. Objetivos y metodología	102	Espacio lúdico en imágenes de recorridos y circuitos
20	VI. Estructura	106	La casita de muñecas de la casita de muñecas
		110	Arena 1/32
23	El juego de mesa de la tesis	112	30Km
		118	Tierra:Lego
		122	Automovimiento
		124	Creación colaborativa
			3ª parte:
		128	Espectador de espectadores
		132	El espectador
		144	Homo Ludens Ludens
		148	Videojuegos de dibujar: Line Rider y Crayon Physics
		152	Fotos típicas
		154	(puente con hacer)
	1ª parte:		
32	El concepto de juego		
39	Clasificación de los juegos		
42	El concepto de juego según diferentes idiomas		
45	Juego y creatividad		
	2ª parte:		
52	La obra		
56	Representación: el juego simbólico		
62	Laurent Tixador y Abraham Poincheval		
66	El chiste		
72	Ready made y lo intervenido como vía directa entre lo cómico y el chiste		
76	Disparate		

	4ª parte:	254	Conclusiones
158	La acción de jugar	258	Apéndice: Juegos de mesa con tableros que representan vistas laterales
164	Juguetear	260	Apéndice: disposiciones de las notas musicales
165	Materiales fáciles	262	Apéndice: Entrevista a Pierre Bastien
168	Juego heurístico	270	Apéndice: Histórico de exposiciones de las obras presentadas
174	Roman Signer		
178	Intuición		
184	Música		
186	Improvisación	272	Bibliografía
194	Orden y disposición de las notas en un metalófono		
198	Reglas de juego y restricciones		
204	Variaciones		
208	David Maroto		
212	Learning to Love You More		
216	Pierre Bastien		
220	Azar		
228	Gabriel Orozco		
232	Pasatiempos: Denborapasa abstraktua y Sudokus		
236	La partida		
240	Estrategia: la visión oriental frente a la occidental		
244	Ejercicios en clase: Las partidas dibujísticas y la constructiva		
250	Weiqi-Go		

Vídeos en el DVD

Martillófono

(1:57) Documentación

Espacio lúdico en imágenes de recorridos y circuitos

(12:52) Recopilación de vídeos

Arena 1/32

(5:40) Documental

30km

(25:32) Documental

Tierra: Lego

(3:40) Videoclip

Fotos Típicas

(2:30) Documentación

Juego Heurístico

Documentación de las sesiones

Ordenar el metalófono

(14:11) Improvisaciones musicales

Pierre Bastien

(27:21) Documental

La partida. Ejercicios con alumnos de final de grado

(44:11) Documentación

Weiqi en las aulas

(13:38) Documental

Agradecimientos a:

Lucía Antonini, Andrea Lafuente, Juanjo Lafuente, Imanol Fernandez Gorostizaga, Xabier Requejo, Ander Lauzirika, Félix González, Abigail Magdaleno, Adur Larrea, Usoa Fullaondo, Ricardo Antón, Txelu Balboa, Alicia Vive Aquí, Pernan Goñi, Maite Camacho, Mario Gutiérrez, Arantxa Echarte, Bilboko Slot Kluba, Henrik Hoexbroe, Hispabrick Magazine, Agrunorte, Alfredo Zamora, Miquel Angel Juan, Luis Fernández, los trabajadores de Bakelan, Laura Baigorri, Nekane Arribas, Jorge Núñez, Laurita Siles, Comité científico M4, Izaskun Álvarez Gainza, Violaine Bergoin, Iñaki Imaz, Haizea Barcenilla, Jon Mancisidor, Hu Shuiruo, Arantza Lauzirika, Natxo Rodriguez, Judas Arrieta, Pierre Bastien, Anu Tuominen, Txaro Navarro, gurasoak, Rita Sixto.

Introducción

I.– *Presentación del terreno*

La aventura transcurre por un bosque, el bosque del juego que hay en los montes del arte. Es un terreno amplio, me han dicho en el poblado que tengo que acotarlo, pero los árboles se extienden por el valle y continúan por otras montañas, no conocen fronteras. También hay zonas escarpadas en los montes del arte, partes rocosas y áridas donde no prolifera la vegetación del juego.

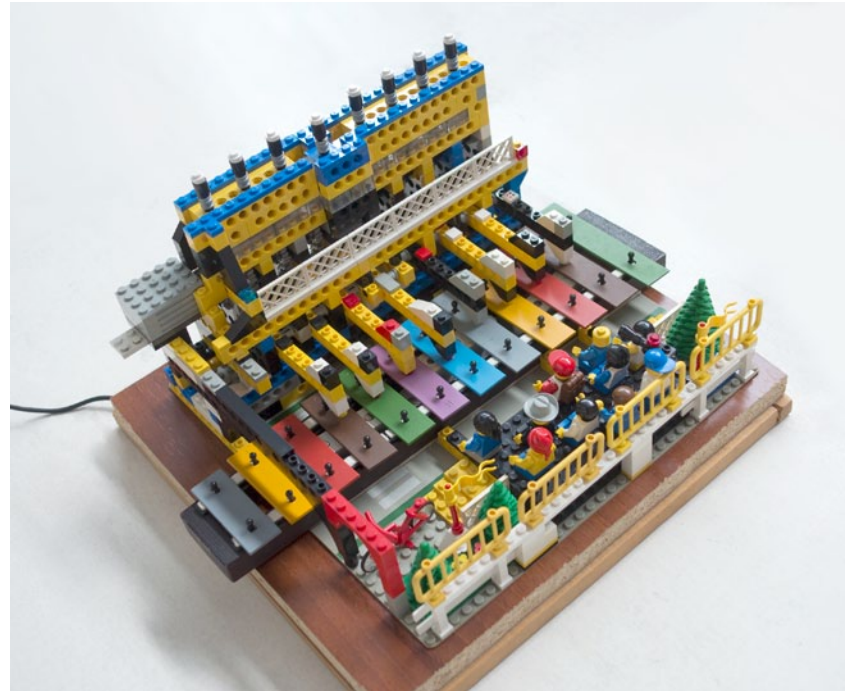
Nos hemos adentrado en el bosque, aquí encontramos algunas cosas interesantes, otras curiosas, algunas eran piedras, pero al levantarlas mostraban mucha vida. No era nuestro objetivo llegar a la cumbre más alta, sino más bien perdernos, descubrir paisajes, sonidos agradables. También nos hemos topado con peligros: arenas movedizas, aguas pantanosas y precipicios camuflados en grietas. Hay trampas para osos y entonces, también hay osos. Hay que descartar, hay que escapar, hay que seguir para acabar la tesis. Y

sin darnos cuenta estamos en una atalaya y vemos un lugar a donde dirigirnos o que simplemente nos orienta para continuar.

Hemos trazado caminos, catalogado especies botánicas y geológicas, conocido animales, mapeado la zona. También intervenimos construyendo refugios, casas en los árboles o barcas.

El mapa está en el tablero, con él podéis jugar al juego de esta tesis, el recorrido que planteamos. Hay más tableros posibles, claro. Se podrían haber tomado otras muchas rutas, más gente ha caminado por la zona antes y seguirán viniendo por aquí. Podríamos haber seguido otros ríos, encontrado otras especies pero nunca serían todas. Por eso en el poblado aconsejaban estudiar sólo ésta o aquella ladera; preferimos perdernos en el bosque y encontrar las cosas sin buscarlas. No seremos científicos pero ¿quien puede decir que no seamos exploradores?

II.- *Martillófono*



El punto de partida de este estudio es una pieza: el **Martillófono**. Este artilugio se puede considerar como una instalación sonora e interactiva pero también como un instrumento musical de juguete. Cuando planteaba temas para hacer la tesis, durante los cursos de doctorado, realicé el Martillófono y fue observándolo, como afloró el tema que nos ocupa. Entonces cobraron sentido y relaciones recíprocas otras de las obras que había estado haciendo.

El interés por lo lúdico estaba presente en la práctica artística personal y surgía en muchas decisiones tomadas inconscientemente. Aquí como en otras piezas realizadas empleando juguetes, ese pensamiento se iba haciendo físico, como un indicador de los intereses y motivaciones. Emplear juguetes era una evidencia, algo que también puede entenderse en el sentido de pista para esclarecer un enigma.

De forma más o menos premonitoria, mientras se iba

construyendo, el martillófono fue adquiriendo ingredientes, piezas o partes que son importantes para la tesis. Quizá no sirva para resumirla, ni estructurarla, pero sí cristaliza algunos de sus elementos que nos pueden ayudar en el relato.

En primer lugar: está hecho con un **juguete**, aunque originalmente no iba a ser así, soluciones de electrónica y mecánica convencional se barajaban hasta casi el final del proceso: la facilidad y posibilidades que ofrecía el sistema de construcción fue la razón de elegirlo. Como se construyó sin planos, y bajo la necesidad de usar las piezas con las que contaba en ese momento (provenientes de diversos modelos comerciales desmontados) se fue haciendo, jugando, probando diferentes cosas. La facilidad para hacer y deshacer cambios, debida a que las piezas no se modifican ni se pegan y también a que están preparadas para ensamblarse entre sí de infinitas maneras, así como por otras características del sistema del juguete, permite y fomenta esta manera de hacer. Aquí tenemos otro elemento: el **jugueteo**, que lleva al martillófono a tener esa forma un tanto caótica, y con un uso de colores no uniforme. No parece desde luego un modelo comercial, planificado.

Otra característica es la de la **maqueta**, esto proviene de la escala de los muñecos y la decoración en relación con el conjunto, sugiriendo la imagen de una especie de maqueta de una fábrica. No es muy habitual con este juguete utilizar en construcciones mecánicas esos muñecos que se han convertido en iconos, pero con ellos incluimos un ingrediente más: el **público**, (espectadores de juguete en este caso). Su inclusión no fue nada planificado; convenía en uno de los primeros pasos utilizar como base una sección de carretera, para asentar ahí la lira o metalófono, ya que en la franja central no hay puntos de unión. A un lado de la calzada se fue construyendo el armazón del mecanismo. El otro lado quedaba vacío y coincidió que tenía las piezas apropiadas para hacer unas gradas, o detecté en ellas una posibilidad interesante para formar gradas.

Ahí están los asistentes al concierto, a los que se les unirá público real en la exposición, y este público real puede accionar el martillófono: la **interactividad** es otro componente. Sin interacción el martillófono no se mueve ni suena, pierde su función y parte de las características de su identidad.

La **música** es otro de los ingredientes de esta tesis, da juego para tratar diversos temas según iremos viendo. Desde la improvisación más juguetona o sujeta a reglas, a su vinculación con las matemáticas lo que facilita la seriación, orden, estructuras variables... y en un plano más general el carácter interpretativo de su presentación, la partitura, como un juego que se puede repetir en el presente siendo siempre distinto.

Por último –esta parte no está originalmente en el punto de partida– decidimos reconstruir digitalmente el modelo y diseñar las **instrucciones** para hacer el martillófono. Cualquiera puede siguiendo estas instrucciones volver a construir esta obra. Mediante la descripción gráfica paso a paso se hace una representación del proceso original del martillófono, aunque es cierto que sin las vueltas y bifurcaciones de su devenir; se narra (hipotéticamente) cómo se hizo, a la vez que se está explicando cómo se puede volver a hacer.

Tuvimos la ocasión de experimentar la construcción de una réplica, una vez reunidas todas las piezas, y la experiencia fue muy gratificante.

A la hora de preparar las instrucciones, podría haberse reelaborado el modelo digitalmente, usar otras piezas y hacer una versión mejorada, pero pensamos que tenía más sentido así, con esa idea de representar el proceso, tan condicionado por las piezas disponibles. Se libera el código de la obra para que cualquiera la recree, la haga, y se quiera o no, es improbable que todas sean iguales, cada uno quizá hará sus propias modificaciones. La postura del código abierto, una nueva vertiente de reproducir una obra, como repetir un juego.

III.– Acerca del título

“**Posibilidad lúdica**”: Esta parte funciona con varios sentidos que nos interesan. En primer lugar como opción o propuesta de este planteamiento, es decir, la posibilidad de tratar como (o dentro del) juego al arte desde cualquier posición. Ni todo arte es juego ni todo juego es arte, pero se presenta esta posibilidad.

Por otro lado la oportunidad que nos brinda: en el arte es posible jugar; el arte nos permite que juguemos. Es un ámbito especialmente adecuado para ello, un buen caso de *playground* o campo de recreo a reivindicar.

Así mismo es un término que nos gustaría aplicar a *la posibilidad por descubrir*; las posibilidades que vemos y otras más. Es un concepto importante que observamos en la complejidad de cada jugada, para mejorar y empujar lo que estamos haciendo, tratando de buscar opciones ocultas con las que contar.

También se puede hablar de la posibilidad como brecha, como parte incompleta de la obra de arte que se nos ofrece a modo de interrogante.

“**El hecho artístico**”: es un término que no es muy habitual, o más bien que se usa en casos específicos con sentidos variados. Si lo elegimos es porque reúne los diferentes elementos que actúan en arte, pero es más concreto y manejable que el término “arte”. Podríamos decir sistema artístico en cierta manera, pero sin la carga de institucionalización, sistematización, e incluyendo la experiencia estética que valora manifestaciones que se hallan fuera de este sistema.

En documentos sobre “hecho artístico” se incide sobre los elementos que lo integran. Hay muchos y sería una tarea quizá imposible estudiar todos, siquiera enumerarlos exhaustivamente. Algunos elementos vienen del contexto: a nivel más amplio (como la historia del arte, mercado, momento cultural...) o más concreto (lugar de exhibición, museo, marco de la actividad); otros son personas:

público, teóricos (críticos, profesores, comisarios...), artistas... y otros de los elementos son objetos como la obra.

Esto nos lleva a hablar de la Teoría del Actor-Red (iniciada en la década de 1980 por Bruno Latour, Michel Callon, John Law y otros investigadores de sociología de la ciencia) que equipara los diferentes elementos que actúan en un ámbito, sean o no entidades humanas. Esta teoría se centra en las redes que se forman en la producción de conocimiento; si bien estudia y observa entornos de investigación/experimentación científica y dedica bastante interés a la tecnología, podemos llevarlo a nuestro terreno. De esta teoría extraemos que en una actividad como la que nos ocupa (el arte y la investigación en arte) todos los elementos juegan su papel, están relacionados y tienen la misma importancia; por tanto hay que tenerlos en cuenta al analizar o proponer una situación.

En filosofía y en ciencia, “el hecho” (*fact*) hace referencia a algo que es real, demostrable o que hay que dar por sentado en cada caso. El término “hecho artístico” sin embargo parece difícil de traducir, se ha traducido al inglés en catálogos y páginas web de las siguientes formas¹: *the artistic fact* (es un hecho), *artistic reality* (la realidad artística), *artistic phenomenon* (el fenómeno artístico), *artistic event* (suceso, acontecimiento), *artistic scene* (la escena, panorama), *artistic activity* (actividad), *act of artistic creation* (acto de creación artística), *art making* (el hacer arte)... La mayoría de estas expresiones, como vemos, pueden producir otros significados al volver a traducirse al castellano, lo que nos puede distraer; pero también aporta pistas interesantes.

La noción de jugar que nos interesa es pura acción; se trata de un hacer y el momento es el presente. La actitud en la que estamos remite a ello: la concentración en el juego y la intervención

I. buscador de traducciones Linguee <http://www.linguee.es>

instantánea. Lo cual se aleja del *hecho*, como algo que ya está realizado, un producto acabado que no se va a modificar más. José Luis Casado^{II} diferencia entre acto pictórico y hecho pictórico (aquí perfectamente extrapolable por artístico); valora una investigación desde la práctica, del pintor que actúa y experimenta, a esto se refiere con acto pictórico. Según Casado: “*Sin rehusar la noción de «hecho pictórico», que sería el estudio desde el exterior, objetivo, analítico propio del enfoque de las ciencias positivas, a nosotros nos interesa sobre todo el tratamiento del acto práctico, próximo del pintar.*”^{III} En este sentido, cabe aclarar que la presente tesis es ante todo de carácter práctico, y por ello más cercana al acto que al hecho, pero el terreno sobre el que trata no se refiere sólo a la práctica si no al conglomerado de elementos que intervienen; el tema por tanto lo situamos en el hecho artístico, y en cuanto a los objetivos y metodología se adaptan más al concepto acto si atendemos a la diferencia que establece Casado.

La segunda parte del título, enmarca el terreno de lo referido

II. Casado, J. L., “El acto pictórico; experiencia y experimentación” en VV.AA., *Práctica y teoría en la pintura*, Servicio editorial Universidad del País Vasco, Leioa, 2007

III. Casado, J. L., *Ob. cit.* (pág. 25)

con “*La posibilidad lúdica en el hecho artístico*”, o acota los aspectos del hecho artístico que nos interesan y lo explican. Tiene tres conceptos por parejas que aluden a jugar-juegos-juguetes, aunque no se corresponden exactamente con capítulos de la tesis son elementos sobre los que se basa el texto.

“**La creación juguetona**”: Una forma de hacer relacionada con el jugueteo, probar cosas, volver atrás, no tener objetivo prefijado; enredar, enlazar, mutar; aspectos sobre la creatividad unida al jugar (*play*) más libre (*paidia*).

“**El arte jugable**”: Hace más referencia al juego, a los juegos (*game*). Tanto desde el espectador con la interacción, aceptar instrucciones para hacer proyectos... o desde la práctica del artista, proponer estas instrucciones, diseñar juegos y así mismo incide sobre aspectos más relacionados con la serie, el orden, las variaciones, y las reglas (*ludus*).

“**La obra-juguete**”: Que permite –y requiere– jugar con ella. Sin limitarnos a los juguetes propiamente dichos, sino a su función.

IV.– *El estado de la cuestión*

La valoración de la importancia del juego en todos los ámbitos de la cultura y la vida está cambiando: hay una tendencia a considerarlo como algo positivo y señalar sus ventajas. Esta visión a veces no oculta un sentido pragmático y productivo. El ámbito laboral y de la empresa por ejemplo, adopta mecánicas de juego y atiende al tiempo de ocio cuando demuestra que aumenta el rendimiento de su personal y mejora su imagen de marca. Sin ánimo de criticar esta situación que nos parece del todo positiva, la traemos aquí, por ser una reducción o limitación del juego en toda su exuberancia, precisamente por sus objetivos y el uso instrumental del juego.

El ancestral concepto de juego está cambiando, ya no se observa como un pasatiempo, como algo opuesto al trabajo o como algo mal visto si es practicado por adultos. Irrumpen también nuevas formas de juego que constituyen incluso categorías nuevas; la evolución de diferentes juegos de máquinas y avances tecnológicos dan lugar a la aparición de los videojuegos y otros juegos electrónicos que están llegando a un punto muy interesante en cuanto a lenguaje y posibilidades como medio expresivo. Puede considerarse en un estado de madurez en cuanto a narrativas y mecánicas de juego.

Muchos estudios que se realizan sobre el juego en la actualidad se centran precisamente en los videojuegos. No es un fenómeno que nos sea ajeno, de hecho tratamos algunos ejemplos de este campo a lo largo de la tesis. Nuestro enfoque sin embargo es otro, lo veremos más detalladamente en los *Objetivos y metodología*.

Estudiando la relación entre arte y juego podríamos remontarnos a los albores de la humanidad con la vinculación del juego y los ritos. Desde el punto de vista actual, con el que estamos familiarizados, el fenómeno se limita algo más en el tiempo, el reconocimiento del juego como influencia en el proceso creativo tiene un punto de inflexión en las vanguardias, cuando de forma deliberada

y sistemática se recurre al campo lúdico en muchas manifestaciones artísticas. Juan Bordes en el libro *La infancia de las vanguardias*¹ detecta y destaca la influencia de los juegos educativos y materiales de enseñanza en la obras de arte de esta época. Demuestra que no solamente el imaginario de los artistas está influenciado a nivel estético por estos referentes de la infancia sino también la manera de hacer, las posibilidades constructivas que se abren por las capacidades adquiridas mediante estos materiales, que empleaban el juego en la educación.

En los últimos años, ya desde movimientos como el fluxus hasta prácticas más actuales vinculadas con la filosofía Maker y sus tecnologías, el juego aparece sobre todo por medio de la modificación de artilugios, juguetes y videojuegos y se manifiesta en piezas interactivas o en acciones.

Un buen ejemplo de esta tendencia es la programación de Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial en Gijón. Sobre todo explícitamente con la trilogía de muestras colectivas: *Gameworld* (2007), *Playware* (2007-2008) y *Homo Ludens Ludens* (2008). Tuvimos ocasión de visitar esta última y asistir como público al simposium que se organizó paralelamente.

También en el entorno cercano pudimos visitar la exposición y programa de actividades en torno a la crítica y experimentación con videojuegos *Playful & Playable* (2010) en la sala Amarika de Vitoria Gasteiz, comisariada por Lara Sanchez Coterón como parte de la investigación de su tesis doctoral “*Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*” (2012), defendida en la facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

¹ I. Bordes, Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus, Catedra, Madrid, 2007*

Otro de nuestros antecedentes en el entorno cercano es la tesis de Usoa Fullaondo “*Intervención del azar en los procesos lúdicos de creación y su constatación en la práctica pictórica*” (2010), realizada en esta facultad de la UPV/EHU. Aunque se desarrolla sobre todo en el terreno del azar, hace un recorrido por diferentes tipos de juego, siguiendo el esquema de Caillois.

Otro de los referentes es la exposición *Homo Ludens. El artista frente al juego* de la fundación museo Jorge Oteiza en Alzuza (2010-2011) y la edición de un catálogo que amplía la reflexión generada con la muestra. El volumen contiene textos de la comisaria, Aitziber Urtasun, al que acompañan los de Juan Luis Moraza y Julio González del Campo.

En cuanto a la bibliografía, aparte de las referencias ya mencionadas, los autores en los que nos apoyamos son J. Huizinga, R. Caillois, H-G. Gadamer, J. A. Marina, Lopez Quintás por citar los más significativos.

Un libro que ha aportado bastantes referencias e información es “*Juego, figuración, símbolo. El tablero de la oca*” de María José Martínez Vázquez de Parga, aunque apenas incluyamos citas del

mismo. El texto está estructurado por casillas del juego de la oca, tratando temas del juego y el azar, y su vínculo con el arte y la estética, también se centra en el propio juego de la oca, su temática y simbología, su estética, la historia de su tablero... La recopilación de imágenes, labor importante del libro y a las que se cede el mismo espacio que al texto, es así mismo muy interesante. Nos ha descubierto muchos campos, facetas y relaciones del ámbito lúdico, y a autores que lo han estudiado.

Un hallazgo casual en una tienda de segunda mano me llevó a toparme con un libro de Noel Clarasó, una primera edición de 1947 de “*Biografía del humor y del mal humor*” y fue determinante para articular el capítulo del chiste que se tornaba difícil de estructurar. Conocemos también así a un autor interesante que parece relegado al olvido.

Volviendo a las exposiciones, un foro al que hemos asistido y que se halla un tanto en los límites del circuito artístico es hoPlay, el festival de videojuegos que se organiza anualmente en la Alhóndiga de Bilbao. El contacto con videojuegos independientes junto con las ponencias a cargo de sus autores han sido enriquecedoras.

V.– *Objetivos y metodología*

La presente tesis tiene su origen en la práctica, primero desarrollada intuitivamente y después más analíticamente, descubrimos y profundizamos en los conceptos que la sustentan. El objetivo motor es servir al hacer artístico propio, enriquecerlo, contar con más recursos, apoyarlo sobre una base teórica, pero siempre teniendo en cuenta que pueda servir también a otras personas que accedan a ella. Es decir que el interés es personal pero con una función útil y extensiva; de la misma manera que con la investigación hemos aprendido, esperamos aportar algo en su lectura.

Los objetivos se pueden situar en dos vertientes, por un lado revisar arte contemporáneo para detectar autores o piezas concretas que muestren diferentes relaciones entre arte y juego, para reunir estas referencias; por otro generar una práctica artística personal que descubra y profundice conceptualmente en los diferentes modos de concebir el juego.

En la sección anterior, *El estado de la cuestión*, al desplegar el campo de los videojuegos adelantamos que nuestro enfoque era otro. Quizá un estudio más centrado en los videojuegos, con nuestras herramientas, se dirigiría a aspectos de *game design* o diseño de juegos; o a lo afectivo, por su capacidad de transmitir sentimientos y vivencias que nos implican de manera fuerte; también podríamos fijarnos en sus cualidades gráficas o estéticas, sus tipos de narrativa... Aunque todo eso que nos interesa está presente de alguna otra manera, nuestro foco de atención está más centrado en el jugar y jugar a juegos que en los juegos, y los humanos cuando jugamos no siempre lo hacemos a juegos.

Nuestro conocimiento viene de la propia práctica, aunque jugamos a videojuegos, no los diseñamos. Estamos eso sí muy interesados en los motores simples para la creación de videojuegos, y en aquellos videojuegos que permiten diseñar niveles. Quizá sea porque lo que nos interesa de los juegos como sistemas es cuando

podemos de manera directa crearlos (o modificarlos) para no solo jugar a los juegos que nos vienen dados sino también poder jugar haciéndolos.

La parte concreta sobre juegos y diseño de juegos está especialmente desarrollada y reflejada en el juego de mesa complementario.

El estudio por tanto se inscribe en la línea propuesta por el programa de doctorado de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU: *Investigación como creación/ creación como investigación*. Establece relaciones entre teoría y práctica, lo aprendido se aplica y se comprueba en ambas direcciones; su base es la praxis reflexiva. *“Investigación acerca de la creación artística como experiencia de saber. Enfoque claramente transdisciplinar, que pretende desarrollar la investigación por medio del arte (a través del arte), procurando una práctica interrogativa, reflexiva y crítica que centre su atención no sólo en el objeto artístico sino en la complejidad experiencial y conceptual que requiere su formulación.”*¹

Entonces, ¿qué vamos a buscar en el bosque? ¿cuál es la hipótesis de partida? hay un proyecto que va tomando forma, pero su estructura no es la de un proyecto como lo conocemos tradicionalmente, –y en esto se une también a los contenidos de algunos capítulos como el dedicado a la intuición–, es más un proceso guiado por nociones de proyecto que se van definiendo progresivamente. Es lo que Juan Luis Moraza en *“Notas para una investigación artística”* denomina “investigación continua”^{II} y a

I. Jiménez, I., Sixto, R., Programa de doctorado “Laboratorio de prácticas artísticas”. Definición líneas de investigación (2006-2007); Sixto, R. “Un laboratorio en el tercer ciclo”, en Inondik inora, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2007

II. Moraza, J. L., “Aporías de la investigación (tras, sobre, so, sin, según, por, para, hasta, hacia, desde, de, contra, con, cabe, bajo, ante, en) arte. Notas sobre el



la que según su argumentación se adapta la indagación artística. Modelo de investigación que contrapone a la “investigación discreta” que es más prototipo de la científica, con carácter conclusivo.

En nuestro caso particular, defendemos el valor del juego, del proceso, y el propio contenido de la tesis nos lleva a argumentar la pertinencia de una investigación continua así como su adecuación para tratar el objeto de estudio al que dedicamos la tesis.

Al monte no vamos a por setas, vamos a caminar, dispuestos a asumir y disfrutar de lo que nos depara el camino, pero puede que haya setas y nos las encontremos.

sabœr.” en *De Laiglesia y González de Peredo, J.; Rodríguez Caeiro, M; Fuentes Cid, S. (eds.). Notas para una investigación artística. Actas de las Jornadas La carrera investigadora en Bellas Artes: estrategias y modelos (2007-2015), Universidad de Vigo, Vigo, 2008. (pág. 43)*

El propio asunto que trata la tesis es en sí procesual o metodológico, lo que nos ha llevado a aplicar una metodología lúdica o metodoludología (palabra que surge en un despiste al teclear el título de esta sección).

Por una parte tomamos el concepto de *cabriolar*, como una vía para encontrar cosas sin buscarlas. Cabriolando, haciendo cabriolas; saltos sin objetivo: así han ido apareciendo temas, relaciones entre distintos campos. Jugueteando, dejando que aparezcan cosas. Dejándonos llevar, puede ser; en efecto el azar actúa, se le deja un margen. Se tienden redes, tú estás alerta. Las circunstancias que rodean la investigación la afectan, esto no se puede negar.

Joaquim Cantalozella i Planas, en su artículo “Frente al reto de la investigación artística. Algunas consideraciones en torno a la creación y su contexto” argumenta lo siguiente: “*El proyecto creativo abre una puerta al azar y lo configura al mismo tiempo como método y como proceso, dejando que la propia incertidumbre, generada desde*

el hacer y el deshacer, sea la que lo dirija, y aceptando la contingencia en el seno del proyecto. Podría ser esta una de las fórmulas, junto con la improvisación, que permitan distinguir la investigación artística de otras metodologías.”^{III}

Durante la elaboración de este estudio, la práctica artística y la experimentación personales no han sido relegadas. Algunas muestras de las obras generadas se incluyen aquí, así como lo aprendido con la práctica. El contacto con otros artistas también ha sido determinante.

Ocurre el fenómeno que los escritores conocen como *el ofrecimiento*. Hay un montón de informaciones que aparecen solas cuando estás trabajando en un proyecto, son vistas como significativas para el tema en el que estás inmerso. Y las fuentes son diversas: una exposición que ves porque ha coincidido en la ciudad que visitas; un artículo en el periódico; algo que oyes en la tele; ves un juguete en un escaparate o vas haciendo click saltando de un link a otro entre páginas de internet. Alguien te cuenta algo interesante; lees un libro que quizá vaya de otra cosa. O también puede que hagas una búsqueda y entre los resultados halles algo insospechado.

De repente aparece algo sobre lo que tratar en la tesis. Una pieza que encaja con otra, que hace juego. Da pie a un capítulo, una referencia a un artista, un ejemplo ilustrativo, un tema. Quizá no vuelvas a oír sobre ello o puede que de pronto en pocos días te encuentres con ello varias veces en contextos distintos.

Exploramos el bosque, tomamos algunas decisiones sobre los caminos, guiados por la *intuición*, en un claro vemos algo que nos llama la atención, parece interesante, vamos hacia allí. Hay riesgos también.

Como hemos dicho podrían haberse incluido otras referencias, esto es lo que ha quedado, el tiempo y las fuentes han sido bastantes como para que aparecieran un grupo de elementos

suficientes. Interviene el azar y por tanto requiere de ese periodo dilatado. Aunque pueda parecer contraproducente un proceder así, está en la base de cualquier investigación según señala Olatz González Abrisketa^{IV}, que plantea el azar provocado como método de investigación. Detecta la negación que ha sufrido la casualidad en el método científico moderno, newtoniano, y cómo la tendencia a considerar el azar es cada vez más reconocida desde el s. XX, comenzando con el auge de la física cuántica.

El proyecto, aún siendo un proyecto impreciso, y abierto al azar, permite detectar y situar los hallazgos; dotarlos de sentido.

Hemos llegado a este punto del recorrido recogiendo las cosas que sonaban bien al golpear el casco de la nave. Sin reglas, aunque puede que lo que acabamos de describir, eso que estaba pasando en el bosque tenga sus reglas. Ahora, en la atalaya, es momento de darle forma, un orden o estructura.

Entonces ¿es posible que jugar sea una metodología? ¿podemos hablar de proyecto, cuando nos ponemos a jugar? ¿Podemos, jugando, hacer una obra de arte? ¿Se puede hacer una tesis jugando? Nos ponemos a jugar a hacer una tesis, pero en definitiva, a hacerla. ¿O acaso los niños no investigan el mundo jugando?

Esta es una de las cuestiones de esta tesis: ¿puede el juego –en sus dinámicas particulares– servir a la investigación en arte o al arte como investigación?

Normalmente pensamos en el juego como oposición al trabajo y si bien ambos conceptos se pueden contraponer parcialmente, también el juego puede confluir con el trabajo. Jugar para nosotros puede ser productivo, y no niega el esfuerzo, recordamos la constancia y la insistencia tan presentes incluso en el jugar infantil, las pruebas intentos, el ensayo-error. Una de las funciones del juego es precisamente la del aprendizaje, la exploración, que está empujada por la motivación y el deseo, de estar disfrutando, o de seguir jugando, lo cual hace que el gasto de energía que requiere sea

III. Cantalozella i Planas, J. “Frente al reto de la investigación artística. Algunas consideraciones en torno a la creación y su contexto.” en *Observar* 2010. 4 (pág. 60)

IV. González Abrisketa, Olatz, Azar y creatividad son cuestiones de método, *Ankulegi* 15, 2011 (págs. 47-56)

llevadero y se perpetúe.

Jugar a la tesis o jugar la tesis. (Incluso jugarnos la tesis ya que el método planteado no es infalible, o eficaz bajo premisas productivas).

Hemos utilizado varias fórmulas para analizar y elaborar el asunto. Por un lado, las *prácticas de campo*, basadas en observar aspectos de la realidad, en ocasiones interviniendo en ella para obtener información. Uno de los materiales importantes aquí son los vídeos documentales, grabados y editados para la tesis. Están disponibles para su visionado y acompañados de textos complementarios, descriptivos. Así mismo nos dan pie a tratar temas o nos sugieren otros.

Entre ellos están: “Imágenes de recorridos” –labor de recopilación y búsqueda en este caso–, “Arena 1/32”, “30km”, “Pierre Bastien”, “Juego Heurístico”, “Dibujos en clase”, “Weiqi en las aulas”.

Otro tipo de herramienta metodológica son las *prácticas de laboratorio*, consistentes en obras o experimentaciones registradas. Ejemplos de ello son “el Martillófono”, “Tierra: Lego”, “Fotos típicas”, “Orden y disposición de las notas en un metalófono”, “Anagramas”, “Pasatiempos”. El juego de mesa que acompaña este trabajo se enmarca también en esta categoría; sirve para leer la tesis jugando, pero también al elaborarlo nos ha servido de mapa, como una guía a la hora de estructurar y ver relaciones entre los distintos capítulos. Literalmente para situar los temas, y situarnos nosotros en un espacio lúdico.

El *estudio de casos* es otra de las vías, atendemos a obras o artistas, que nos interesan y sirven como ejemplo. Esto nos permite tener otros puntos de vista, y dar cabida a aspectos no cubiertos en otros capítulos. Aquí las fuentes han sido las obras en las exposiciones visitadas, o sus reproducciones, los textos de catálogos y las páginas web de los artistas.

En dos ocasiones me he registrado en foros de internet para realizar preguntas a los aficionados que los frecuentan. Concretamente ha sido en un foro de juegos de mesa y otro de magia e ilusionismo. Las aportaciones en el debate generado y que

moderábamos nos han sido de gran ayuda. Hay una figura que queremos reivindicar, la del *geek*, o como se emplea en el lenguaje coloquial *friki*. Se trata de aficionados a diferentes manifestaciones culturales o tecnologías, generalmente muy especializados en sus intereses. Sus conocimientos son extensos y al reunirse en comunidad comparten entre ellos sus saberes. En este sentido he actuado, sin ocultarlo, un tanto como intruso, pero así hemos accedido a referencias que de otra manera no hubiésemos llegado a conocer. Por mi parte, durante el transcurso de la tesis y a raíz del Martillófono he retomado mi afición por el Lego y ahora la comparto en un club o comunidad de aficionados. He participado con ellos en exposiciones en varias ocasiones y también compartimos lo construido en foros de internet.

Hay un conocimiento al margen de las referencias tradicionales, académicas, paralelamente existen campos de la cultura más alternativos. El ámbito lúdico tiene gran presencia en estos círculos de expertos, como también constatamos entre los maquetistas ferroviarios.

Una herramienta que ha sido importante a la hora de catalogar referencias ha sido el blog que hemos mantenido^V. El blog “*Alfombra voladora*” ha servido también para que el trabajo de la tesis tomara una identidad, en cuanto a plasmar las referencias que nos interesaban, y el tono de las mismas. En este sentido constatamos en su recorrido un énfasis en los juguetes, videojuegos y juegos comerciales, así como en las obras plásticas derivadas de los mismos, aspectos que quizá no se han visto del todo trasladados al texto que presentamos. Así mismo ha constituido un laboratorio donde han surgido artículos que han derivado en textos para esta tesis, o en información utilizada para ilustrar algunos capítulos a modo de ejemplos. Otro de sus objetivos era el de conectar con gente que estuviese interesada en el tema y en este sentido aunque ha recibido muchas visitas, no ha habido apenas interacción a través de comentarios.

V. www.unairequejo.com/blog

VI.– *Estructura*

La tesis comienza con unos capítulos en los que situamos diferentes significaciones del concepto juego y sus características, recogemos clasificaciones de la tipología de las diversas formas que adopta, o damos cuenta de maneras de concebirlo que nos interesan. También vamos analizando los vínculos que, desde la psicología, el juego mantiene con la creatividad.

En la segunda parte, ya entrados en materia, se tratan temas de estética; relativa a los juguetes, al jugar, a espacios lúdicos... esta parte incide sobre la obra, y cómo la capacidad del juego simbólico favorece su identidad. Hay capítulos dedicados a las miniaturas, a los bucles espaciales, al chiste...

La tercera parte está dedicada al espectador devenido en jugador que participa. A esta posición de la figura que dentro del juego es también jugador, aunque sólo observe, se puede añadir interacción, analizamos obras que requieren de la participación activa y también ejemplos de videojuegos.

La cuarta parte aborda otros aspectos del juego desde el punto de vista del hacer, de la creatividad, de los procesos. A veces como estrategias, o como sugerencias. Aquí el camino se bifurca entre un jugar libre, y otro sujeto a reglas, pero hallándose conectados en muchos puntos. En este bloque veremos cuestiones sobre jugar, jugar, intuición, música, improvisación, las reglas, las variaciones, el azar, o la posibilidad de entender la práctica artística como una partida.

La tesis cuenta también, según veíamos en la sección de Metodología, con algunos materiales que, más que complementar el texto, tienen importancia como vía de investigación y fuente de información. La edición de los vídeos documentales que incluimos, las instrucciones gráficas para construir réplicas del martillófono, y el juego de mesa son elementos imprescindibles en este estudio.

El juego de mesa, es reseñable aquí, porque su tablero constituye una representación de la estructura de la tesis, y sus mecánicas y mecanismos están vinculados con los temas tratados.

El juego de mesa de la tesis

Prácticas de laboratorio

En las siguientes páginas incluimos las reglas y una representación del tablero del juego de mesa que hemos elaborado para, en cierta manera, jugar a esta tesis, según mencionábamos en la introducción.

La versión impresa de este volumen incluye lo necesario para disputar partidas: el tablero, la baraja de 54 cartas, un dado y las fichas de jugadores, que han sido diseñadas para la ocasión y producidas en impresora 3D.

Proponemos además de la posibilidad de jugar partidas, un modo ultralento para leer la tesis de forma lúdica.



–Reglas del juego de mesa–

1 Dado / 5 Fichas de jugador / 1 Tablero / 54 Cartas

Preparar el juego:

Se ordenan las cartas por número para facilitar encontrarlas.

Se sitúa la carta alfombra voladora junto a la casilla 51 (Mansión aburrida)

Cada jugador elige un color de ficha.

Las fichas se sitúan en la Aldea Animosa

Objetivo:

El objetivo del juego consiste en recoger el mayor número de cartas posible y regresar con ellas a la Aldea Animosa (punto de partida). Será necesario tener **al menos una carta de cada zona** (indicadas por colores en los números).

MODALIDAD A: Juego cooperativo

1 a 5 jugadores

El primero que llega a una casilla coge esa carta, y obedece a lo que la carta pida. Las cartas contabilizan para todos los jugadores pero afectan en cada caso al que las lleva.

Si se incumple la prueba, o no se acepta, se devuelve la carta.

Cada uno va eligiendo su camino, pero conoce donde están los demás porque se comunican por Walky-talky, todos saben las cartas obtenidas en cada momento.

No hay retos entre jugadores.

Entre todos tendrán que conseguir un número de cartas mayor que:

1 jugador: 25 cartas mínimo

2 jugadores: 37 cartas mínimo

3 jugadores: 43 cartas mínimo

4 jugadores: 46 cartas mínimo

5 jugadores: 50 cartas (todas)

MODALIDAD B: competición

2 a 5 jugadores

El primero que llega a una casilla coge esa carta, y obedece a lo que la carta pida para obtenerla. En cualquier momento se puede preguntar, si alguien tiene la carta de tal número.

retos:

Si caes en una casilla cuya carta tiene otro jugador, podrás decidir si quieres retarle a Piedra, Papel o Tijera. El otro jugador está obligado a aceptar el reto. Al ganar te apoderas de esa carta (el otro jugador sufre amnesia por golpe) pero si pierdes sufres amnesia por hipnosis y el otro jugador te quita una carta al azar.

Si no tienes ninguna carta NO puedes lanzar retos.

Al obtener una carta por reto o intercambios, NO se obedece a lo que la carta diga.

MODO ULTRALENTO: no se obtiene la carta automáticamente, hay que leer esa parte de la tesis y/o ver el vídeo relacionado. Ambas modalidades A o B se pueden jugar en modo ultralento.

En la modalidad B, modo ultralento: Para **retar** por determinada carta habrá que proceder con los siguientes pasos 1º leer el capítulo... 2º disputar piedra papel o tijera.

Movimientos:

Se tira un dado. La puntuación obtenida se contará empezando en la dirección que se quiera y pudiendo tomar las ramificaciones. (Se cuentan las casillas paso a paso, no se cuentan los caminos.)

-LEY de ÚNICO ARREPENTIMIENTO: mientras queden pasos por dar se podrá cambiar el sentido **una única vez** por tirada.

Ejemplos de único arrepentimiento:

con un 1, avanzas 1

con un 2, avanzas 2 o 0

con un 3, avanzas 3 o 1

con un 4, avanzas 4 o 2 o 0

con un 5, avanzas 5 o 3 o 1

con un 6, avanzas 6 o 4 o 2 o 0

A veces algunas de estas posibilidades, descritas en los ejemplos, no estarán disponibles por los siguientes supuestos:

-PROHIBICIÓN DE REBOTES: si un camino se acaba, para regresar se considera como arrepentimiento (un arrepentimiento único por tirada) de otra manera no se rebota ni hace que te detengas en esa casilla, habrá que elegir otro camino.

-TORNOS DE NO RETORNO: (indicados por flechas rojas) sólo se pueden cruzar en un sentido.

-Para otros movimientos seguir siempre las indicaciones del tablero.

Autobús y telesilla (*casilla 8*)

Espera un turno para el BUS, o bien coge el TELESILLA hasta la sombrerería sin esperar a la siguiente ronda.

después tira el dado:

1: llega el bus 12. O espera al siguiente. O coge el telesilla.

2: llega el bus 23. O espera al siguiente. O coge el telesilla.

3: llega el bus 44. O espera al siguiente. O coge el telesilla.

4: llega el bus 47. O espera al siguiente. O coge el telesilla.

5 o 6: llega el bus lleno, tienes que esperar al siguiente. O coge el telesilla.

El autobús sólo lo puede coger quien tira el dado (si coinciden en la misma casilla varios jugadores, estarán despistados)

Alfombra voladora

La alfombra está situada en la Mansión Aburrída. Al llegar habrá que perder como mínimo un turno por aburrimiento -o todos los que se quieran dejando aparcado el juego-. Cuando estás aburrído NO te pueden retar, pero sí cuando estás intentando tejer. Una vez tirado el dado no puedes volver a aburrirte.

Haz 3 tiradas del dado, si obtienes 10 o más puntos habrás conseguido tejer una alfombra voladora. Dirígete a uno de los otros 3 helipuertos (Aldea Animosa, Las Gradass, Hacer), a tu elección.

Si obtienes menos puntuación inténtalo el próximo turno (SIN turno de espera)

Si varios jugadores se hallan en la Mansión Aburrída, los que deseen aunque estuviesen aburrídos podrán montarse cuando la alfombra despegue y dirigirse a cualquier helipuerto.

La alfombra regresa vacía, excepto cuando en cualquiera de los helipuertos hay un jugador, que si lo desea puede montarse, y se le dejará en el destino que elija. No se puede esperar en los helipuertos -ni en ninguna otra casilla excepto la mansión- habrá que dirigirse a ellos en la tirada inmediatamente anterior. (NOTA: obteniendo un número par quizá podremos mover y arrepentirnos regresando a la misma casilla de helipuerto)

Final del juego

una vez obtenidas las cartas suficientes dirígete a la Mansión Aburrída y sigue el protocolo para coger la alfombra y volar a la Aldea Animosa.

En el juego competitivo, ten en cuenta que mientras esperas aburrído y repostas combustible puede que algún oponente haya conseguido superar tu número de cartas. Disimula y sigue jugando normalmente.

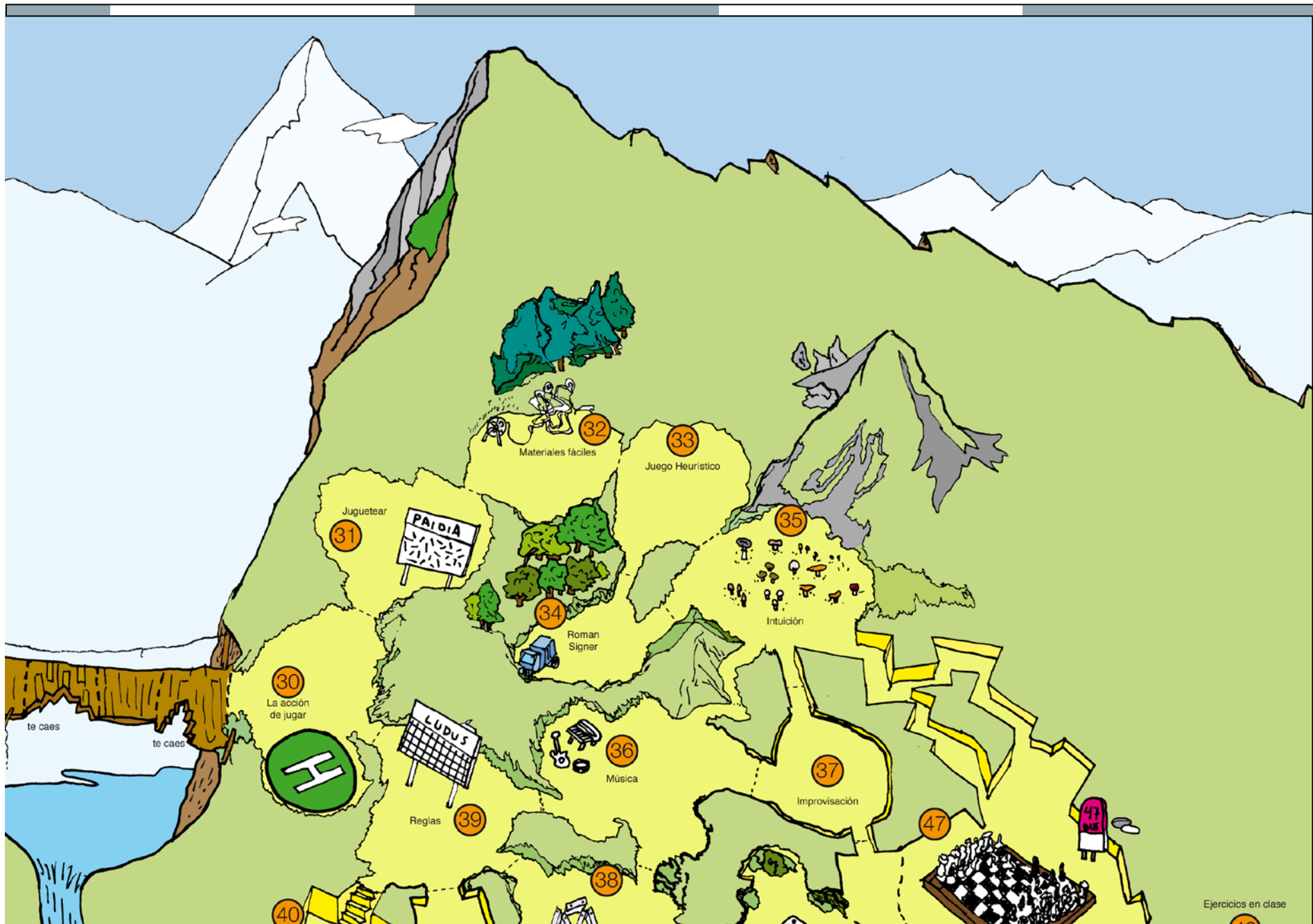
En caso de empate por número de cartas el jugador que tenga la carta con número más alto ganará. El juego termina cuando llegue con más cartas a la Aldea Animosa.

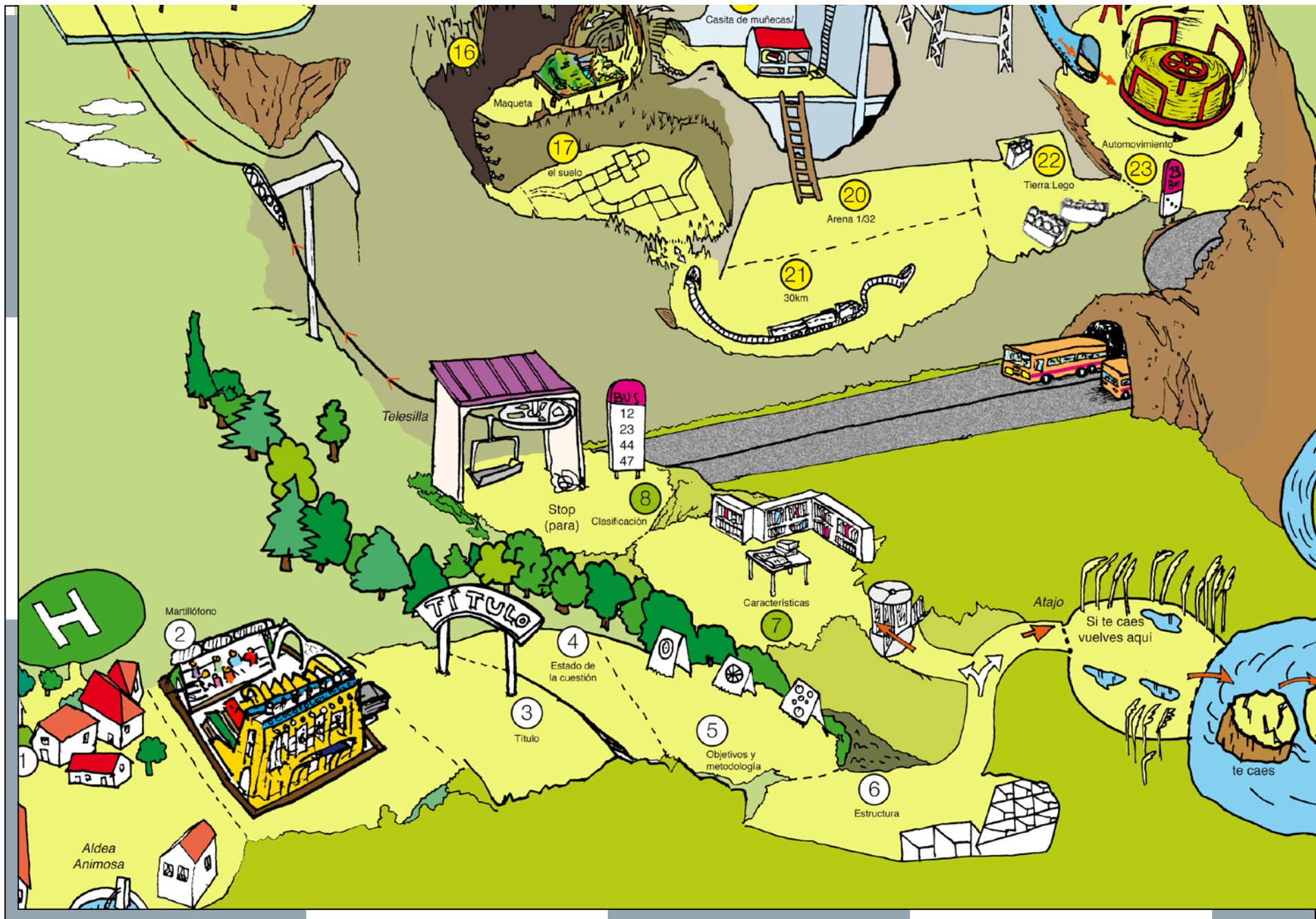
Nota:

Piedra, Papel o Tijera

Al acabar el grito "piedra papel o tijera, 1, 2, 3" cada oponente muestra su mano a la vez formando bien una piedra (puño), un papel (mano plana) o una tijera (dedos índice y medio extendidos, el resto recogidos). La piedra gana a las tijeras, el papel gana a la piedra, las tijeras ganan al papel.









1^a parte

El concepto de juego

En primer lugar, observaremos características del juego, según las definen Huizinga, Caillois, Gadamer y Deleuze para acercarnos a una reflexión que permita reconocer y aplicar estos conceptos en el contexto del arte.

Una de las referencias principales en este tema es el estudio del historiador Johan Huizinga, *Homo Ludens*. En él relaciona el juego con lo sagrado y también con lo agonal, el elemento de competición, y analiza su relación en diversos ámbitos de la cultura.

Huizinga establece unas características principales del juego¹, que él enumera en las siete siguientes:

1.- “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica por encargo de un juego. (...) Se dirá: tal libertad no existe en el animal joven y el niño; tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas.(...) El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.

(...) Para el hombre adulto es una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio.”

2.- “El juego no es la vida «corriente» o la vida «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace «como si...», que todo es «pura broma».

(...) La conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad.”

3.- “«Estar encerrado en sí mismo» (...) Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.(...) Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace.”

4.- “Sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual.(...)

La posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.”

5.- “Todavía es más clara la limitación espacial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. (...) El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas.”

6.- “Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. Otro rasgo positivo: crea orden, es orden. [Lleva a] una perfección provisional y limitada. (...) Esta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por

1. Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Alianza/Emecé, Madrid, 2007 (págs. 20-25)

qué el juego, parece radicar en gran parte dentro del campo estético. Propende a ser bello. El factor estético es, acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.”

7.- “La tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución.”

Según Huizinga, la característica formal más importante del juego es el aislamiento de la acción fuera de la vida corriente. Por eso el juego tiende a valerse de separaciones espaciales y temporales. “*Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas. También la demarcación de un lugar sagrado es el distintivo primero de toda acción sacra. Esta exigencia de apartamiento es, en el culto, incluyendo la magia y la vida jurídica, de significación mayor que la meramente espacial y temporal.*”² Incluso en la forma, es igual que esa demarcación se haga para un fin santo o por puro juego. “*La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se*

diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico.”³ La arquitectura de los museos, también se ocupa de aislar su contenido, por ejemplo con una escalinata o con columnas que hay que franquear.

Desde su enfoque, Huizinga no encuentra apenas juego en las artes plásticas: “*si, por un lado, no encontramos el elemento lúdico en la realización de la obra de arte, tampoco aparece en su contemplación y goce. No existe ninguna acción visible.*”⁴ Hay que observar estas afirmaciones, sin embargo, desde el contexto de la época en la que fue escrito el libro (publicado originalmente en 1938). Con la evolución de la historia del arte desde las vanguardias y la incorporación de disciplinas nuevas, así como el protagonismo que adquiere el proceso, la noción del arte ha cambiado, y la perspectiva actual es otra.

Huizinga hace una distinción, que viene de los griegos, entre las artes plásticas y las músicas (que además de la música abarcan la danza y todas las artes patrocinadas por Apolo y las Musas) y otorga a estas últimas género esencial de juego, principalmente por su relación con lo sagrado: “*todo lo «músico», se halla en íntima relación con el culto, sobre todo con las fiestas, donde se explyaya su función propia.*”⁵ La poesía, la música o la danza están en oposición a la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas. Como veremos, Gadamer, en cambio, reivindicará la fiesta y el tiempo de celebración respecto al arte y los museos, como ámbito para fijar el presente y sugerir la eternidad.

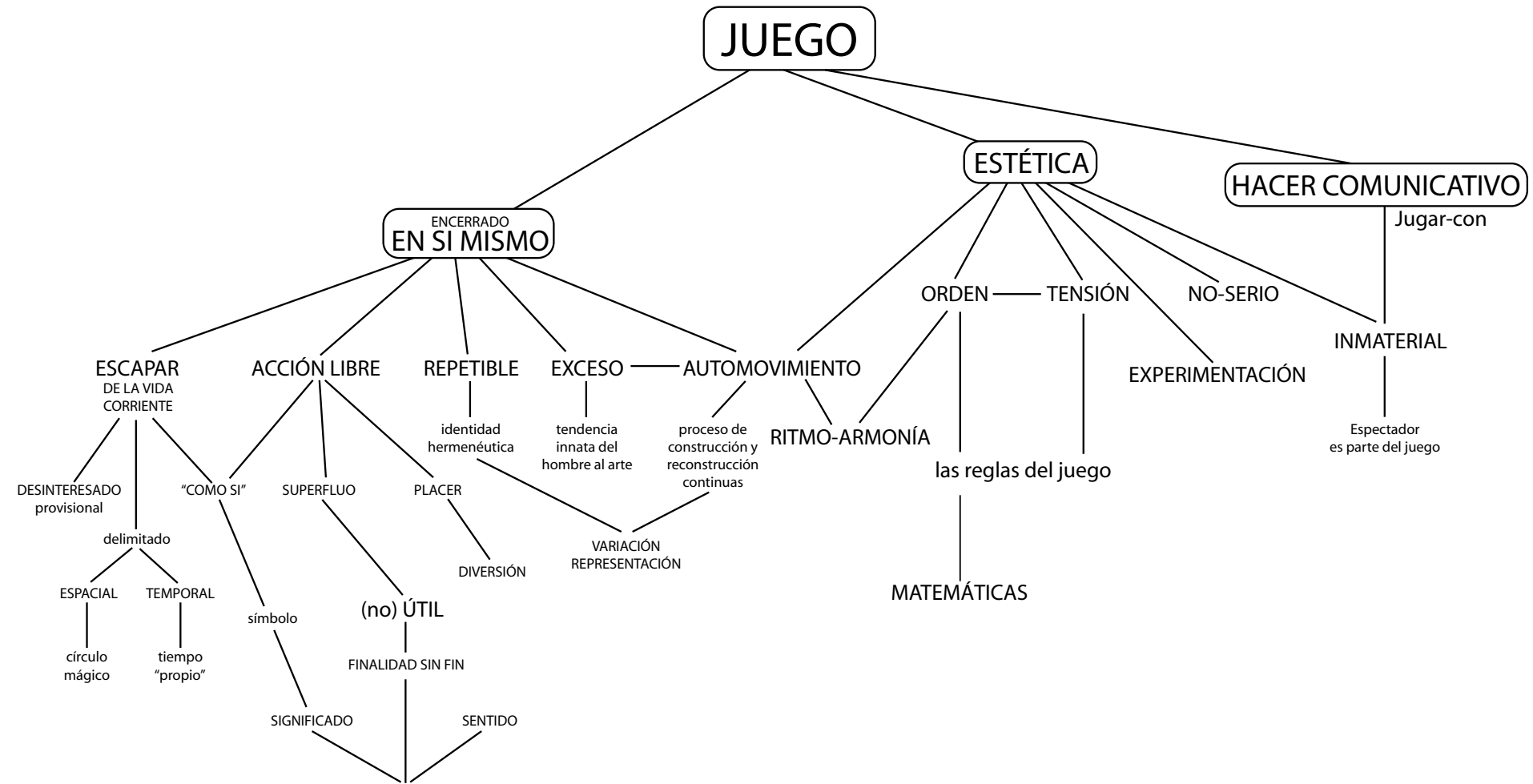
Aún y todo, Huizinga destaca diferentes puntos en los que el factor lúdico aparece en las

2. Huizinga, J., ob. cit. (pág. 35)

3. Huizinga, J., ob. cit. (págs. 35-36)

4. Huizinga, J., ob. cit. (pág. 211)

5. Huizinga, J., ob. cit. (págs. 202-203)



artes plásticas: “*En la cultura arcaica la obra artística ocupa su lugar, sobre todo, en el culto. (...) La obra artística participa, casi siempre, en el mundo sagrado y está cargada de sus potencias: fuerza mágica, significación sagrada, identidad representativa con seres cósmicos, valor simbólico; en una palabra, está henchida de carácter sagrado.*”⁶

Para él, una de las claves por las que el arte no entra en el contexto del juego es porque no se representa (o se juega) en vivo: “*El efecto [del arte] no depende, como el de la música, de una ejecución especial por otros o por el artista mismo. Una vez acabada la obra de arte, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que dirijan su mirada sobre ella*”⁷.

Pero, así mismo, como veíamos, Huizinga tampoco observa la presencia del juego en la realización de la obra de arte; “*por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede «jugarse» tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos.*”⁸

La materialidad del arte impide el juego según Huizinga; aunque durante el s. XX la obra ha ido perdiendo materialidad, desde la ruptura vanguardista de comienzos de siglo, hasta el arte conceptual, el vídeo y lo sonoro, e incluso manteniendo su materialidad, la pintura expresionista –por ejemplo– ya no sigue la estática formalidad adjudicada por Huizinga. En cualquier caso el problema de la materialidad aparece al considerar la obra como producto final, no como un proceso. Por ello para nosotros esta vinculación con la materia no es determinante para que no exista juego; si bien es cierto que el juego no es materia,

podemos referirnos mediante él al proceso creativo. Jugar es hacer, esta relación la veremos en el modo en que el artista juega para elaborar la obra, es decir que juega con su juguete, que es la obra, mientras la hace. Y este juguete servirá también para que el público, en cierta manera, juegue.

Si nos atenemos ahora a lo que afirma Roger Caillois, el juego es improductivo: “*es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas, ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capital.*”⁹

Nosotros defendemos que el juego puede ser productivo; no situamos al juego como oposición al trabajo en este sentido. Si bien son cosas diferentes, defendemos que no son antagónicas según iremos viendo. O podemos considerar también que las obras de arte tienen razón de ser únicamente dentro del ámbito del arte que, como el juego, está delimitado. Un marco, una peana, los separa de la realidad, como también lo hace un estudio, una sala de exposiciones o un museo. Dentro de este ámbito se da el juego aislado de lo demás. Pero cualquiera también puede idealmente trazar la frontera donde quiera, e incluir dentro de la categoría ejemplos diversos señalándolos como arte. Fuera de este límite, las obras son cosas que están a la espera y, sin un espectador que las incluya dentro del círculo mágico, puede que nada las distinga de otros objetos; no son obras fuera del arte, como mucho son objetos decorativos o bienes de mercado.

Por ello podríamos decir que no salen del juego, o bien que, siendo fruto del juego, son medios

6. Huizinga, J., *ob. cit.* (pág. 212)

7. Huizinga, J., *ob. cit.* (pág. 211)

8. Huizinga, J., *ob. cit.* (pág. 211)

9. Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1994 (pág. 31)*

para que se dé otro juego, o para que se repita el juego que las ha originado, es decir que las obras pueden tomarse como juguetes.

Entre las características que definen al juego vemos que por un lado tenemos la delimitación espacial y temporal, la separación con la realidad libremente aceptada, y por otro, su vinculación con lo estético en el orden y la tensión. También aparece la motivación que procede del placer que genera.

Hay además un carácter de hacer referencia a sí mismo, unido al movimiento entre la tensión y el orden, y el ir y venir. Gadamer, como primera característica del juego, menciona esta del movimiento de vaivén sin fin, que se repite continuamente. Se apoya para ello en expresiones del lenguaje como «juego de luces» o el «juego de las olas». Como en el columpio, “ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en la cual vaya éste a detenerse.” Debe tener la forma de un automovimiento que “es el carácter fundamental de lo viviente.”¹⁰

A esta característica del automovimiento, que ya está presente en el juego de los animales, se le puede añadir la razón, constituyendo lo particular del juego humano, la racionalidad libre de fines. Consiste en poder “*darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y [poder] burlar lo característico de la razón conforme a fines.*” Es decir hacer como si tuviesen fines. “*Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón.*”¹¹

El juego también tiene una función de

representación, o más bien de autorrepresentación, que tiene su origen en el fenómeno de la repetición, aunque sólo sea la del propio movimiento sin más. Esto se refiere a la identidad, a la mismidad, somos, en cierto modo, *el juego* que estamos jugando.

Otra característica, vinculada con lo anterior, es la participación interior en ese movimiento que se repite; exige siempre «jugar-con», lo que nos llevará a no separar el juego del observador.

Como característica principal para Gadamer, tenemos el automovimiento que se repite, que otorga al juego forma de organismo vivo, y que posibilita la autorreferencialidad con la consecuente inclusión del espectador dentro del juego.

Gadamer, como Huizinga, considera el juego como una “*función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico.*”¹²

La noción del tiempo tiene importancia en lo lúdico. Aquí debemos separar el juego del jugar. Cuando Huizinga habla de una demarcación temporal como característica, de la existencia de unos límites en *el juego* (lo que dura un partido, por ejemplo) este es un tiempo que se puede medir, antes y después no se puede jugar. En *el jugar*, el tiempo toma otra forma que Gadamer analiza.

Gadamer sitúa la experiencia del tiempo jugando en el *tiempo propio* que se *vuelve festivo*. Está en oposición al *tiempo calculador*, (que pasa, es empleado, que está vacío y hay que rellenarlo). El tiempo propio, que no se puede medir, es también el de las etapas de la vida; es un fluir continuo que nos invita a demorarnos, ofrece tiempo y lo detiene,

10. Gadamer, Hans-Georg, La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta, Barcelona, Paidós / I.C.E. de la universidad Autónoma de Barcelona, 1991 (págs. 66-70)

11. *Ibíd.*

12. *Ibíd.*

porque paraliza el carácter calculador con el que uno dispone de su tiempo. Hay quien afirma que cuando pinta siente que el tiempo se detiene.

Lo que también sirve para el lado del espectador: “*Toda obra de arte posee una suerte de tiempo propio que se nos impone (...) construimos y leemos la imágenes, (...) «recorremos» y caminamos por edificios arquitectónicos. Todo eso son procesos-de-tiempo.*”¹³ Gadamer resume la tarea de la siguiente forma: “*en la experiencia del arte, se trata de que aprendamos a demorarnos de un modo específico en la obra de arte. Un demorarse que se caracteriza porque no se torna aburrido. Cuanto más nos sumerjamos en ella, demorándonos, tanto más elocuente, rica y múltiple se nos manifestará. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea ésta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad.*”¹⁴

Hemos visto como –sobre todo a tenor de las características expuestas por Huizinga– el juego es puesto en relación al orden, a la necesidad de unas reglas que puedan determinar quién gana, cómo toma una forma que no se debe romper, y la necesaria separación que el juego mantiene con otros aspectos de la vida... así son los juegos que podemos enumerar. Sin embargo, Gilles Deleuze, en un escenario del terreno del pensamiento y la imaginación plantea la noción de *juego ideal*.

Cuando escribe¹⁵ sobre el *juego ideal* afirma que esos juegos a los que hacíamos referencia (los juegos a los que jugamos en definitiva) son

parciales. “*Estos juegos son parciales por un doble motivo: porque no ocupan sino una parte de la actividad de los hombres, y porque, incluso llevados al absoluto, solamente retienen el azar en ciertos puntos, y dejan el resto al desarrollo mecánico de las consecuencias o a la destreza como arte de la causalidad.*”

Deleuze pone como ejemplo ciertos juegos descritos por Lewis Carroll, escogidos más que por ser juegos inventados o una transformación de las reglas de juegos conocidos, sobre todo por algo que los caracteriza: “*son muy movidos, parecen no tener ninguna regla precisa y no implican ni vencedor ni vencido. No «conocemos» juegos tales, que parecen contradecirse ellos mismos.*”

Entre los juegos que se plantean en “*Alicia en el país de las maravillas*”, que menciona como ejemplos, tenemos la partida de croquet; en ella todos los elementos estables, fijos, que harían posible el juego (equitativo), son sustituidos por entes vivos y animados que se mueven de forma impredecible. Las reglas cambian en todo momento.

En el juego ideal expuesto por Deleuze el azar se presenta siempre, este juego se toma en su conjunto, como unidad que tiene vida propia y no se puede separar. No es una sucesión de jugadas, y sería imposible establecer categorías de mejor o peor, no se gana ni se pierde.

En su texto define unos principios para este “juego ideal” que llegan a ser inaplicables en apariencia pero que él imagina en cuatro puntos y que pone en oposición a las mismas cuatro características que previamente ha asignado a los juegos convencionales.

Estos principios tienen que ver con que las

13. Gadamer, H.-G., *Ob. cit.* (pág. 110)

14. Gadamer, Hans-Georg, *Ob. cit.* (pág. 110)

15. Deleuze, Gilles, *Lógica del sentido*. Barral editores, Barcelona, 1971. (Págs. 81-90)

reglas no sean anteriores al desarrollo del juego, sino que cada tirada invente sus propias reglas; que el azar no se divida entre ganancia o pérdida, sino que en su totalidad el juego sea azaroso al extremo, algo así como una variabilidad exponencial cada vez más ramificada, pero en realidad contenida en un tirar único, que es un caos del que cada tirada es un fragmento. *“Es el juego de los problemas y de la pregunta, y no de lo categórico y lo hipotético.”*

Volviendo al croquet de Alicia, si normalmente el jugador juega a un juego, aquí el propio juego es el que juega, los jugadores realmente son los elementos del juego que tienen vida propia. Pero en este caso no lo hacen libremente, saben que la Reina de Corazones tiene que ganar, o como siempre mandará que corten la cabeza a alguno de ellos. El juego hace trampas con el objetivo de imposibilitar que Alicia pueda siquiera hacer un lanzamiento y los contrincantes no saben cuando es su turno. En palabras de Alicia, dirigiéndose al Gato de Cheshire: *“Me parece que no juegan ni un poco limpio –empezó Alicia en tono quejumbroso–, y se pelean de un modo tan terrible que no hay quien se entienda, y no parece que haya reglas ningunas... Y, si las hay, nadie hace caso de ellas... Y no puedes imaginar qué lío es el que las cosas estén vivas. Por ejemplo, allí va el aro que me tocaba jugar ahora, ¡justo al otro lado del*

*campo! ¡Y le hubiera dado ahora mismo al erizo de la Reina, pero se largó cuando vio que se acercaba el mío!”*¹⁶

Deleuze afirma en la definición del juego ideal: *“Un juego tal, sin reglas, sin vencedores ni vencidos, sin responsabilidad, juego de la inocencia y carrera de conjurados en el que la destreza y el azar ya no se distinguen, parece no tener ninguna realidad. Además, no divertiría a nadie. [...] Con seguridad, todo esto no es el mundo como obra de arte. El juego ideal del que hablamos no puede ser realizado por un hombre o por un dios. Sólo puede ser pensado, y además pensado como sin sentido. Pero precisamente es la realidad del pensamiento mismo. Es el inconsciente del pensamiento puro.”*

Deleuze plantea el juego llevado al extremo, tanto que se hace imposible de jugar, pero de esta manera se entiende la esencia del juego, y también llega así a la obra de arte:

“juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay sino victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar, en lugar de dividirlo para dominarlo, para apostar, para ganar. Este juego que sólo está en el pensamiento, y que no tiene otro resultado sino la obra de arte, es también lo que hace que el pensamiento y el arte sean reales y trastornen la realidad, la moralidad y la economía del mundo.”

16. Carroll, Lewis, Alicia en el país de las maravillas

Clasificación de los juegos

Una de las aportaciones más interesantes del texto de Roger Caillois, es la categorización que propone de los diferentes tipos de juegos.

Primeramente divide la actividad lúdica en cuatro secciones principales a partir de la característica predominante: *Agon* (competencia), *Alea* (suerte), *Mimicry* (simulación) e *Ilinx* (vértigo).

En los juegos del grupo *Agon*, se lleva a cabo una competición en igualdad de condiciones, para poder determinar con precisión el triunfo del vencedor y erigirse como el mejor en determinada cualidad. “*Implica disciplina y perseverancia. Deja al competidor solo con sus recursos, lo invita a sacar de ellos el mejor partido posible, lo obliga en fin a usarlos lealmente y dentro de los límites determinados que, siendo iguales para todos, conducen sin embargo a hacer indiscutible la superioridad del vencedor.*”¹⁷ A esta categoría pertenecen los deportes, el ajedrez o el billar.

Alea es el componente de suerte, del azar, comprende los juegos en los que existen decisiones que no dependen del jugador, “*el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido.*”¹⁸ Ejemplos de esta categoría son los dados, la ruleta, el cara o cruz, el blackjack o la lotería.

La *mimicry* comprende los juegos de imitación y de simulacro, de representar un papel. En ellos, “[e]l sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra.”¹⁹ Los niños juegan a imitar a los adultos: a papás y

mamás, vaqueros, piratas, marcianos...

La última clase de juegos, *ilinx*, agrupa a los que causan vértigo, en los que se busca un pánico voluntario, un éxtasis que viene del movimiento brusco. Los columpios y los tiovivos son ejemplos de este tipo de juegos.

Así mismo, dentro de estas cuatro categorías, Caillois establece una escala que se mueve entre los polos opuestos de la turbulencia (*paidia*) y de la regla (*ludus*). La primera designa el principio común de diversión, de libre improvisación y de despreocupada plenitud. En el extremo opuesto, se ve disciplinada por una necesidad de ordenarla con convencionalismos arbitrarios.

A partir de esta clasificación, establece combinaciones posibles e imposibles entre las diferentes categorías. Muchos juegos de cartas combinan el *agon* y el *alea*. El *agon* con el componente *ludus* nos muestra las competiciones institucionalizadas, así como el *alea* con el *ludus* aparece en el pin-ball, o los solitarios. El *ludus* combina bien con la *mimicry*, en los juegos de construcciones y maquetismo.

Sin embargo, por lo contradictorio de sus características, no puede darse la unión entre *paidia*, que es pura exuberancia, y el *alea*, que supone espera paciente, ni tampoco entre el *ludus* y el *ilinx*, porque uno es cálculo y el otro arrebato.

En la película documental *Moments of play*²⁰, **Jørgen Leth** ordena las grabaciones de juegos y de gente jugando siguiendo un esquema similar al de Caillois, aunque con algunas diferencias.

17. Caillois, R., *Ob. cit.* (pág. 45)

18. Caillois, R., *Ob. cit.* (pág. 48)

19. Caillois, R., *Ob. cit.* (pág. 52)

20. Jørgen Leth, *Moments of Play* (Det legende menneske), *Jørgen Leth Film / Uldal Productions, 1986 (DVD)*

Leth visita varias localizaciones en Brasil, China, España, Estados Unidos, Dinamarca, Indonesia, Inglaterra y Haití. Como logra abarcar un espectro global (tanto geográfico como por las tipologías que reúne) cabe destacar la forma en la que ha ordenado el material.

La película está organizada en capítulos; algunos se refieren a tipos de juegos, otros más bien a características o funciones. Primeramente hay una pequeña introducción que no oculta señales de los mecanismos del rodaje (se ve el micrófono y cómo comienzan las tomas), en ella un niño juega deslizando una rueda que empuja con un alambre mientras camina. La característica de automovimiento y el *Ilinx* (vértigo) está representada, buscando quizá un elemento básico. A continuación, una escena en la que las personas que aparecen, al colocarse unas máscaras, se *transforman* de manera instantánea, en animales; están aprendiendo una forma de moverse, volverá más adelante a este juego. La narración en Off comienza: “Este es el juego al que juego”. A lo largo del documental, Leth narra, en primera persona lo que puede hacer como jugador, lo que intenta, lo que es... aunque él no es quien aparece jugando.

El primer bloque lo titula “*Explorar y examinar la realidad*”: aparecen unos bebés, niños jugando en la playa, otros que juegan con un lagarto. También incluye algunos juegos de habilidad: como, jugando con una pelota, se procura que no caiga al suelo; se intenta alargar el momento, creando un ritmo, no rompiéndolo. Un tenista pinta una superficie haciendo rebotar una pelota impregnada de pintura.

Un niño, (Asger Leth), juega a tocar el piano

en una improvisación que tiene sentido musical.

“*Prepararte para la vida*” es el segundo bloque, en él aparecen niños cantando en clase, otro que cocinando inventa un plato de pescado, otros que cazan en un río.

Continúa “*Practicar mientras creces*”; en este apartado algunos juegan como militares, otros con muñecas. Por un lado mostrando el juego simbólico, de imitación, pero también aparece quien practica para poder llegar a hacer lo que quiera con el balón.

En “*Crear, construir*” se muestra un castillo o montaña de arena y también construcciones con ladrillos de la marca Lego (empresa que esponsoriza la película). Otros construyen, de manera artesanal y con materiales reciclados, un camión de juguete.

Otro de los capítulos está dedicado a “*Desafiar, competir*”, aquí se reúnen juegos propiamente dichos, “*games*”. La narración dice: “Todo es repetición pero nada se repite”. Los juegos representados son: bolos, fútbolín, pin-pong en una mesa con forma de rombo, croquet, y malabares con tabas, un billar rudimentario (jugado con canicas que podrían ser frutos secos) y un partido de fútbol en la playa.

Después se trata sobre “*Repetir, ser parte de la tradición*”, en el que se incide sobre cómo algunos formatos de juegos se perpetúan, y se transmiten durante generaciones. La rayuela, un ejemplo de juego de chocar las palmas mientras se canta una canción, saltar a la cuerda, la tuta (juego tradicional rural en España), también hay imágenes de unos carnavales en los que se está cantando.

“*Estar en otro mundo, soñar*” comienza con un videojuego de coches, continúa con una maqueta

ferroviaria, un niño que juega con un barquito atado a una cuerda mientras imita el sonido del motor, un videojuego con dragones, gente que patina bailando en un parque, en otra escena juegan a Playmobil en la bañera (“personajes con sus vidas: los buenos, los malos, los que mueren, los que no mueren”), videojuego de ninjas, niño que arrastra un coche artesanal... el bloque concluye con surf (“puedo andar sobre las aguas”).

El siguiente capítulo se titula “*Ser otro*” (*To be someone else*), en él aparece gente con un disfraz de rana que baila como tal “soy una rana”, después alguien juega a torear con un toro invisible o con otra persona que hace de toro sosteniendo unos cuernos. El capítulo finaliza en Brasil, el conductor de un coche tiene puesta una cassette de samba y mientras conduce canta y va haciendo percusión con las partes del vehículo que tiene a su alcance.

Con esto se da paso a los créditos finales que también están acompañados de música brasileña, (la banda sonora es de Antonio Carlos Jobim). En esta secuencia, se muestran algunas imágenes

que no se habían visto junto a tomas nuevas de escenas del documental; el montaje con la música es festivo. También tiene algo de *making off*, ya que se muestran las claquetas, en las que aparece por título *Homo Ludens*; el título original en danés “*Det legende menneske*” tiene un cariz un tanto filosófico o poético, es difícil de traducir; literalmente significa “*El hombre (ser humano) jugando*”, pero por la forma en que está escrito sugiere que cada uno le busque un sentido.²¹

Estos capítulos, engloban tanto tipos de juegos como sus usos, o dicho de otra manera se preguntan ¿para qué? de una forma que va y viene de la realidad al juego. El montaje cinematográfico aparece como una vía para establecer una clasificación; diferentes escenas ordenadas por capítulos. Por un lado el montaje separa y compartimenta los diferentes juegos, pero por otro junta y enlaza juegos muy distantes geográfica y culturalmente, unificando en la película la noción de cómo es el juego de los humanos y cómo se practica a lo largo de la vida.

21. *La traducción y explicación del título la debemos a Henrik Hoexbroe, un amigo danés, constructor de Lego y maquetista de trenes. Aporta unas sugerencias en cuanto al sentido: Que el ser humano siempre juega, de algún modo u otro; Que jugar es lo que hacemos todos incluso sin pensarlo; que jugar es lo que deseamos hacer siempre; Que la película únicamente describe el ser humano en la situación de jugar.*

El concepto de juego según diferentes idiomas

Vamos a atender ahora a qué significado tienen las palabras que designan el juego en diferentes idiomas²². El lenguaje de cada cultura amplía y modifica el concepto que se tiene del juego, por lo que nos parece interesante incluir su análisis.

En el **latín**, la raíz principal es la de *ludus*, que se refiere al juego, diversión, pasatiempo. Incluye los ejercicios y la escuela. El verbo *ludo* se emplea para jugar, pero también significa distraerse, divertirse, ejercitarse en algo y bromear. Puede servir también para componer (poemas), representar, hacer el papel de, o poner en ridículo a alguien (burlarse), engañar.

De *ludus* deriva *ludibrium*, burla, escarnio, mofa, y también ser juguete de alguien o algo. Otra raíz es la de *iocus*, que especialmente significa broma y chiste, precediendo al término “jocoso”. De entrar en juego, *in-lusio* ha derivado la palabra “ilusión”.

Los juegos de azar o de dados se llaman *alea*, que es la palabra genérica de suerte, fortuna, casualidad y también de riesgo.

Para la persona que realiza la acción existen varias palabras: *aleator* (de *alea*), que es el jugador profesional; *ludio* (de *ludus*), que nombra al actor, comediante, danzante o bailarín, pantomimo, saltimbanqui y también al gladiador; *lusor* (de *ludo*), que designa al jugador o al cantor.

Aquí encontramos una primera relación con la danza y también con la música. Es significativo, así mismo, que la palabra empleada para los

juguets de los niños, *crepundia*, que significa también sonajero y por extensión infancia, sea de la familia de *crepo*, hacer un ruido seco, crujir, crepitar, resonar.

En algunos idiomas se utiliza el mismo término para jugar y para tocar un instrumento musical. En el **árabe** *la'iba*, por ejemplo, y en algunos idiomas modernos europeos como el **francés** con *jouer* y *jeu*, (*joueur* es tanto jugador como músico), y los germánicos y alguno eslavos. En **alemán** *Spielman* (hombre que juega) significa músico, y en el **inglés** se emplea *play* para tocar música, y también para poner en funcionamiento o reproducir grabaciones.

Es notable también el empleo del término juego para la representación teatral, actuación. Así es, por ejemplo en **inglés**, con *play*, y en **francés** con *jouer*. Quizá esto sea por la influencia de los juegos de simulación.

En **inglés** se emplean básicamente dos palabras para juego: por un lado *play-playing*, –el jugar–; y por otro *game*, –el juego–, con la incorporación de *gaming* como verbo, que significa jugar por dinero o jugar a videojuegos.

Esta división es similar en **euskera** con *jolas/ joko*. *Jolas* es cualquier actividad que se hace por placer o descanso, es un juego en el que no se juega dinero. También indica algo que no es serio, o más bien, cuando se usa negado quiere decir que es algo muy serio, que no es en broma. De *jolasa* deriva *jolasti*, juguetón, que tiene costumbre de andar saltando y corriendo, dicho también de los movimientos vivos de los animales. El verbo *jolastu*, tiene también significado de jugar con alguien en el sentido de tomarle el pelo.

22. Fuentes:
Segura, Santiago, Nuevo diccionario etimológico Latín-Español y de las voces derivadas, Universidad de Deusto, Bilbao, 2001

Huizinga, J., ob. cit.

Oxford Dictionary, Oxford University press

Harluxet Hiztegi Entziklopedikoa
<http://www1.euskadi.net/harluxet/>

Joko es un juego más serio, es una actividad que, si bien se ejerce por placer, está reglamentada y habitualmente se juega dinero en ella, que por competición o por suerte hace a algunos ganadores y a otros perdedores. En su forma verbal, *jokatu*, abarca las apuestas (jugarse algo) o hacer algo que daña (me la has jugado).

Para la persona que juega, si se trata de *jolas* tenemos *jolaskide*, amigo o compañero de juegos, mientras que para *joko* es *jokalari*, al que pertenecen los deportistas y los aficionados al juego (con dinero de por medio) y también los actores en las pastorales, por ejemplo.

El antropólogo Joseba Zulaika ha estudiado esta dualidad. En “*Bertsolariaren jokoa eta jolasa*”²³ pone en cuestión el sistema de los campeonatos de *Bertsos* (tradición de poemas improvisados) –jurado, valoración, puntuaciones– utilizando argumentos del juego y expone varias cuestiones relativas. Seguidamente resumimos y aportamos una traducción de ese texto.

Por un lado observa que en *joko* alguien gana y alguien pierde y su resultado ha de ser claro, sin dejar dudas, por ello los logros se tienen que poder medir con exactitud. Las dudas y cábalas sobre quién tiene más fuerza o habilidad, que podía haber antes del juego, son eliminadas por un resultado positivo o negativo. En *jolas* sin embargo no hay el mismo concepto de ganar/perder; que al final alguien gane o pierda no define el juego ni afecta a la diversión, son accidentales. Mientras que en el *joko* todo es si-o-no, mayor-o-menor, en *jolas* todo es por si acaso, si-es-no-és, bien-que-mal, y no gana ni pierde nadie, o da igual si es uno o el otro el que gana.

Si en *joko* las reglas son intocables, en *jolas* no son más que una excusa y el mero hecho de romperlas es fuente de juego, hay que seguir inventando en el momento para que el *jolas* pueda seguir. En *jolas* no está marcado de antemano cuando se empieza o cuando se termina.

El concepto de “verdad” en los dos casos es también diferente. En *jolas*, lo que se hace y lo que se dice no hay que tomarlo como verdadero, el que está jugando (*jolas*) siempre miente. Las palabras no significan lo que deben sino alguna otra cosa. En *joko* lo dicho es exacto y literal y en *jolas* todo es hipotético o metafórico (como en un cuento, broma o comparación). Una norma general podría ser: “todo lo que aquí se haga o se diga hay que entenderlo al revés”. La “verdad” en *jolas* es mentira, o todo es una gran mentira pero aún así llena de verdad. Según el contexto cambian los significados si en *jolas* se dice “te voy a comer” o “qué feo eres” son frases cariñosas y tiernas; en una disputa, *joko*, son amenazas.

Hay también una división de edad en la cultura vasca, entre los hombres adultos jugar (*jolas*) está prohibido. Solo los niños pueden jugar, y si un adulto lo hace, vuelve al comportamiento infantil. Lo ejemplifica con un juego de pelota, al que unos niños juegan por pasárselo bien, pero unos adultos se medirán, contarán los tantos. Así como *jolas* marca el comportamiento infantil, la madurez se determina por tener la capacidad de dedicarnos al *joko*, resultando en último término que la identidad de un adulto se vuelve *joko*.

Joko se usa también para el movimiento alternado, lo mismo que ocurre en otros idiomas. El juego de las olas, o juego de luces son expresiones

23. Zulaika, Joseba, *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*, *La Primitiva Casa Baroja*, 1985 (<http://www.armiarma.com/baroja/baro02.htm>)

a este respecto. Es común en los idiomas modernos europeos y en el japonés utilizar el término juego o jugar para la movilidad limitada de piezas de un mecanismo.

En **japonés**, el sustantivo es *asobi* y el verbo *asobu*, significan jugar en general, abandono, diversión, distracción, excursión, recreo, libertinaje, jugar a los dados, y así mismo, ociosidad, algo que se halla sin utilizar, estar sin ocupación. También sirve en el sentido de representar algo, imitar. Otra de sus acepciones es la de estudiar con alguien, de estudiar en algún sitio, relacionado con el *ludus* del latín para escuela.

Asobu está separado del sentido agonístico, puede significar un simulacro de lucha, pero no una competición como tal.

Otro de sus significados hace referencia a las reuniones de té con fines estéticos, en las que van pasando de mano en mano trabajos de cerámica entre admiraciones y alabanzas. En esto es cercano al **chino** *wan*.

Wan es la palabra más importante para designar al juego en chino. En ella prevalecen las ideas de juego infantil. Entretenerse con algo, encontrar gusto en algo, divertirse, jugar, alborotar, bromear. También sirve para palpar, examinar, olfatear, enredar con pequeños adornos.

La relación con el goce estético también aparece aquí, se puede emplear para apreciar,

disfrutar y contemplar especialmente en el caso de un paisaje, una poesía recitada o la luna. El punto de partida semántico parece ser: fijarse, con juguetona atención, en algo, sumirse, despreocupadamente, en algo.

Así mismo observamos rasgos negativos, de no tomar las cosas en serio, ser negligente en el deber, despreciar los mandatos airadamente. También aparece en el caso de alguien que se mete en un asunto tanto que llega a caer en adicción y lo virtuoso se hace dañino. También vemos otra característica común con el castellano como, jugar a uno una mala partida o jugarreta, con el sentido de engañar o traicionar. Burlarse de alguien o ridiculizarlo también entran entre sus funciones.

En chino se unen palabras para crear derivadas, en este caso de *wan* derivan todos estos que hemos mencionado, así como los juguetes, que son también objetos de apreciación, como las preciadas antigüedades.

Como vemos el verbo *wan* tiene múltiples acepciones, y en este sentido apreciamos que esto puede ir unido con la riqueza de lo lúdico y la afición a los juegos en la cultura china.

Quisiéramos añadir aquí que, así como en castellano se contempla el juego por dinero, como se observa en apostar y en las actividades de los casinos, no es común en otros idiomas en los que hay verbos específicos para estos casos.

Juego y creatividad

El juego, o el jugar, forma un espacio de libertad que posibilita la creación, la invención. En este apartado trataremos el ámbito del juego y el pensamiento lúdico desde la psicología y estudios sobre creatividad.

Arthur Molella, director del Lemelson Centre for the Study of Invention and Innovation de la Smithsonian Institution afirma lo siguiente: “*La esencia de la actividad creativa radica en el juego. La inventiva nace de la asociación libre y jubilosa de la mente*”.

Th. Ribot, en relación al jugar de los niños, apunta dos funciones que pueden seguir teniendo validez en la actividad lúdica de los adultos: “*El juego responde a dos fines; el de la experimentación, y como tal es una introducción al conocimiento, y da algunas vagas nociones de la naturaleza de las cosas; y el de la creación, que es su principal oficio.*”²⁴ Experimentación y creación, que son ejes fundamentales de la práctica artística.

Winnicott es más tajante cuando afirma que “[en el juego] *en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.*”²⁵ En el espacio de juego, que él sitúa en una zona intermedia de experiencia, entre afuera y adentro es donde se hace nuestra realidad y nos pone en relación con el mundo exterior. Es una delimitación de fronteras móviles: “*el jugar [playing] tiene un lugar y un tiempo. (...) Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer.*”²⁶

Winnicott buscará en el uso por un niño de un “objeto transicional” el origen de los fenómenos transicionales, de la confianza. Están ubicados en esta zona intermedia, que es la del juego, un lugar psíquico; entre la realidad psíquica personal y el mundo real, externo.

Los objetos transicionales se ven ejemplificados en elementos que utiliza el bebé y cuyo contacto viene a sustituir a la figura materna. Generalmente suelen ser trozos de tela o peluches de los que no se separan y que las madres respetan no lavándolos. En ellos se observa la primera posesión no-yo, la primera utilización de un símbolo y la primera experiencia de juego.

“*El lugar de la ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego. La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego.*”²⁷ La zona intermedia, que es la que nos permite el juego servirá para dotarnos de sentimiento de confianza, confiabilidad, como puente entre lo que está adentro (biología) y lo que se halla afuera (propiedad común).

Robert y Michèle Root-Bernstein apuntan una serie de herramientas mentales “*que constituyen el núcleo de la actividad creativa*”²⁸, según indican, todas ellas son preverbales y pre simbólicas.

Las herramientas son las siguientes: la **observación** (experiencia) atenta a lo que percibimos; la **imaginación** (imagería sensorial) que evoca o recrea una realidad; la **abstracción** a la que se recurre para simplificar y reducir la riqueza y complejidad de las herramientas anteriormente

24. Ribot, Th., La imaginación creadora, mra, Barcelona, 2000 (pág. 88)

25. Winnicott, D.W., Realidad y juego, Gedisa, Barcelona, 1979 (pág. 79)

26. Winnicott, D.W., Ob. cit. (pág. 64)

27. Winnicott, D.W., Ob. cit. (pág. 135)

28. Root-Bernstein, Robert y Michèle, El secreto de la creatividad, Kairós, Barcelona, 2002 (pág. 43)

citadas; **reconocer pautas**, o descubrir leyes y estructuras de la naturaleza, rimas y ritmos del lenguaje...; **formación de nuevas pautas**, que se originan al combinar de forma inesperada elementos simples preexistentes; **analogía**, que permite comprender las propiedades o funciones que comparten dos cosas aparentemente dispares; el **pensamiento corporal**, que tiene lugar a través de las sensaciones y la conciencia de nuestros nervios músculos y piel, se experimentan ideas en el cuerpo por los movimientos y emociones, y también permite imaginar el movimiento; la **empatía** (ligada al pensamiento corporal) sirve para ponerse en el lugar de otro ser y también para “perdersé” por completo en un tema que nos interesa, fundiendo el “yo” y el “ello; el **pensamiento dimensional**, sentido que nos permite trasladar mentalmente algo entre dimensiones 2D a 3D o a través del tiempo.

Las enumeradas hasta aquí son herramientas primarias, no son independientes sino que están relacionadas entre sí. Después destacan otras cuatro herramientas que pertenecen a un orden superior que integra y utiliza las herramientas anteriormente citadas: El **modelado** de objetos y conceptos, que pasa por proyectar maquetas y pequeños bocetos (pensamiento dimensional, abstracción, analogía, habilidad manual); el **juego**, en el sentido de “*disfrutar con lo que uno está haciendo. Cierta actitud irreverente hacia los procesos objetivos y «reglas de juego» convencionales*” lo que lleva a la “*trasgresión de los límites habituales*” (pensamiento corporal, empatía, representación, modelado); la **transformación**, proceso que permite traducir los contenidos de una

herramienta mental a otra y, secuencialmente, los contenidos de nuestra imaginación a los lenguajes formales de la comunicación; por último la **síntesis**, los procesamientos simultáneos como la sinestesia.

Según veremos en el capítulo de la intuición se trata de pensamientos que no se pueden explicar con lenguaje, ni dibujar ya que se encuentran en el preconsciente: “*El pensamiento creativo [...] tiene lugar de un modo preverbal -antes de que entren en juego la lógica y el lenguaje- y se manifiesta a través de emociones, intuiciones, imágenes y sensaciones corporales.*”²⁹

Primero accedemos a una comprensión intuitiva que después va seguida de expresión lógica según Root-Bernstein. Se sienten de alguna manera las ideas lógicas, (como veremos en el capítulo de la intuición). Para ellos tiene que efectuarse una traducción: “*La mayor parte de las ideas artísticas se originan en modalidades no visuales, de modo que son muchos los artistas que experimentan el proceso de traducción*”³⁰

Dewey, en “*El arte como experiencia*”, habla de la imaginación como puerta con esos procesos inconscientes. Lo expresa en términos de vínculos, o ajustes entre los conocimientos derivados de experiencias pasadas y lo percibido en el presente, y cómo la imaginación es la vía para hacernos conscientes de la experiencia:

“*La experiencia estética es imaginativa. Este hecho, en conexión con una falsa idea de la naturaleza de la imaginación, ha oscurecido una cuestión más amplia, a saber, que toda experiencia consciente tiene por necesidad cierto grado de la cualidad imaginativa. Porque si las raíces de toda experiencia se encuentran en la interacción*

29. Root-Bernstein, Robert y Michèle, Ob. cit. (pág. 9)

30. *Ibid.*

de la criatura viviente con su circunstancia, esa experiencia solo se hace consciente, materia de percepción, cuando entran en ella significados derivados de experiencias anteriores. La imaginación es la única puerta por donde esos significados pueden encontrar su camino hacia la interacción en curso; o más bien, como acabamos de ver, la imaginación es el ajuste consciente de lo nuevo y lo viejo. La interacción de un ser viviente con su circunstancia se encuentra en la vida vegetativa y animal. No obstante, la experiencia sólo es humana y consciente cuando lo dado aquí y ahora se amplía con significados y valores extraídos de lo ausente cuya presencia es sólo imaginativa.”³¹

Marina se aleja de las teorías que comparan la inteligencia humana con la capacidad de los ordenadores, permite activar esquemas perceptivos de manera consciente y fuera del contexto perceptivo: “La inteligencia es mucho más que un cómputo de información. Es la constitución de un Yo inteligente, que es un sistema extractor de información y creador de información. Dirige su propio comportamiento, conoce la realidad, inventa posibilidades nuevas. La inteligencia no es una operación única sino un modo de realizar muchas actividades mentales, transfigurarlas y construir otras nuevas. Es un modo de crear significados libres.”³²

En otro punto habla de ese momento en que sentimos saber algo aunque no demos aún con la respuesta, –aspecto que también difiere entre la forma de operar de los ordenadores y la inteligencia humana–, cuando tenemos algo «en la punta de la lengua» “conocemos su vaciado y cómo deberá ser el término que venga a llenarlo. Este hueco

nos permite dos tipos de operaciones: rechazar los ensayos equivocados y reconocer la palabra cuando aparece.”³³

Este molde en el que viene a encajar lo que buscamos tan característico de la intuición, tiene también relación con las reglas del juego, o la estructura de la obra que estamos realizando que viene en este caso a nuestra ayuda aunque sea inconscientemente. Marina continúa a partir de Bergson: “Como estudió Bergson, la tarea creadora es el paso del esquema vacío a la intuición. El esfuerzo para saltar de nivel: de lo abstracto a lo concreto.”³⁴

Dewey también se refiere a un problema de incompreñión sobre la significación del propósito de una obra como factor de control. Identifica que este eqívoco viene de asociar ese propósito con “el deseo devoto” y con lo que suele llamarse un motivo, y cómo en realidad “[u]n propósito existe sólo en función del asunto”. Aporta el ejemplo de la experiencia que originó la *Joie de Vivre* de Matisse, y observa que nunca ha ocurrido tal escena, se trata de una experiencia altamente imaginativa, y enmarca dicho ejemplo como modélico dentro de la teoría del arte como ensueño. Aquí puntualiza: “No obstante, el material imaginativo no pudo permanecer como sueño, cualquiera que sea su origen, sino que para convertirse en materia de una obra, tuvo que ser concebido en términos de color como medio de expresión; la imagen fugitiva y el sentimiento de la danza tuvieron que traducirse a ritmos de espacio, línea y distribución de la luz y los colores. El objeto, el material expresado, no es meramente el propósito cumplido, sino que es, como objeto, el propósito desde su comienzo. Aunque supusiéramos que la

31. Dewey, John, *El arte como experiencia*, Paidós, Barcelona, 2008 (pág. 307)

32. Marina, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona, 2000 (pág. 148)

33. Marina, José Antonio, *Ob. cit.* (pág. 178)

34. *Ibíd.*

imagen que se presentó primero fuera un sueño verdadero, seguiría siendo cierto que su material tuvo que organizarse en términos de materiales y operaciones objetivas, movilizadas coherentemente y sin discontinuidad hasta su consumación en la pintura como un objeto público en un mundo común.”³⁵

Dewey continúa vinculando el propósito con la manifestación del yo íntimo en su manera más orgánica. Se refiere a un control del material por el yo, en el que se implica más que una “mente”, la personalidad, llevando incluida una mente. *“Todo interés es una identificación del yo con algún aspecto material del mundo objetivo, de la naturaleza que incluye al hombre. El propósito es esta identificación en acción. Su operación en las condiciones objetivas, a través de ellas, es una prueba de su autenticidad; la capacidad del propósito para superar y utilizar la resistencia, para administrar materiales, es una revelación de la estructura y cualidad del propósito. Porque como ya he dicho, el objeto creado finalmente es el propósito objetivamente consciente y como actualidad cumplida. La completa integración de lo que la filosofía distingue como «sujeto» y «objeto» (en un lenguaje más directo, organismo y ambiente) es lo característico de toda obra de arte. La perfección de la integración es la medida del estado estético.”³⁶*

Hay otro caso que incide en el propósito que tiene que ver casi con un estado de zen y está relacionada con lo lúdico y la conciencia unificada tan propia del juego. Jugando a un deporte o tocando un instrumento musical, se ensaya a base de repetir las acciones hasta interiorizarlas. Después, una vez que hemos aprendido, *hecho nuestras* esas técnicas, sólo pensamos en buscar el resultado. No en la

manera en que lo lograremos, sino en la forma del propósito. Estos gestos interiorizados, constituyen una operación mental que actúa como una ida y vuelta respecto a las nociones de sensaciones que guían la intuición; es decir, que las sensaciones que en la intuición aportan pistas, en este caso no las detectamos sino que las imaginamos y las buscamos: provocamos esas buenas sensaciones corporales o físicas que alguna vez anterior hemos experimentado. No podemos detenernos en el juego o en la ejecución musical, como para analizar todos los matices (musculares, respiratorios, etc.) que están involucrados en el gesto.

Lawrence S. Kubie lo aborda de la siguiente manera: *“Una vez que es verdaderamente aprendido este acto, puede ser provocado completamente independiente de toda estimulación física interna, simplemente considerando el fin a alcanzar (...) su eliminación del campo de la consciencia constituye la gran economía realizada en el proceso de aprendizaje por repetición. De hecho, encontramos aquí la función más importante, e incluso la única función normal de la repetición en el proceso de aprendizaje. (...) De esta forma nuestros procesos de pensamiento adquieren la posibilidad de saltar numerosas etapas intermediarias cuando efectuamos operaciones aritméticas complejas. Además encontramos el origen del pensamiento intuitivo en el terreno de las ciencias y en el de las artes.”³⁷*

No pensamos en cómo lograr algo sino, que nos concentramos en el resultado y los procesos internos se adaptan solos para obtener ese modelo. Quizá la repetición, que tanto aparece en los juegos tenga también aquí su razón de ser.

35. Dewey, John, *Ob. cit.* (pág. 312-313)

36. *Ibíd.*

37. Lawrence S. Kubie, “El preconscious y la creatividad” en: Beaudot, Alain (coord. por), *La creatividad*, Narcea, Madrid, 1980 (Pág. 124)

2^a parte

La obra

La obra es la pieza central del contexto del arte, el elemento que articula la creación del artista y la del espectador. Tira de esos dos polos. En el presente estudio, este elemento lo relacionamos con el juguete. Un juguete es un medio o soporte para el juego, y tan sólo sugiere modos de jugar; unas veces deja más acotado o concreta más su uso, pero siempre existe una apertura a la posibilidad, a la elección.

Para Gadamer, en palabras de su prologuista Rafael Argullol, “la obra, producto del juego, deja siempre un espacio de juego que hay que rellenar”, y añade: “lo estético que proporciona el arte es, precisamente, esta posibilidad de relleno, nunca acabado, del espacio de juego.”³⁸ Exige la respuesta de un espectador o cojugador, que será quien complete la obra.

Eco también atiende a este espacio incompleto: “Ante todo, vemos de qué manera el arte de todos los tiempos parece algo así como una provocación de experiencias voluntariamente incompletas, súbitamente interrumpidas a fin de suscitar, gracias a una expectativa frustrada, nuestra tendencia natural a la terminación.”³⁹ El placer lo produce la crisis, la tendencia de lo incompleto, al completarse. “Cuanto más inesperada es la solución, más intenso el placer al verificarse.”⁴⁰

Gadamer, rescatando la significación original de símbolo, busca en el autosignificado captar la permanencia de lo fugitivo. El símbolo es algo incompleto, le falta una mitad; originalmente era un tecnicismo en griego para nombrar la «tablilla de recuerdo» que el anfitrión regalaba a su huésped; rompía la tablilla en dos, y cada uno se quedaba con una mitad, de modo que si al de un

tiempo, algún descendiente del huésped regresaba a esa casa se podrían reconocer mutuamente juntando las dos partes.

El símbolo por lo tanto, no es que remita a otra cosa que podría experimentarse de otra forma, de un modo inmediato, sino que “se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un modo íntegro al que se corresponda con él; o, también, quiere decir que existe el otro fragmento, siempre buscado, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital.”⁴¹

Gadamer tras esta reflexión define la experiencia de lo bello en arte como una evocación de un todo. Y añade que, ante una obra, no experimentamos su particularidad, sino la experiencia plena del arte.

Gadamer hace también una analogía entre la obra y la caja de resonancia de un instrumento musical, ante lo particular de la obra se pulsan los conceptos y como ocurre con el sonido siguen resonando. “Formar una especie de caja de resonancia que pueda articular el juego de la imaginación.”⁴²

Los juguetes, aunque a veces se asemejan a los objetos que simulan, son otras cosas, seriamente se podrían considerar como falsas, pero son bien ciertas como tales. Exigen siempre imaginación por parte de los usuarios, los niños, que pueden transformar cualquier cosa en otra dentro del juego. Lo que nos lleva a otra característica del juguete: la interacción que lleva implícita, y que hace que animemos las cosas dándoles vida. Sin jugar con ellos los juguetes pierden su función.

Aristóteles llamaba el saber y la capacidad de producir, al concepto genérico que abarca tanto

38. Gadamer, Hans-Georg, La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta, Barcelona, Paidós / I.C.E. de la universidad Autónoma de Barcelona, 1991 (pág. 20)

39. Eco, Umberto, Obra Abierta, Ariel, Barcelona 1990 (pág. 175, 177)

40. *Ibid.*

41. Gadamer, H.-G., *Ob. cit* (pág. 85)

42. Gadamer, H.-G., *Ob. cit* (pág. 64-65)

la práctica del artista como del artesano. Lo que distingue este saber de la teoría, es que produce una obra que depende del hacer. Gadamer describe este proceso: “Sale una obra a la luz. (...) La obra, en cuanto objetivo intencional de un esfuerzo regulado, queda libre como lo que es, emancipada del hacer que la produjo. Pues la obra, por definición, está destinada al uso.”⁴³

Los museos, por su tarea de conservar las obras de arte, las colocan en vitrinas y siempre se rigen por la máxima: “no tocar”. Baudelaire en “la moral del juguete”, otorga valor de obra a los juguetes, como primera experiencia del niño con el arte, y como base para la sensibilidad artística del adulto. En su texto alerta de las costumbres de algunos padres severos que no dejan los juguetes a los niños. “Por lo demás, hay niños que hacen lo mismo: no usan sus juguetes, los economizan, los ponen en orden, hacen con ellos bibliotecas y museos, y de vez en cuando los enseñan a sus amiguitos rogándoles no tocar: yo desconfiaría inmediatamente de esos niños-hombres.”⁴⁴

A este afán de preservar los juguetes se opone el impulso de romperlos para tratar de descubrir su alma. “La invasión más o menos rápida de ese deseo es la que decide la mayor o menor longevidad del juguete. No tengo el valor de reprochar esa manía infantil: es una primera tendencia metafísica. Una vez que ese deseo se fija en la médula cerebral del niño, proporciona a sus dedos y sus uñas una agilidad y una fuerza singulares. (...) por último lo rompe, él es el más fuerte. ¿Pero dónde está el alma? Aquí comienzan el embrutecimiento y la tristeza.”⁴⁵

Baudelaire se refiere a los autómatas o a los juguetes con mecanismos que imitan el movimiento

y la existencia como “juguetes con alma” o que parecen tenerla. La ilusión se desvanece sin embargo al descubrir su interior.

En relación con esta hipótesis de Baudelaire, de cómo el juguete es la iniciación del niño en el arte, ya nos referimos antes a lo que el psicólogo Winnicott llamó objetos transicionales. Aunque esta vez, aplicado a una edad más temprana, a la primera posesión de “no-yo” de los bebés. Los fenómenos transicionales derivan a todo el campo cultural porque crean la zona intermedia de experiencia. “Se trata de una zona que no es objeto de desafío alguno porque no se le presentan exigencias, salvo la de que exista como lugar de descanso para un individuo dedicado a la perpetua tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y la exterior”⁴⁶. Cuando se diluye en el niño la significación del objeto transicional, esta zona intermedia llega a abarcar el terreno del juego y el de la creación y apreciación artísticas.

Como suele emplearse en el lenguaje habitual, se trabaja *en* una obra, (o como acción viva en el presente alguien está trabajando *en* una obra), la noción de los objetos transicionales o la aludida zona intermedia nos pueden servir de guía. Vamos a ver cómo, esta expresión habitual, puede tener un significado casi literal, a nivel de la conciencia dentro del juego.

A lo largo de la investigación que nos ocupa, aparece frecuentemente la noción inmersiva o de identificación que el jugador tiene con el propio juego al que está jugando; somos ese juego, nos concentramos de una manera especial ya sea con una pelota que lanzamos, como con una partida de un juego de mesa, hasta el punto de que nuestra

“Un cuadro nunca está acabado; sencillamente se detiene en sitios interesantes”

Paul Gardner

43. Gadamer, H.-G., Ob. cit (pág. 47)

44. Baudelaire, Charles, Curiosités esthétiques, París, 1868 Revista Exit n° 25

45. Baudelaire, Charles, Ob. cit

46. Winnicott, D.W., Realidad y juego, Gedisa, Barcelona, 1979

conciencia toma esa forma o lugar.

Stefan Zweig, en una conferencia que se recoge en el libro *El misterio de la creación artística*⁴⁷, expone de una manera muy clara esta posición en su tarea imposible de desentrañar lo que ocurre cuando una obra es creada. De las palabras de Zweig se desprende la idea romántica del artista como genio creador, y pone el objetivo de ese “misterio” al que hace referencia en puntos que nosotros trataríamos con más naturalidad, pero su explicación y el método que plantea merecen tratarse aquí.

*“La concepción de un artista es un proceso interior. Tiene lugar en el espacio aislado e impenetrable de su cerebro, de su cuerpo. La creación artística es un acto sobrenatural en una esfera espiritual que se sustrae a toda observación. [...] Toda nuestra fantasía y toda nuestra lógica no pueden facilitarnos sino una idea insuficiente del origen de una obra de arte. No nos es dado descifrar este, el misterio más luminoso de la humanidad; acaso no podamos más que comprobar su sombra terrenal. No estamos en condiciones de participar del acto creador artístico; sólo podemos tratar de reconstruirlo, exactamente como nuestros hombres de ciencia tratan de reconstruir, al cabo de miles y miles de años, unos mundos desaparecidos y unos astros apagados.”*⁴⁸ Hace alusión con sus referencias y ejemplos a obras maestras que han pasado a la posteridad en cualquiera de las manifestaciones de la cultura, pero también, según su discurso se va desarrollando, vemos que esta observación y análisis último, es también imposible en artistas que están en activo e incluso para uno mismo mientras crea.

47. Zweig, Stefan, *El misterio de la creación artística*, Ediciones sequitur, Madrid, 2012 Conferencia pronunciada en Buenos Aires el 29 de octubre de 1940

48. Zweig, Stefan, *Ob. cit* (pág. 16)

49. Zweig, Stefan, *Ob. cit* (pág. 17)

50. Zweig, Stefan, *Ob. cit* (pág. 19)

51. Zweig, Stefan, *Ob. cit* (pág. 20)

52. *Ibid.*

No obstante plantea utilizar el método de la criminología para investigar este misterio: *“el problema es el mismo, pues tanto en el asesinato como en el de la génesis de una obra de arte, nos cabe reconstruir una acción cuya realización no hemos presenciado.”*⁴⁹ En este procedimiento de la criminología, el caso ideal es aquel en el que el autor del crimen aparece y confiesa, describe los detalles. Esto daría fin y certeza a la investigación. La solución clara a este problema sería que el propio artista explicara el secreto de su creación y casi nunca ocurre. *“Esto debe de tener una razón determinada, y esta razón consiste en que el artista no tiene tiempo ni lugar de observarse a sí mismo mientras se halla en el estado apasionado de la creación. El artista no es capaz de observar su propia mentalidad mientras trabaja, como no es capaz de mirarse por encima de su propio hombro mientras escribe.”*⁵⁰

Vuelve a la comparación criminológica y dice que el artista se parece más al culpable de un asesinato pasional, arrebatado de ciego apasionamiento: *“que [el artista] no está con sus propios sentidos, que no es dueño de su propia razón, pues toda creación verdadera sólo acontece mientras el artista se halla hasta cierto grado fuera de sí mismo, cuando se olvida de sí mismo, cuando se encuentra en una situación de éxtasis.”*⁵¹ Y recuerda el origen etimológico de la palabra griega *ekstasis* que significa “estar fuera de sí mismo”.

Se pregunta dónde está el artista mientras produce si es que está *fuera de sí mismo*: *“¿dónde se encuentra? La contestación es muy simple. Está en su obra.”*⁵²

Esto si bien puede parecer simple, a tenor

de los ejemplos que aporta vemos que de ello se desprenden cuestiones interesantes, que aunque él no relaciona con el juego, son ciertamente propias de este ámbito. La obra como juguete con la que jugamos, y nos identificamos, tiene que ver con ese tipo de representación de juego simbólico que vamos a tratar en el siguiente capítulo. En él traeremos también algunos ejemplos que aporta Zweig.

Representación: el juego simbólico

Charles Baudelaire en su texto “Moral del juguete” escribe: “*todos los niños hablan a sus juguetes; (...) Los niños demuestran con sus juegos su gran capacidad de abstracción y su elevada potencia imaginativa. Juegan sin juguetes. (...) Esta facilidad para contentar su imaginación testimonia la espiritualidad de la infancia en sus concepciones artísticas. El juguete es la primera iniciación del niño en el arte, o más bien su primera realización.*”⁵³

Además del impulso congénito que se da en los niños y los cachorros, el juego humano añade la conciencia de estar jugando y la razón, en este caso la razón conforme a fines, pero son motivos o intenciones que se terminan con el propio juego. El juego va paralelo a las actividades más serias en las que se representan papeles, como el culto o la jurisprudencia. Citando a Gadamer: “*Resulta inmediatamente evidente que a toda forma de seriedad le acompaña como su propia sombra un posible comportamiento lúdico. «Hacer como si» parece particularmente posible en todo hacer que no sea un comportamiento impulsivo, sino que se «refiera intencionalmente» a algo.*”⁵⁴ Son acciones simbólicas que representan o se refieren a las otras acciones “serias”, no sólo dan la apariencia de aquellas; las sustituyen.

El juego simbólico, en sí mismo, se puede considerar una herramienta creativa, tal y como lo describen Robert y Michèle Root-Bernstein, un “*ejercicio de habilidades como la analogía, el modelado, la representación y la empatía, evocando un mundo imaginario en el que una cosa representa a otra*”⁵⁵. Los modelos en los problemas matemáticos o particularmente en la teoría de juegos son ejemplos de ello. Como también lo son

las pinturas bacterianas de Alexander Fleming. Fleming experimentaba consiguiendo colores a partir de combinaciones de bacterias con las que pintaba. Se permitía cierto desorden y juego mientras experimentaba y así descubrió el moho verde azulado de la penicilina. En las pinturas bacterianas utilizaba simbólicamente las bacterias como pigmentos.

Una cosa que dentro del juego (o por efecto del juego) es otra. Cabe recordar también aquí la percusión casual con objetos encontrados, desde el conductor que aparece al final de “*Moments of play*” que ha convertido su coche en batería, hasta piezas compuestas (o espontáneos juguetes) para mesas con platos o bicicletas, por ejemplo. Así mismo, también traemos aquí el ejercicio de pensar un sonido, (como el sonido que hace un animal) e imitarlo con otros elementos.⁵⁶ La forma de tocar, tanto para conseguir el sonido como para darle expresividad, hace que juguemos a ser ese animal o elemento.

Jugamos con los objetos, con los juguetes... y también con las acciones, sobre lo que eres, o “*eras*”, en el juego. Ya que curiosamente, los niños suelen emplear un tiempo verbal en pasado (pretérito imperfecto de indicativo) “¿jugamos a que tú *eras* un policía y yo *era* un ladrón y que *íbamos* por...?” como evocando que el juego, que se va a estar representando en el presente remita a otro tiempo, entendiendo la idea de símbolo. Como si estuviesen recreando “aquella vez que...” y quizá con ello venga el juego dentro del juego (a otro nivel), en el que se inventa la situación sobre la marcha de una manera como si ya hubiese ocurrido antes, o ya se hubiese jugado antes. Es lo

53. Curiosités esthétiques, París, 1868 Revista Exit n° 25

54. Gadamer, Hans-Georg, Estética y hermenéutica, Editorial Tecnos, Madrid, 1996 (El juego del arte, pág. 129)

55. Robert y Michèle Root-Bernstein, El secreto de la creatividad, Kairós, Barcelona, 2002 (pág. 297)

56. En el taller Click pum pum pa, que Laurita Siles y yo impartimos en Tetouan (INBA) propusimos este ejercicio con resultados interesantes y divertidos; imaginar un sonido y tocar objetos imitándolo de forma que el resto intentara adivinarlo.

que se conoce como “tiempo épico”.⁵⁷

Varios autores observan en el juego simbólico una relación entre el jugar del niño y el origen de mitos y representaciones sagradas del hombre primitivo; se trata del origen de la imaginación creadora. En este devenir, que algo pueda simbolizar otra realidad es un paso importante.

Para Jean Piaget, el juego es el principal proceso de simbolización que se realiza en la vida y él incluye la expresión plástica como un juego más.⁵⁸

Th. Ribot menciona las cuatro épocas fijadas por James Mark Baldwin en el desarrollo mental del niño: 1ª Afectiva (procesos sensoriales rudimentarios, placeres y dolores, y adaptaciones motoras simples). 2ª y 3ª Objetiva, en la que el autor establece dos estados; en el primero, la aparición de los sentidos especiales, de la memoria, y sobre todo, de los instintos defensivos y de la imitación; en el segundo, movimientos y memoria complejos, acción ofensiva y voluntad rudimentaria. 4ª Subjetiva o final (pensamiento consciente, voluntad constituida y emoción ideal). “*Si se acepta este esquema como aproximado a la realidad, debe señalarse el instante de la imaginación en la 3ª época (segunda fase de la época objetiva), la cual lleva las condiciones necesarias para que la imaginación creadora pueda nacer y elevarse sobre la pura reproducción.*”⁵⁹

En esta etapa se afirma la imaginación creadora bajo la forma de animismo o animación de todas las cosas. “*Este paso del espíritu nos es ya conocido (...); como el estado del espíritu del niño, en tal momento, es semejante al del que crea los mitos en el hombre primitivo (...) Su actitud hacia los muñecos es el ejemplo más sencillo y también el mejor porque es universal*”⁶⁰

Ribot habla en esta etapa de un estado de autosugestión, similar al de la hipnosis pero que viene del propio sujeto, del niño, para el que un palo que se coloca entre las piernas se convierte en un caballo imaginario. Huizinga parece mantener una opinión similar, aunque con el matiz de que la ilusión no es completa: “*El niño se pone tan fuera de sí que casi cree que “lo es” de verdad, sin perder, sin embargo, por completo, la conciencia de realidad normal.*”⁶¹

Para Ribot, sin embargo, es la creencia la que nos dota de imaginación en esta fase de la infancia: “*La pobreza de su desarrollo mental, hace tanto más fácil esta limitación del campo de su conciencia que asegura la supremacía de la imagen.*”⁶² Y describe el mecanismo, como similar al que produce la ilusión, pero con un carácter de estabilidad que excluye la rectificación: “*El niño transforma un pedazo de madera o de cartón en un otro él, porque no ve más que el fantasma que ha creado, es decir, las imágenes que habitan en su cerebro, no la materia que las suscita.*”⁶³

Concluye con la exposición de este concepto de creencia, que ve indispensable para que se dé ese poder de creación que reviste de realidad a las imágenes: “*sin este estado psíquico, la naturaleza de la imaginación es totalmente incomprensible. Lo propio de la imaginación es producir una realidad de origen humano al lado de la realidad de origen natural, y aquella no lo consigue más que por la creencia que acompaña a la imagen.*”⁶⁴

Volviendo al matiz de completa inmersión que difiere de la opinión de Huizinga, Ribot puntualiza: “*Algunas veces cabe preguntarse si la creencia del niño en sus quimeras es plena, absoluta*

57. Sixto, R., Instante y duración. Aproximación a la temporalidad fotográfica. Tesis doctoral Dir. A. Moya Valgañón, EHU 1998

58. Piaget, Jean, La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación, Fondo de Cultura Económica, México 1961

59. Ribot, Th., La imaginación creadora, mra, Barcelona, 2000 (págs. 81 y sigs.)

60. *Ibíd.*

61. Huizinga, Johan, Homo Ludens, Alianza/Emecé, Madrid, 2007 (pág. 28)

62. Ribot, Th. Ob. cit. (págs. 81 y sigs.)

63. *Ibíd.*

64. *Ibíd.*

y sin reservas. El palo sobre el cual cabalga, ¿lo identifica totalmente con un caballo? (...) según parece, debe admitirse más bien un término medio entre la afirmación y la negación; pues de una parte, la actitud escéptica de los que se burlan de él, desagrada al niño, como a un creyente sincero cuya fe se demole; y por otro lado, la duda nace en él, de tanto en tanto, sin que la rectificación llegue jamás; una creencia se asimila a otra o la contradice; este segundo trabajo se hace poco a poco, pero entonces, bajo esta forma, la imaginación decrece.”⁶⁵

Huizinga, basándose en el libro de R. R. Marett “*The Treshold of Religion*”, y particularmente en el capítulo “*Primitive Credulity*”, afirma que la creencia es intencionada: “en la fe primitiva juega siempre un determinado elemento de make-believe, de hacer creer. Ya se sea hechicero o hechizado, se es a la vez engañador y engañado. Pero se quiere ser el engañado. Así como el salvaje es un buen actor que se entrega por completo, como un niño, a su papel, también es un buen espectador y también, como el niño, puede asustarse espantosamente con el ruido de algo que sabe que no es un león auténtico.”⁶⁶ Se acepta voluntariamente entrar en el juego, las reacciones de miedo o admiración “son en parte totalmente espontáneas y auténticas, pero por otro lado, deber tradicional”⁶⁷ no se debe estropear el juego, pero aún así se conocen sus límites.

Hay una unidad inseparable entre fe e incredulidad en las acciones sacras de los pueblos primitivos, que se comprende del mejor modo con el concepto de juego, la alianza entre la gravedad sagrada, con la simulación y la broma. Huizinga se refiere a un estudio de Aw. E. Jensen: para éste existe una analogía entre el mundo infantil y

el mundo de lo primitivo pero con una diferencia en la actitud: mientras que al niño se le presenta una aparición “completamente elaborada”, “las cosas pasan de muy distinto modo en la actitud creadora de aquellos hombres que han originado las ceremonias (...): no tienen que habérselas con apariciones ya fabricadas, sino con la naturaleza que les rodea, pues han concebido y tratado de representar sus inquietantes demonios.”⁶⁸

Ahora recordamos el texto de Stefan Sweig, que citamos en el capítulo anterior sobre la obra, cuando afirmaba que el artista está fuera de sí mientras crea, *está en su obra*. Aporta varios ejemplos, algunos hipotéticos, otros constatados en los que se aprecia este viaje a la fantasía y hasta un punto de vivirlo de una forma casi real, con ese convencimiento.

“En el momento en que Shakespeare escribió las palabras que hace decir a Otelo, no estaba espiritualmente en Londres, sino en la Venecia de un siglo atrás, y no vivía sus emociones propias, sino las de un hombre inventado, de Otelo, el moro, y sus celos.”⁶⁹

También relata un hecho que ocurrió en el estudio de Balzac, cuando en una ocasión un amigo suyo entró sin avisar y le sorprendió mientras estaba trabajando en una novela. “[Balzac] dio media vuelta, se levantó de golpe, tomó al amigo del brazo en un estado de suprema exaltación, y exclamó con lágrimas en los ojos: «¡Qué horror! La duquesa de Langeais ha muerto.»” La duquesa en cuestión era un personaje de la novela y el escritor

65. *Ibíd.*

66. Huizinga, Johan, *Ob. cit.* (pág. 40)

67. Huizinga, Johan, *Ob. cit.* (pág. 39)

68. Huizinga, Johan, *Ob. cit.* (pág. 41) cita que toma de Jensen, Aw. E., *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölker*, Stuttgart, 1933. (pág. 149 ss.)

69. Zweig, Stefan, *El misterio de la creación artística*, Ediciones sequitur, Madrid, 2012 (pág. 21)

acababa de describir su muerte. “Tenía esa muerte tan presente como si la hubiera visto con sus propios ojos, y aún no había despertado de su sueño productivo.”⁷⁰

Gonzalo Frasca, (Investigador académico en el Centre for Computer Game Research, Copenhague) en su conferencia “*El simulatógrafo: Una herramienta para crear juegos*”, expuso la siguiente idea: “*Los juguetes, los juegos y los videojuegos no sólo representan la realidad sino que además la simulan.*”⁷¹ Esta afirmación se refleja con el ejemplo de un barco o un avión de papel. Ambos juguetes, no representan fielmente su referente, pero mantienen con él funciones que los identifican, el avión vuela y el barco flota. Esta característica, inherente a los juguetes, los diferencia de otros objetos, y paralelamente, el acto de jugar, como hemos visto, se puede tomar en muchos casos como una simulación.

Esto tiene bastante que ver con la acción, con el carácter de verbo de los juegos, de hacer algo. Entre la imitación y la simulación se encuentra este tipo de representación, que no debe entenderse como una copia de la realidad, sino, mas bien como una sustitución o una identificación.

E. H. Gombrich en el texto “*Meditaciones sobre un caballo de juguete o Las raíces de la forma artística*”⁷² incide sobre este asunto y utiliza como ejemplo un juguete simple: el caballo que puede consistir simplemente en un palo, que en nada se parece a su referente, pero que permite mantener la acción de cabalgar. Y también señala como algo

decisivo, que está acción (cabalgar) debe ser una acción importante, significativa. El caballo de juguete que describe, por tanto, tiene en común con el real la función más que la forma, su uso más que el aspecto o incluso la idea que tenemos del animal. Puede, a partir del palo, tener varios grados de mejoras; se le pueden añadir riendas, pero no sólo lo adaptamos a nivel práctico, sino también simbólico, al añadir una cabeza con “ojos” si no, no podría “ver”. Para Gombrich parece ser que la clave de la representación consiste, más que en una imagen que imita algo o lo traslada de un plano a otro, en la sustitución. Hay un mínimo para el sustituto que va a remplazar; el símbolo y lo que simboliza comparten la función.

En el juego se “es” otro personaje, otra cosa, como ocurre con el disfraz. Los niños juegan a ser papás y mamás, policías y ladrones o indios y vaqueros, y los adultos juegan a versiones más elaboradas en los “juegos de rol”. El juego con muñecos o la mayoría de los videojuegos son también ejemplos de esto; en estos juegos te conviertes en otro personaje con características y habilidades especiales. Un caso curioso es el de los *cosplayers* o jugadores de disfraces, que se disfrazan de algún personaje de videojuegos, de dibujos animados o de cómics... y también lo representan.

En la exposición “*El niño, el juego y Dios, desde Louis XIII a Baden Powell*” que visitamos en Lyon⁷³, se mostraban diversos ejemplos de juegos relacionados con la religión católica. En lugar de considerar un sacrilegio jugar a decir misa, o cuando menos irrespetuoso, esta práctica, habitual en los niños del XIX hasta mitad del siglo XX, era una manera de despertar la vocación de cura y aclarar el

70. Zweig, Stefan, *Ob. cit* (pág. 22-23)

71. “El simulatógrafo: Una herramienta para crear juegos” impartida el simposium “*Homo Ludens Ludens*” celebrado el 19 y 20 de abril de 2008 en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón

72. Gombrich, E. H., *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte, Ed. Debate, Madrid, 1998*

73. *L'enfant, le jeu et Dieu. Musee d'art religieux de Fourviere, Lyon, del 4 de octubre de 2007 hasta el 6 de enero 2008*

conocimiento de la doctrina; en la exposición había varios altares de juguete, pequeños y con todos los útiles para la eucaristía, así como vestimenta de sacerdote. Para las niñas existían muñecas de monjas y abadesas con la misma finalidad. También se encontraban expuestos disfraces para la fiesta de la santa infancia, instaurada para la conversión de los paganos; ese día los niños se vestían de religiosos o de infieles.

Estos tipos de juegos que venimos describiendo en este capítulo, son los que Roger Caillois clasifica como *mimicry*. Como él dice, consisten en “*ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia.*”. En ellos, “[e]l sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo.”⁷⁴ Como la expresión que utilizaba Huizinga al relacionar este tipo de juegos con el culto primitivo.

Caillois emplea el término *mimicry*, que es la palabra inglesa para el mimetismo, especialmente de los insectos, porque quiere dejar patente “*la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, del impulso que las suscita [estas manifestaciones]*”.

Como antes hemos visto, es reseñable el significado que comparte en algunos idiomas el jugar y la representación. Recordemos que así ocurre, por ejemplo, en el francés con *jouer* y en inglés con *play* dejando patente la importancia de este aspecto del juego.

74. Caillois, Roger, Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, *Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1994* (pág. 52)

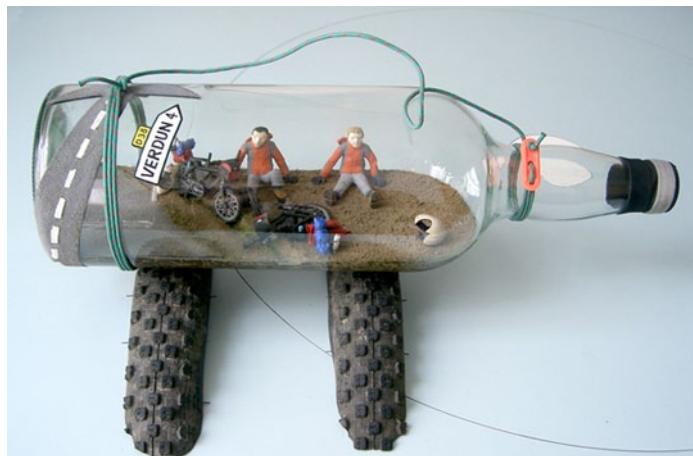
Laurent Tixador y Abraham Poincheval

Estudio de casos

Visitando la 9. *Biennale d'Art Contemporain* de Lyon en 2007, reseñé algunas obras con formato de maquetas; quizá estas piezas eran casos aislados en la producción de los artistas, pero al buscar sobre ellos descubrí algunos que por su forma de hacer eran relevantes para este trabajo de investigación, entre ellos, estos que nos ocupan. Laurent Tixador (1965, Colmar) y Abraham Poincheval (1972, Alençon) son dos artistas franceses que han trabajado juntos a lo largo de su trayectoria. Sus proyectos son aventuras que implican una experiencia personal fuerte. Hay un elemento de reto muy importante en su actividad, las expediciones y vivencias extremas suponen desafíos que les ponen a prueba. Estas aventuras estéticas, a menudo absurdas, con un punto gracioso, pero de gran dureza son la base

de su trabajo, tomadas como performances que unen arte y vida. Se da un proceso de mucha implicación personal que hay que transmitir de alguna manera.

Además de estas expediciones de carácter lúdico, ya de por sí valiosas, la representación que hacen de las mismas en las salas de exposiciones también está en relación con lo que vamos tratando aquí; intentan trasladar al público lo que ha supuesto la aventura para ellos: “*el espectador tiene que imaginarse nuestro trayecto, él también tiene que viajar*”⁷⁵. Con tal fin elaboran una obra basada en los rastros generados en las aventuras, documentan la performance en libros, vídeos y fotografías, pero también muestran los objetos que han usado y que han sido transformados con dibujos e inscripciones grabadas o con tallas. Sus obras muchas veces



Journal d'une défaite (2006)
Botella de vidrio 4,5 L : tierra, neumático, cordón, plástico
50 x 25 cm Pieza única



Os Total Symbiose 2 (2007)
Hueso de buey y de codorniz, pintura acrílica
18 x 10 x 14 cm Pieza única

75. Díez, Gontzal, “A tres metros bajo tierra”, periódico *La Verdad*, Murcia, 6/2/2008

toman la forma de souvenirs, son objetos para recordar que remiten a las expediciones al modo de los turísticos. De esta forma recrean escenarios en los que -en lugar de barcos- ellos mismos aparecen representados dentro de botellas, como mensajes de náufragos, o muestran objetos encontrados durante su periplo, labran conchas de jibia y utilizan huesos de toro y codorniz.

Estas obras, registros poéticos de lo acontecido en las aventuras, sirven de intermediarias entre la experiencia de los artistas y el espectador. Sin estos objetos que están cargados a menudo de gran sentido del humor, su experiencia no nos sería accesible.

Así mismo, como veíamos, su actitud de proponerse retos es muy lúdica, se puede decir por lo absurdo de algunas de sus acciones que lo que hacen es jugar: juegan a ser exploradores y también se juegan la vida. El “como si” del juego está muy presente, llegando incluso a disfrazarse. Buscan la novedad en sus proyectos; acometen algo que no han hecho nunca antes, sin saber si tendrán conocimientos suficientes, o si podrán afrontar el reto, por un lado aprendiendo sobre la marcha a sobrevivir, y por otro mediante la práctica de las técnicas que necesitan para sus obras. Nunca se entrenan o ensayan antes.

Según Marina⁷⁶, “[l]a meta [de un proyecto] puede ser un reto, cosa que ocurre con frecuencia en la actividad creadora, precisamente porque su afán de alcanzar la zona de desarrollo remoto la emparenta con otras modalidades del impulso aventurero.” En la práctica de estos artistas, uniendo el arte con su propia vida, se ve su intento de alejarse de su zona de desarrollo “previsible” o “próximo” a la que



Pelles Horizon - 20 (2008)
Palas, hueso de buey
2 x (96 x 54 cm)

se refiere Marina; este afán es la característica del proyecto creador. No les queda otro remedio que *inventar* para poder salir adelante.

Entre sus proyectos está “*Total Symbiose*” (2001) en el cual sobrevivieron ocho días en la isla de Frioul, cercana a Marsella, de manera precaria similar a la de los hombres prehistóricos. En “*L’Inconnu des grands horizons*” (2002) realizaron el trayecto en línea recta entre Nantes y Caen, y después entre Caen y Metz, que les llevó dos meses de caminar con ayuda de una brújula, sin ningún mapa. También fueron desde el pueblecito de Fiac en lanchas de remos hasta la FIAC “Foire Internationale d’Art Contemporain de Paris” sólo por tener el mismo nombre.⁷⁷ En Murcia desarrollaron “*Horizon Moins Vingt*” (2008), cavaron un túnel subterráneo durante 20 días,

76. Marina, José Antonio, Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona, 2000 (pág. 164)

77. Estos rumbos trazados en línea recta o con destinos homónimos, que cobran únicamente sentido en el campo estético, recuerdan a ciertas propuestas de turismo experimental que recoge Joel Henry (Laboratorio de turismo experimental, Latourex) (ver.cap. Reglas de juego y restricciones)

avanzando a un metro por día mientras tapaban lo ya recorrido, viviendo con lo mínimo en el hueco que avanzaba, con el aire suministrado por bombas. Otro de sus proyectos consiste en encerrarse en una galería con 100 mosquitos que deberán matar con una goma elástica.

Sus aventuras son un acto de descubrir algo extraordinario, en realidad no sirven para nada si no es sentir algo nuevo, e intentar transmitirlo; reinventan esfuerzos, técnicas, métodos, dolores e incluso miedos. Tratan temas como la conquista del espacio, la arqueología, la reflexión sobre el azar y sus limitaciones. Sus obras además, tanto por la estética, similar a los juguetes, como por su función simbólica entre la experiencia contenida en ellas y la experiencia vivida por los artistas en las expediciones, nos sirven para jugar con ellas imaginando, o más bien reviviendo las aventuras; nos sirven para ponernos en su situación.



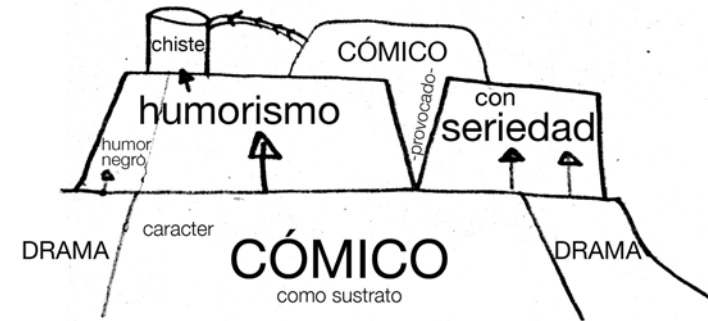
*Dans Tunnel, proyecto Horizon - 20 (2008)
Fotografía.*

El chiste

En este estudio nos interesa ahora tratar sobre el humor, o más bien sobre cómo la obra de arte puede tomar forma de una suerte de chiste. Hemos visto cómo las cosas en el juego pueden ser otras: son otras para el que entra en el juego. En el chiste se va a jugar con que las cosas sean lo que queramos que sean, y si alguien, con sentido del humor, quiere entrar en el juego, se podrá divertir. El humorismo señala algo y, aún sin transformarlo, nos hace que lo veamos de otra forma. En esto apreciaremos un vínculo con el ready-made. Se refiere a cosas y las define, a veces tal cual son, pero rompiendo los esquemas prestablecidos culturalmente, de manera que solo puede entenderse aceptando entrar en el juego. Particularmente el chiste, es inseparable del terreno lúdico.

En relación a los ámbitos que derivan en la diversión y más concretamente en la risa hay varios conceptos o categorías. En primer lugar tenemos lo cómico, que engloba dentro de sí varias manifestaciones entre las que se encuentra el chiste, y que también sirve de sustrato, ya que puede ser involuntario y encontrarse en una situación dada tal cual en la realidad. Algo pasa, o vemos, y nos hace gracia. Si a esa situación le añadimos un acto intencionado, o bien provocamos otra, estamos hablando de humorismo y dentro del humorismo tenemos al chiste como algo puntual, concreto. El chiste, que por otra parte en alguna de sus variantes está muy vinculado con la base cómica, en bruto y sin elaborar.

En oposición a esa base o sustrato natural propensa a ser graciosa -algo cómico- tenemos lo dramático, habitualmente tratado con seriedad. Si se trata con humor, podemos estar ante el humor



negro. Mientras que muchas situaciones cómicas de la realidad son tratadas con suma seriedad en ciertos contextos o por gente sin sentido del humor.

Como una característica tenemos que el chiste busca provocar risa y que va dirigido al entendimiento, mientras que otras manifestaciones del humor apelan más al sentimiento y no necesariamente causan risa.

Es en este terreno en el que nos movemos: de la comicidad al chiste, pasando habitualmente por el humor y su reflexión-elaboración, aunque a veces con un vínculo directo entre lo cómico y el chiste.

Noel Clarasó en *Biografía del humor y del mal humor*⁷⁸ defiende que el humorismo se puede basar simplemente en hacer una observación de la realidad; mostrar una opinión que subraya el hecho cómico. Puede ser una tarea que consista en una especie de definición de las cosas.

Una definición que atiende a las apariencias y da la vuelta a su utilidad, podría resumirse en «lo que también son las cosas». La acepción que prevalece normalmente suele ser la definida por el uso que tienen los objetos o los objetivos que

78. Clarasó, Noel, *Biografía del humor y del mal humor*, José Janés editor, Barcelona, 1947

tienen las acciones humanas. En el humor la inutilidad (o esa otra utilidad) es lo que destaca. También describe lo obvio o evidente tal cual es, resaltándolo.⁷⁹

Clarasó da cuenta de los principios que Luis Marsillach apunta en el prólogo de su *Diccionario humorístico*⁸⁰. Para ellos, un novelista sentimental inventa las pasiones “*en su laboratorio*”, no siente al ser humano; al contrario que el humorista, que describe al hombre y al ser humano “*tal como los siente, con sinceridad, con el alma al filo de la pluma y le sale un cuento de risa.*”⁸¹

El humorista, a diferencia del novelista, no inventa nada. Aporta el caso de cierto humorista (al que no nombra) que adoptó este lema, para fórmula de su obra: “*«Miro la tierra y los gestos del hombre sobre la tierra, y luego digo lo que he visto y lo que no he visto: lo que he visto, para los que no tienen tiempo de mirar a su vez; lo que no he visto, para los soñadores; a los primeros, les divierto; a los segundos, les enternezco.»*”⁸²

Clarasó repasando a Marsillach: “*Para el humorista, sólo hay una cosa seria: el humorismo. Marsillach dice que él está dispuesto a definirlo todo humorísticamente, menos el humorismo. Y añade que no sabe lo que pueda ser eso del humorismo. «Quizás el humorismo consista, más que en una manera de ser, en una manera de ver.»*”⁸³

Vigara expresa en otros términos sobre la base o sustrato cómico: “*Se dice que es cómico todo aquello (personas, cosas, hechos, dichos...) que muestra capacidad de divertir o de excitar la risa, incluso si no tenía intención inicial de hacerlo. Y digo bien: que muestra tal capacidad, y no que simplemente la posee. En lo cómico (sust.*



o adj.) trasladamos la comicidad del terreno de la abstracción al de la realización. Puede haber (o no) comicidad en un resbalón inoportuno; pero un resbalón sólo es cómico cuando ha ocurrido en unas circunstancias determinadas y provocado risa.”⁸⁴

A menudo lo que provoca risa, como también apunta Bergson es el accidente. Analiza por qué es cómico y por qué se trata como tal: “*Un hombre que va corriendo por la calle, tropieza y cae; los transeúntes ríen. No se reirían de él, a mi juicio, si pudiesen suponer que le ha dado la humorada de sentarse en el suelo. Se ríen porque se ha sentado contra su voluntad. No es, pues, su brusco cambio de actitud lo que hace reír, sino lo que hay de involuntario en ese cambio, su torpeza. Acaso había una piedra en su camino. Hubiera sido preciso cambiar el paso o esquivar el tropiezo. Pero por falta de agilidad, por distracción o por obstinación del cuerpo, por un efecto de rigidez o de velocidad adquirida, han seguido los músculos ejecutando*

Roula Partheniou:
Caution Yellow (2009)
pasta fimo, pintura acrílica

79. Volveremos a ello en lo que Clarasó denomina “lógica sutil.”

80. Marsillach, Luis, *Diccionario humorístico*, Barcelona, 1945

81. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 14) Contextualizan estas palabras como argumentación de las causas de la melancolía del humorista. La cita continúa “¿Cómo no ha de entristecerse?” Tanto como siente a la humanidad, siente sentirla.

82. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 14-15)

83. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 15)

84. Vigara Tauste, Ana M^a, *El chiste y la comunicación lúdica: lenguaje y praxis*, Madrid, Ediciones Libertarias, 1994

*el mismo movimiento cuando las circunstancias exigían otro distinto. He ahí por qué ha caído el hombre y por qué se ríen los transeúntes.*⁸⁵ Esto lo equipara con la broma preparada, intencionada, en un ejemplo cuya única distinción, es la preparación artificial del segundo caso, mientras que el motivo de su comicidad es el mismo; *“Lo que hay en ambos casos de ridículo, es cierta rigidez mecánica que se observa allí donde hubiéramos querido ver la agilidad despierta y la flexibilidad viva de un ser humano”*⁸⁶ Hay una tensión, que desemboca en la caída y en la risa.

Parece algo muy tonto, pero nos sigue haciendo gracia el humor de **Charlot** y **Buster Keaton**, o en versiones más modernas como las de **Takeshi's Castle (Humor Amarillo)** y también programas con grabaciones caseras como **Videos de primera**; a veces sin actuación, situaciones cómicas comentadas con humor o simplemente presentadas en una selección con varios cortes similares. Algunos de sus chistes ya los conocemos y otros se anuncian con antelación, se ven venir, la tensión sube poco a poco hasta que realmente ocurren, no necesitan del efecto sorpresa. El de las comedias de cine mudo, es un humor que funciona a varios niveles, desde la gracia más simple a una sátira compleja.

Bergson incide en un sentido un tanto perverso, pero precisamente positivo como mecanismo útil: Debido a la vergüenza que provoca en el individuo ser objeto de la risa, está tiene una función para evolucionar y así llegar a ser más flexibles en nuestras acciones, menos rígidos en la respuesta a estímulos; en definitiva, menos anclados en el automatismo de los gestos aprendidos y menos

distraídos. Es decir que intenta –y con esto se une a las teorías de Provine de las que trataremos–, al detectar lo insociable, promover forzosamente la integración en el grupo.

Clarasó destaca otra función social de la risa: indicar rápidamente la levedad de un accidente, y envolver el incidente en un clima afectivo, de confianza. Menciona una advertencia maternal que manifestada como risa quiere decir: *“No, hijo mío, no te has hecho daño; esto no ha sido nada”*⁸⁷. Una opción pedagógica, por tanto, consiste en reírse para crear en la imaginación del niño que la caída no ha sido grave y que no hay peligro, por medio de la ternura que lleva implícita esa respuesta.

Por su actitud comunicativa, que tiene sentido intrascendente, Vigara clasifica el chiste dentro de la comicidad lúdica y se refiere a él como texto lúdico: *“La actividad lúdica es, pues, libre, superflua, desinteresada; se agota en sí misma, posee sus propias reglas, su propio espacio y su propio tiempo; no es o no se considera amenazante, le interesan más los medios que los fines y constituye fuente de placer. El chiste es, creemos, ejemplo muy representativo de este tipo de actividad, que se desarrolla normalmente (no en el caso del juego del bebé, p.e.) con finalidad cómica.”*⁸⁸

Suele emplearse este término de “chiste” en cuanto al lenguaje verbal, mientras que para el humor que usa imágenes se emplea “gag”, pero aquí nos referimos al chiste porque se entiende bien como algo breve y cerrado y es más específico.

Sigmund Freud estudió el chiste como

85. Bergson, Henri, *La risa*, Sarpe, Madrid, 1985 (pág. 14)

86. *Ibíd.*

87. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 11)

88. Vigara Tauste, Ana M^a, *Ob. cit.*

fenómeno psíquico en *El chiste y su relación con lo inconciente*. De ahí extraemos su lectura de K. Fischer y J. P. Richter, que relaciona directamente el chiste con lo lúdico:

“He aquí la caracterización del chiste que más parece satisfacer a Fischer: «El chiste es un juicio que juega». Para aclararla, nos remite a esta analogía: «así como la libertad estética consistiría en abordar las cosas jugando con ellas». En otro pasaje, la conducta estética hacia un objeto es singularizada por la condición de que no le pidamos nada, en particular, que no le demandemos satisfacción alguna de nuestras necesidades serias, sino que nos contentemos con gozar en abordarlo. La conducta estética es una que juega, en oposición al trabajo. – «Bien podría ser que de la libertad estética surgiera también una modalidad del juzgar libre de las ataduras y principios usuales, que, dado su origen, me gustaría llamar “el juicio que juega”; y podría ocurrir, entonces, que en este concepto estuviera contenida la primera condición, si no la fórmula íntegra, que solucionara nuestra tarea. “Libertad equivale a chiste {gracia} y chiste equivale a libertad”, dice Jean Paul. “El chiste es un mero juego con ideas”».”⁸⁹

La que plantean aquí es una relación interesante; el chiste aparece como un caso específico en la conducta estética, que es libre en cuanto a que juega. Juega con las ideas, trata las cosas jugando con ellas. Así el chiste se une con la actitud estética, por medio del campo lúdico en el que actúan.

En la edición anterior del Diccionario de la Real Academia⁹⁰ se admitía como una de las acepciones del chiste: *“Dicho o historieta muy breve*

que contiene un juego verbal o conceptual capaz de mover a risa. Muchas veces se presenta ilustrado por un dibujo, y puede consistir solo en este.”

Esta acepción se ha modificado y en la edición vigente parece que se refiere a las tiras cómicas o viñetas de prensa, pero a nosotros nos sugiere varias cosas: en primer lugar, es interesante la característica de la brevedad, su formato como algo conciso y unitario; y por otro lado, habla ya de juego verbal o conceptual, un juego de palabras o de conceptos, veremos ahora como es este tipo de juego.

El juego de palabras alude al juego en cuanto a que hay unas reglas definidas (por el uso cultural del lenguaje) y se saltan, y también podemos observarlo a tenor del significado como *“movimiento de un mecanismo”*, un baile de palabras, una sustitución a veces a nivel fonético, otras semántico pero que crea algo nuevo, una nueva significación aparece, que, por lo absurdo, sorprendente o chocante llega a la comicidad.

Freud hace una categorización de las formas que toma el doble sentido en los chistes⁹¹:

- a) Nombre (propio) y su significado “material” –a veces modificando el nombre–
- b) Significado material y metafórico
- c) Acepción múltiple (polisemia)
- d) Chiste equívoco
- e) Doble sentido con alusión (lleva a otro contexto)

En los chistes verbales, los juegos de palabras y dobles sentidos ocurren al destacar (o contrastar) significados figurados en el contexto en el que es pertinente la acepción más literal.

89. *Freud, Sigmund*, El chiste y su relación con lo inconciente, en *Obras completas, Volumen 8 (1905)*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1991 (pág. 12-13). Con citas a Fischer, K, *Über den Witz*, 2ª ed., Heidelberg, 1889 (págs. 51, 50, 20) y Richter, Jean Paul, *Vorschule der Ästhetik*, Hamburgo, 1804 (parte II, pág. 24)

90. *Diccionario De La Lengua Española. Vigésima segunda edición (2011)*

91. *Freud, S., Ob. cit. (págs. 36-41)*

Pero puede también funcionar al revés: a base de potenciar lo literal cuando prevalece el sentido figurado. Clarasó explica así este recurso: “Se obtiene un efecto cómico siempre que se finge entender una expresión en sentido literal, cuando se la emplea en sentido figurado.”⁹²

Bergson trata este recurso y aporta algunos ejemplos como: “–Fulano corre tras el ingenio. –Apuesto por el ingenio.” o “–¿le ha sentado bien? –No; se me ha quedado de pie.”⁹³

Con las imágenes puede emplearse el mismo recurso; **Alena Kh** tiene una serie fotográfica comenzada en 2011 que muestra en internet así como en exposiciones físicas; el proyecto se llama “*El concepto*” y se enmarca según su autora dentro de la fotografía conceptual. En cada imagen plasma literalmente un refrán o dicho; mientras el uso habitual de estas frases es figurado, aquí lo vemos escenificado al pie de la letra. Otras veces, se representa gráficamente una acepción que no es la correcta o más usada. Cada fotografía tiene carácter de brevedad y se sirve de muñecos, juguetes y objetos cotidianos para preparar las tomas.

Alena Kh (Alena Kharchanka) es rusa, se estableció en España cuando tenía 19 años y desde entonces vive en Barcelona. Ha estudiado Traducción e Interpretación en Filología, y le llama la atención lo relacionado con el idioma. Cuenta⁹⁴ que le choca oír las expresiones figuradas, y también lo que le cuesta asimilar el significado de los refranes que, en un principio, se traducen literalmente hasta que se aprenden.

En el arte el significado puede equivaler, como vemos, al referente de una imagen figurativa, lo que describe; los juegos gráficos funcionan

parecido a los de palabras, a veces juegan con lo específico de hacer una representación, otras en oposición a un texto. Aquí cabe recordar a **René Magritte**, desde su pipa, que no era tal cosa en “*la traición de las imágenes*” (1929) a toda su obra que tiene relación con el trampantojo, y con los problemas o posibilidades de la representación pictórica. También la obra de **Kenneth Josephson**, que refotografía copias fotográficas en el centro de un encuadre más amplio, allí en el lugar donde verdaderamente –o no– está lo que en ellas se muestra. De hecho no lo sabemos puesto que está tapado y sustituido por las fotografías.

Algo que en la vida real es válido, se anula o se niega dentro del juego y viceversa. Esto lo veíamos en el capítulo anterior sobre el juego simbólico, y ocurre igual como mecanismo de muchos chistes.

“Definiciones como la de Von Kraepelin ponen el acento en el contraste de representación. El chiste sería «la conexión o el enlace arbitrarios de dos representaciones que contrastan entre sí de algún modo, sobre todo mediante el auxilio de la asociación lingüística». A un crítico como Lipps no le resulta difícil descubrir la total insuficiencia de estas fórmulas, pero él mismo no excluye el factor del contraste; sólo lo desplaza a otro lugar. «El contraste queda en pie, pero no es un contraste aprehendido de este o estotro modo entre las representaciones conectadas con las palabras, sino un contraste o contradicción entre el significado y la ausencia de significado de las palabras» (Lipps, 1898, pág. 87). Unos ejemplos elucidan cómo debe entenderse esto último. «Un contraste nace sólo por el hecho de que (...) atribuimos a sus palabras un significado que

92. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 28) Indica que se trata de un particular caso de “lógica sutil”, recurso del que trataremos después.

93. *Ibíd.*

94. Entrevista en Spanish V <http://vmagazinespain.com/> por Albert Jordi, (19/1/2012)

luego no podemos volver a atribuirles» (pág. 90)».⁹⁵

El chiste suele pasar por el hacer del humorismo que filtra una posible situación y la transfigura: es una ocurrencia que busca el efecto de risa. Aunque el humor no es necesario para causar risa; basta con ese sustrato cómico del que hablábamos. En este caso el chiste se crea en la percepción del receptor. Nos referimos a esos chistes que son espontáneos, cuya formación es similar a la chispa que puede generar una primera idea. Se detectan de un detalle de la conversación o de la realidad cómica que nos rodea y lo llevan al absurdo o bien lo relacionan con otra cosa de forma disparatada. También hay algunos chistes que funcionan muy bien aún sin tener intención alguna: son involuntarios, aparecen casualmente o bien de la ingenuidad. Freud lo explica de esta manera:

“El género de lo cómico más próximo al chiste es lo ingenuo. Al igual que todo lo cómico, ello es descubierto y no hecho como el chiste; y por cierto que lo ingenuo en modo alguno puede ser hecho, mientras que en lo puramente cómico [hay casos en que] cuenta también un hacer, un provocar la comicidad. Lo ingenuo por fuerza ha de aparecer sin nuestra intervención en los dichos y acciones de otras personas, que remplazan a la segunda persona de lo cómico o del chiste. Lo ingenuo surge cuando alguien se pone enteramente más allá de una inhibición porque no preexistía en él; cuando aparenta, entonces, haberla superado sin trabajo.

Condición para que lo ingenuo produzca su efecto es que sepamos que esa persona no posee aquella inhibición; de lo contrario no la llamaríamos ingenua sino atrevida, no reiríamos sino que nos indignaríamos.”⁹⁶



Foto de la producción cinematográfica “The General” (El Maquinista de la General)(1926) con Buster Keaton.

Clarasó en lugar de ingenuidad, habla de la sinceridad del humorista, y de cómo el humor es ante todo sincero. El que dice lo que piensa en una conversación cae en el humorismo; sus interlocutores piensan que está haciendo un chiste, cuando es el único que dice la verdad sobre lo que siente.⁹⁷

El texto de Freud también trata la necesidad de transmitir el chiste: *“lo cómico puede ser gozado aisladamente allí donde surge ante nosotros. En cambio, nos vemos obligados a comunicar el chiste”⁹⁸* y eso se hace contándolo, representándolo.

Los chistes se cuentan, y es muy importante cómo se cuentan. En ocasiones, más que el contenido de la narración, es el estilo al contarse lo que hace que funcionen o no. También hay que tener en cuenta el final para no estropearlos, y habitualmente eludir, ocultar o referirse a algo

95. Freud, S., Ob. cit. (págs. 13-14). Cita a Kraepelin, E., «Zur Psychologie des Komischen», Philosophische Studien, W. Wundt (ed.), 2, Leipzig, 1885 (pág. 143) y Lipps, T, Komik und Humor, Hamburgo y Leipzig, 1898

96. Freud, S., Ob. cit. (pág. 174)

97. Clarasó, N. Ob. cit. (Págs. 8-10) Donde aporta además algunos ejemplos de conversaciones.

98. Vigara Tauste, Ana M^a, Ob. cit.

de otro modo, para caer en el término certero en la resolución; se emplea un sinónimo del que no se sospecha (o directamente se elude) mientras se va contando el chiste y justo al final se utiliza la palabra que coincide con un significado gracioso en el contexto. Este ejemplo nos parece muy sugerente para el arte.

En muchas ocasiones, si a alguien no le hace gracia un chiste es porque no lo ha entendido, o no entiende qué tiene de gracioso. Como hemos dicho el chiste se dirige al entendimiento. En estos casos, curiosamente, no sirve de nada explicarlos. También hay chistes malos, que se entienden perfectamente pero no hacen gracia; en comedia un recurso es explicarlos, como si no se hubieran entendido; exagerando lo ridículo de la situación, es algo que hace, por ejemplo, el personaje de Luisma en la serie de televisión *Aída*.⁹⁹

Pero para que los chistes nos hagan gracia hay que estar abiertos a lo que tienen de juego, aceptar el error como válido, lo absurdo, las situaciones dadas la vuelta, la ironía... en definitiva tener sentido del humor. Volveremos con este asunto un poco más adelante, a tenor de un ejemplo del ilusionismo.

Según ha estudiado el psicólogo y neurocientífico de la Universidad de Maryland Robert Provine, hace falta alguien con quien reírse. Define la risa como una vocalización de juego social, instintivo y controlado inconscientemente. De su estudio se observa que lo más importante para reírse es la compañía, es menos habitual hacerlo

estando solo, dado que la risa es un elemento comunicativo, y que sincroniza al grupo (la risa es contagiosa, como el bostezo). Sirve para unir al grupo, pero también tiene un carácter negativo cuando nos reímos de alguien.

Por lo tanto, si vemos solos las exposiciones es difícil que nos riamos, es más fácil que podamos a los sumo sonreír. Con el humor no es tan problemático el no generar risa, pero los chistes es lo que persiguen y es cómo se comprueban. El truco de la televisión para que nos riamos solos parece ser el de las risas enlatadas, como indicando que algo es gracioso e intentando que nos sincronicemos con un público coaccionado o a menudo artificial. Otro recurso empleado en teatro es que los propios actores se rían y así el público se contagie.

Cabe mencionar que Dickens, conociendo la ventaja del teatro cómico frente a la literatura escrita para provocar risa (por el contagio del grupo), acostumbraba a leer sus novelas en público para aumentar el efecto.¹⁰⁰

Ready made y lo intervenido como vía directa entre lo cómico y el chiste

Recordando lo que expresaban Clarasó y Marsillach del hacer del humorista, que observa y describe, y cuya labor consiste en una manera de ver, o la sugerencia de definir las cosas

99. *Aída, serie de Globomedia para Telecinco (2005-2014), Luisma interpretado por el actor Paco León.*

100. *Clarasó, N. Ob. cit. (pág. 32)*

humorísticamente, llegamos a considerar tratar aquí algunos aspectos del ready-made y de la fotografía.

Para Guattari, según comenta Bourriaud en *“Estética relacional”* el artista puede entenderse como un *operador de sentido*. Después de Duchamp, el arte puede consistir simplemente en la creación de significaciones nuevas. Bourriaud acerca de los ready-made de Duchamp dice que *“redujeron la intervención del autor a la elección de un objeto en serie y su inserción en un sistema lingüístico personal, redefiniendo así el papel del artista en términos de responsabilidad en relación con lo real.”*¹⁰¹

Con el ready-made tiene mucha similitud un cierto tipo de chiste, el que señala algo y lo considera otra cosa, de manera exagerada, absurda. Por ejemplo al ver una mesilla redonda, que tiene sobre su mantel un cristal para cubrirlo, si decimos que alguien se ha dejado olvidada una lentilla, se hace un juego con la escala exagerando la magnitud. Si aceptamos la imagen sugerida, nos podemos imaginar a un gigante cogiendo esa lentilla; este cambio lo hace posible el juego porque en su ámbito las cosas pueden ser lo que queramos que sean.

La modificación puede tratarse de un juego formal, pero también es un juego de conceptos, la realidad es afectada (dentro de la situación del juego) de una manera que viene del lenguaje. En sí no se altera nada, sólo la designación, el título; aunque también se podía haber hecho una pequeña transformación espontáneamente; juntando varios objetos que estén a mano o simplemente sugerir su uso con un gesto para apoyar la explicación.

Puede ser una modificación azarosa, como

el error creativo que describe Rodari¹⁰², cuando al confundir una letra surge otra palabra, con todo lo que eso puede aportar a una narración. Puede ser que veamos algo desde una posición determinada en la que parezca otra cosa. Entonces se nombra como algo nuevo.

“Arte/amor” de **Lucía Antonini** y **Lucas Agudelo (Artistas de guardia)** se presentó como acción; en un evento de inauguración se leía un texto intervenido. El texto se trata de un fragmento de la introducción al catálogo del Premio de Arte Joven, Generaciones 07 que fue escrito por **Francisco Calvo Serraller** y versa sobre el origen del arte. Ahora, tras una pequeña alteración, el tema será el origen e historia del amor. Para ello basta con una modificación que es simple; consiste en sustituir todas las palabras “arte” y sus derivadas “artístico”, “artistas”, etc... por “amor” y equivalentes como “amoroso” o “amante”.

Vemos cómo el significado cambia completamente, aunque el nuevo texto funciona bien y sigue teniendo una aparente coherencia. Claro que es en ocasiones muy disparatado e hilarante. Al final se deja en evidencia lo absurdo que puede ser buscar el origen del arte, como el del amor.¹⁰³

Volviendo al libro de Clarasó, éste se apoya en Marsillach y después en Bergson para traer varios recursos humorísticos. Muchos de ellos se basan en la repetición, en el parecido de las cosas cuando se relacionan y lo cómico que parece focalizarse en la brecha de su mínima diferencia.

Llegan también a un recurso paradójico al que llaman «lógica sutil», y nos parece el recurso que funciona en el ready-made cuando lo

101. Bourriaud, Nicolas, *Estética relacional*, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2008 (pág. 116-117)

102. Rodari, Gianni, *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias. Editorial Planeta, Barcelona 2011* Capítulo 9. *El error creativo* (págs. 51-54)

103. <http://www.ficcioyfuncion.com/arte-amor>

observamos desde el humorismo. “*Por lógica sutil se entiende todo lo que deriva de la apariencia de las cosas. Las cosas son lo que parecen y algo más, pero el humorista las interpreta sólo por lo que parecen. Y establece una verdad sencilla que por ser evidente hace reír.*”¹⁰⁴ Este es un recurso más, pero allí donde aparece es humorismo puro. Se trata de ofrecer “*una visión exacta de la apariencia real de las cosas*”.¹⁰⁵

Aporta algunos ejemplos: “*Los cojos que tienen una pierna más corta, tienen, en compensación, la otra más larga.*” o “*¿Sabe hacia dónde va este tren? –Sí, señora: hacia allá.*”¹⁰⁶ Un ejemplo citado por Bergson: “*–No es honrado lo que hacemos, porque a los pobres accionistas les sacamos el dinero del bolsillo. –¿De dónde quiere usted que se lo saquemos?*”¹⁰⁷

En cuanto a lo que muestran las fotografías y su vínculo con la realidad, John Berger y Jean Mohr en “*Otra manera de contar*”¹⁰⁸ afirman que las fotografías hacen citas, no de la realidad; sino de las apariencias de la realidad. La fotografía es un buen dispositivo para acercarse a la lógica del ready-made, posibilita una doble operación: En primer lugar la elección o encuentro azaroso del motivo, al que, convertido en imagen fotográfica se le aporta sentido, significación, se señala algo de la realidad; y en segundo lugar la elección de cómo queremos mostrarlo: cómo va a ser plásticamente, el punto de vista y el instante. Al hacer una foto se hace una cita, acotada por la cantidad de información que contiene y su ambigüedad deriva de la distancia

104. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 28)

105. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 16)

106. *Ibid.*

107. Clarasó, Noel, *Ob. cit.* (pág. 29)

108. Berger, John y Mohr, Jean, *Otra manera de contar*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007 (págs. 96, 111 y sigs.)

entre el momento en el que fue tomada y en el que es observada, de esa discontinuidad.

Doisneau en muchas de sus fotografías se movía por el terreno del humor. Descubría lo cómico de la realidad o lo preparaba de una manera muy relacionada con el chiste. Lo vemos en retratos a artistas como Picasso, con manos de pan, o Tinguely, que es tapado por una nube de vapor generada por una de sus esculturas. Los emparejamientos que contrastan parece que funcionan especialmente en las fotografías a la manera del chiste. Su celebre foto “*El Infierno*” (1952) pone en relación una entrada de un edificio con forma de cara diabólica y un gendarme que pasa por delante. O en la foto titulada “*Bólidos*” (1946), que al lado de un coche destrozado pasa un niño que lo mira conduciendo su coche de juguete. En “*La mirada oblicua*” (1948) hizo una serie con fotos con el mismo encuadre tomadas desde el interior de un escaparate, en él aparece entre otros un cuadro erótico; las reacciones de los diferentes viandantes que lo ven se condensan en un resultado humorístico.

El chiste, como hemos visto está dirigido al entendimiento, está claro que hacen falta unas claves para poder tener acceso a su efecto y que no nos pueden explicar, pero por otra parte, este efecto de la risa comprueba el mecanismo como algo que funciona. Es un chiste en cuanto a que hace reír, y se adapta bien al arte conceptual. Se trata de un guiño, una vuelta que se autocompleta, cobra sentido en un determinado contexto que está creado por sí mismo. Tiene mucha relación con el formato



*Dave Dymant:
Apology (2001)
sello de caucho*

de obra.

Puede parecer carente de apertura, pero invita a jugar con sus conceptos para desentrañar un misterio inexplicable, y aún en los casos más simples nos mueve a la imaginación que es un vasto campo subjetivo. También podemos fijarnos en los chistes, que con la fórmula “a que no sabes cómo/porqué...”, son una pregunta trampa. La apelación es directa y la respuesta pone patas arriba cualquier razonamiento cabal. Este punto también nos parece sugerente para el tema que nos ocupa.

Cabe traer aquí a **Dave Dymant**, cuyo trabajo está muy relacionada con lo lúdico, el chiste y sobre las cuestiones que tratamos en este capítulo.

Dave juega mucho con referencias culturales, especialmente musicales. Un elemento muy recurrente en su obra es el disco de vinilo, juega con títulos y letras de temas y también con duraciones temporales para modificar canciones, grabaciones...

En su pieza *Apology* (2001) pide disculpas:

“I am really really sorry & I’ll never do it again” (lo siento muchísimo y no lo volveré a hacer nunca) se puede leer -invertido- en un sello de caucho. El sello no tiene marcas de tinta y no parece haber sido usado, pero contiene en potencia la capacidad para estampar el texto rápidamente y en múltiples copias, además de la connotación de usarlo para marcar un documento. Por la contradicción no parece una disculpa muy sincera, o un medio muy apropiado donde leerla.

Disparate

En este tipo de chiste, ante un enunciado de por sí disparatado, no se afirma que sea imposible, sino que en un quiebro de ironía, la condición es posible sorprendentemente (de hecho dentro del juego sí lo es), pero dejando en evidencia inmediatamente después, por su exageración, que no lo era en realidad.

Presentemos ahora otra disciplina, la del **ilusionismo**, que a menudo se sirve del humor en sus espectáculos. La regla más importante de un mago es la de no revelar los trucos, ahora bien, veremos lo que ocurre con este caso: Un mago hace un truco y después se dispone a desvelar cómo está hecho. Sí, lo explica. Pero lo que hace es una gran broma; en su explicación despliega un dispositivo de trucos puestos al descubierto que complican de manera exagerada el truco que nos ha hecho al principio.

No se trata de revelar ningún truco en realidad, sino de hacer una parodia de estar revelándolo. En la explicación está lo cómico, y también lo sorprendente: el sistema es tan deliberadamente complejo y aparatoso que nos vamos dando cuenta, paulatinamente, de que no nos está explicando nada sino que nos está liando. En este caso vemos con ironía que los trucos no son útiles o factibles, así que lo que ha hecho al principio deberá ser magia.

Hay muchos casos que emplean este recurso, por ejemplo rutinas clásicas como el juego de la bolsa y el huevo, que habitualmente se explica;

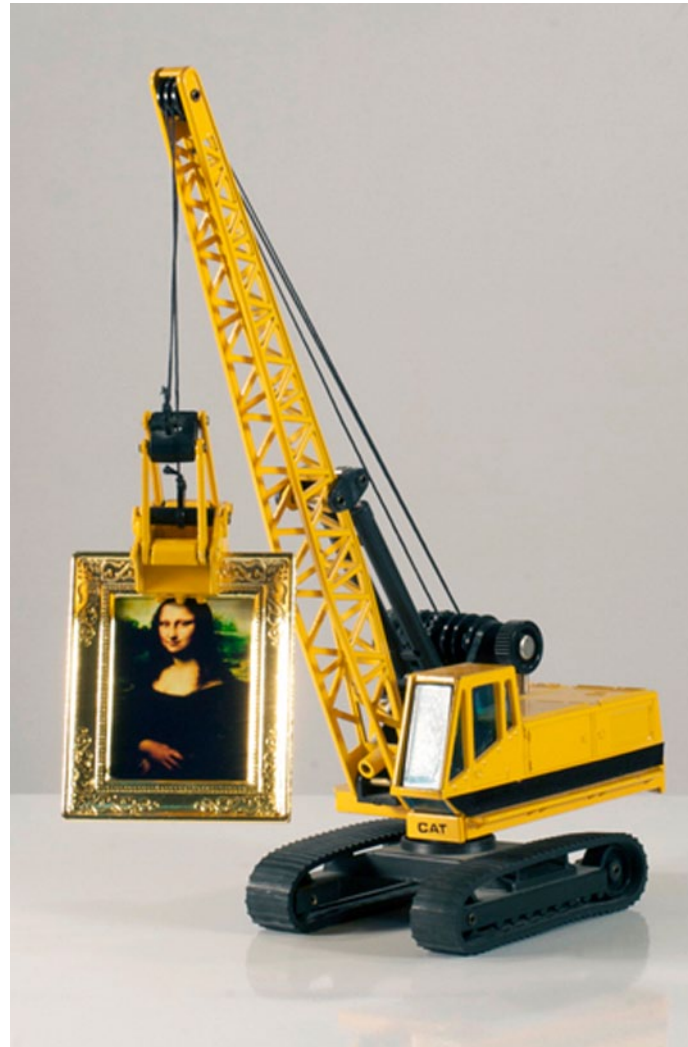
parece que el truco es torpe, que todos lo han visto, pero no podemos estar seguros. Cuando el mago capta la atención de un público picado por el morbo, viene la sorpresa y la magia.

El resultado, al contrario de lo que ocurre al explicar los chistes, es cómico. Puede ser porque la explicación en estos casos, **no sale del terreno del juego ni del propio chiste**. Nos encontramos ante dos casos que no son equivalentes en este sentido; cuando se explica un chiste pierde la gracia: estamos diciendo lo que son las cosas en el juego para alguien que no ha entrado en él. Cuando falsamente el mago explica un truco nos está metiendo en el juego, al que ya con el primer truco (el verdadero) hemos aceptado entrar.

Con este ejemplo que acabamos de exponer, se ve la relación que existe entre tener sentido del humor y la capacidad para aceptar entrar en el juego que ha creado el chiste; o al contrario. Pero esta incapacidad de acceder a un chiste no muestra necesariamente una falta de sentido del humor, siendo el chiste un aparato que juega con el entendimiento, a veces no proviene del carácter de la persona, sino de no tener acceso a los códigos concretos de un determinado chiste. Quizá por ello, muchas de las obras artísticas que utilizan el humor, se refieren a la historia del arte, o a aspectos que los aficionados al arte se supone que reconocen. Al igual que en cada área de conocimiento hay chistes particulares, en el arte esta especialización es evidente. Por una parte, puede ser porque aporta cierta neutralidad, en el sentido de que no se añade una temática externa en una obra que es figurativa. Pero como veníamos diciendo también puede ser porque se dirigen a gente que le gusta el arte y al

reírse indican que han entendido, se muestran ante otros como conocedores del referente, que poseen las claves; con lo cual se fomenta (o se ironiza con) el elitismo, y el ambiente de ghetto que a veces promueve el mundo del arte.

En esta línea, para concluir con este capítulo del chiste y enlazar con el tema de la maqueta que trataremos a continuación, una referencia a *“La obra de arte más pesada del mundo”* una pieza de **Esther Achaerandio** del 2011 de 17,5 cm de alto, cualquier explicación que podamos añadir aquí está de más.



Esther Achaerandio:
La obra de arte más pesada
del mundo (2011)

Roula Partheniou

Estudio de casos

Sobre las cuestiones que tratamos en el capítulo del chiste, observamos muchas relaciones en la obra de Roula Partheniou, que parece acercarse a la escultura desde una práctica pictórica. Realiza instalaciones con objetos, pero si nos fijamos con atención, sus objetos están contruidos aunque aparentan ser ready-mades. Ella los llama “*handmade readymades*”, es decir, hechos a mano. Funcionan por tanto de otra forma, o digamos, a varios niveles. Puede parecer un obstáculo en lugar de utilizar los objetos tal cual, y es de hecho, como enfatiza con el nombre, una contradicción.

A menudo estos objetos son limpios, con poco detalle, de líneas duras y colores planos, pero sin embargo su función es hiperrealista.

Los objetos están disfrazados, y también las esculturas están disfrazadas de objetos. Por ejemplo la pieza “*Caution Yellow*” (2009), que consiste en una piel de plátano fielmente reproducida en pasta fimo pintada con acrílico y que se deja puesta en el suelo de la galería. Todo el riesgo aparente de caer supone una tensión que es sugerida por la visión de este clásico elemento central de muchos chistes. Según la autora, “*Caution Yellow*” supone para el espectador que lo trate tanto como objeto de arte, y como un peligro para la seguridad.

La declaración de artista de Partheniou no puede ser más elocuente en cuanto al estudio que nos ocupa:

“Mi trabajo se caracteriza por una preocupación por el casamiento entre materia y forma y está unido por un fuerte sentido tanto de la lógica como del juego. Utilizando objetos familiares como punto de partida, juego a juegos simples con sus reglas inherentes y sus propiedades físicas para

transformarlas a menudo empleando procesos tales como la repetición, la permutación, la multiplicación y la duplicación.

*La idea de «juego» entra en mi trabajo en una variedad de niveles: literalmente, a través de mi elección de los materiales; a través de las reglas que establezco para jugar, y a través de mi interés en la exploración de la noción de posibilidad, finales alternativos y la progresión natural de las cosas.”*¹⁰⁹

Otra de sus series es el Proyecto Súper (o Súper Proyecto, según tiene sentido como juego de palabras en inglés) que comenzó en 2000 y continúa abierto. Aquí aparece a nivel general un chiste que surge del lenguaje, y de una manera que se amplía, es decir: todo un despliegue de obras en torno a una palabra: “súper”, el superlativo. Mencionaré algunas de ellas.

“*The Super Project*” empezó con una colección -todavía en curso- de productos cuyo nombre comercial era etiquetado como súper, reunidos en una maleta, en el contexto de la colección se convierten en algo grande; pese a ser objetos mundanos, pasan de lo cotidiano a lo extraordinario. Es la “*Super Collection*” tomando la palabra de forma literal.

El formato de cine Super 8 es el medio utilizado en otra de las piezas, en la que fotograma tras fotograma, impresiones letraset del número 8 son signos de infinito al aparecer tumbadas. Se trata de “*Super Infinity*” (2002), una colaboración con Dave Dymant. Si el 8 se ve transformado en infinito, por ese mismo cambio la película Super 8 se transforma en Súper Infinito, mucho más que el infinito.

Desde 1965 bajo la marca comercial

109. Traducido del original en inglés: <http://roulapartheniou.com/>



registrada de “super balls” se fabrican estas pequeñas bolas de goma (potros) con gran capacidad para botar cuyo logotipo representa un átomo. ¿Qué pasaría si las juntásemos con pegamento Super glue? “*Superglued Superballs*” (2002) es la pieza que relaciona-une-junta estos dos productos por la palabra “súper” para crear la quintaesencia de un súper átomo, forma que adquiere el conjunto de 11 bolas.

“*Super How To*” recoge los libros de “cómo hacer” recopilados en la súper colección, manuales que, de alguna manera, tienen la palabra súper en su portada. Pero no los presenta tal cual, realiza una operación muy habitual en su práctica: los reproduce en pintura sobre lienzos del mismo tamaño que los libros. Son también “handmade readymades”.

Roula va reuniendo una serie de libros un tanto antiguos y cuando encuentra una relación

entre ellos -o mejor dicho entre sus portadas ya que son libros que no lee- los pinta y los presenta conjuntamente. A veces los ordena por alguna palabra clave como el caso de súper, o infinito, o la nada, cero... otras veces la relación aparece en los elementos gráficos del diseño como la amplia colección de aquellos que muestran flechas en sus portadas: “*Circular Logic*” está formada por 27 libros dispares, relacionados únicamente por la presencia de flechas, toda una tipología de este signo. La forma de presentar “*Circular Logic*” es en una vitrina de cristal a modo de libros en una biblioteca. Suele presentar sus libros pintados como objetos que son, a veces en un estante, otras en una pila en una mesilla, de manera escultórica.

Directamente en relación con el juego, Partheniou cuenta con varias obras a partir del cubo de Rubik: Primero hizo una versión en grises del cubo en 2004, *sin título*, apareciendo a la vista como



Circular Logic (2009) pintura acrílica sobre lienzo

Piezas de la exposición "Never Odd Or Even" en MKG127, Toronto (2010)

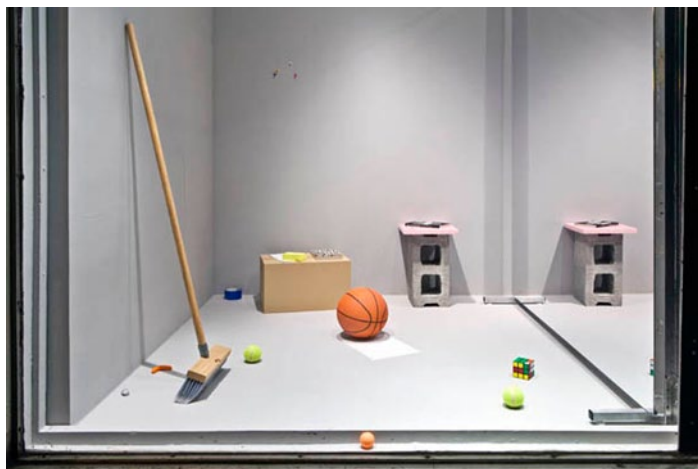
*Tape Stacks, install (2010)
(madera, dm, pintura acrílica)*

*Beachball (2010)
(pelota de baloncesto, pintura acrílica, dm)*



si fuera un cubo blanco y sus diferentes sombras. En 2008 realiza *"100 variations"* utilizando múltiples de esos cubos (100 cada vez), cuyas caras están pintadas de distintos tonos de gris. No desordena el cubo en ambos casos. Se trata de una serie de 100 fotografías con diferentes disposiciones o formas posibles de apilar los cubos. Todos los cubos están orientados en el mismo sentido, de manera

que parece que están iluminados por una luz muy direccional, pero la iluminación es en realidad difusa; las aparentes sombras son los tonos de gris de los cubos intervenidos. Presenta las fotos, que no son en blanco y negro sino en color al contrario de lo que simulan. También presenta en peanas o baldas algunas de las disposiciones. Una tercera forma que adquiere la obra es la de un kit compuesto



Five o'clock shadow (2012)
Instalación

por 100 cubos de Rubik grises y un manual con las instrucciones para 100 variaciones en una caja cúbica de 30 cm de lado.

“Never odd or even”, es el título palíndromo de una exposición individual de Roula Partheniou. Las obras están compuestas por objetos mas o menos familiares, pero a menudo están contruidos (handmade ready-mades). Según explica la autora, le interesa el juego de los materiales y la doble reacción, por ello recurre a reinterpretar las réplicas con distintos grados de verosimilitud, tanto a veces muy detalladas, como reducidas o ligeramente distorsionadas. Un experimento en los límites entre la representación y la abstracción; la variedad en el estilo de las copias crea un ambiente desconcertante, que desafía al espectador a negociar entre lo percibido y lo real.

Las disposiciones de los objetos en el espacio destacan relaciones formales o semánticas y revelan taxonomías arbitrarias, jerarquías y sistemas de



ordenación.

Haciendo uso de símiles visuales, juegos de palabras al nivel de los materiales, señales de color, *trompe l'oeil* y referentes reductivos, Roula deconstruye lo familiar, creando una maraña de múltiples niveles de percepción y conocimiento.

En 2012, muestra en el escaparate de la galería Convenience de Toronto la instalación *Five o'clock shadow*. El espacio del escaparate está dividido por la mitad y una serie de objetos están dispuestos simétricamente; a un lado y a otro de la división vemos los mismos objetos pero en dos versiones: en color y en grises. En el centro, dividiendo ambos grupos, dos espejos, uno mirando a cada lado, de forma que se extiende el reflejo de unos objetos coincidiendo con la visión directa de los otros. De los objetos, algunos son encontrados, pero otros son réplicas o “handmade readymades”



100 variations (2008)
Instalación

Sobre la maqueta y la miniatura

El pensamiento dimensional, es la capacidad de la imaginación que nos permite hacer una transposición entre objetos e imágenes de distintas dimensiones. Así se pueden hacer paralelismos entre contextos diferentes y convertir mentalmente entre 2D y 3D, o hacer transformaciones a través del tiempo, y también permiten el escalado. Es una de las herramientas mentales primarias descritas por Robert y Michèle Root-Bernstein¹¹⁰ y está integrada en otra herramienta de orden más complejo: el modelado, que nos permite por medio de maquetas y pequeños bocetos desarrollar objetos y conceptos.

Pero nos referiremos a la maqueta, no como un boceto de un proyecto o prototipo, previo a su construcción final, (aunque el origen del modelismo sea ese); sino con la idea de miniatura, que remite a realidades de escala mayor.

La iconografía de miniatura de algunos juguetes, y de las maquetas, nos sitúa ante el objeto de una manera especial, permiten que entremos en el juego de imaginarnos estar dentro de una maqueta; dentro del propio espacio de la obra, provocando que nos podamos llegar a imaginar pequeños. Hay una gran diferencia entre imaginarnos (juego) y estar físicamente dentro de una instalación o decorado.

También puede suceder lo contrario: ante una maqueta puedes sentirte por un momento un gigante, mayor que las casas. En ambos casos, se puede disfrutar de esta relación con los objetos que están en otra escala, y por tanto en una dimensión paralela.

Ejemplos de esta sensación encontramos plasmados en “*Los viajes de Gulliver*” de Jonathan



Campaña de Matchbox: Pegatinas gigantes de la mano de un niño fueron pegadas en varios aparcamientos de jugueterías en la Ciudad de México, convirtiendo así los coches en juguetes.

Agencia: Ogilvy & Mather, México

Swift o “*Alicia en el país de las maravillas*” de Lewis Carroll, así como también podemos experimentarlos en parques de maquetas como el de Madurodam en Holanda.

Según dice Gaston Bachelard¹¹¹ “*la miniatura hace soñar*” incidiendo en lo que veníamos apuntando, y sugiere el concepto interesante de “*miniaturas sonoras*” que a nosotros nos recuerdan a los macrosonidos; grabaciones realizadas con el micrófono a escasa distancia de las fuentes sonoras que revelan sutilezas y matices

110. Robert y Michèle Root-Bernstein, Op. cit.

111. Bachelard, Gaston, La poética del espacio, Fondo de Cultura Económica, Madrid, 1994



con una textura sonora de cercanía. Esto nos lleva a los pianos en miniatura y los acordeones de juguete, y a sus ruidos parásitos de los dedos sobre las teclas o los ruidos de los martillos contra las barras metálicas que los caracterizan y que no se intentan evitar en las grabaciones. En realidad se trata de una amplia gama de reducciones de instrumentos musicales, tanto de juguete como de verdadero lujo, guitarras, instrumentos de viento... Una fuente interesante de referencia es el catálogo de exposición de *"Pascal Comelade y su orquesta de instrumentos de juguete"*¹¹², que incluye además de los textos a los que hemos recurrido, una colección documentada con fotos de los instrumentos y el CD de música "Logicofobisme del piano en minúscul".

Más referencias de la miniatura y de este término "macro" podemos encontrar en fotografía, las fotos de motivos pequeños, tomadas de cerca. Estas imágenes tienen una apariencia que cualquier persona ha interiorizado aunque no sepa explicarla; dada la característica estética de una muy reducida



Publicidad de Toys "R" Us, de la agencia Grey Worldwide (Düsseldorf)

Publicidad de Lego, de la agencia E=Y&R (Chile)

profundidad de campo, es posible subvertir el efecto y convertir ilusoriamente una vista general en una maqueta, como hace el fotógrafo **Olivo Barbieri** utilizando una cámara técnica.

Por las limitaciones ópticas, al enfocar sujetos cercanos, el plano que está enfocado es muy limitado, y algo que está a pocos centímetros delante o detrás de ese plano queda totalmente desenfocado. Puede que mucha gente no haya sido consciente de esta apariencia, sin embargo al ver una foto de un paisaje con el mismo efecto, que se puede lograr retocando una fotografía generalmente aérea, pensarán que se trata de una maqueta, y algo resulta extraño al fijarse en ella. Esta subversión, se utiliza en una campaña para los almacenes de juguetes Toys "R" Us de la agencia Grey Worldwide (Düsseldorf). Manteniendo enfocado un plano de la imagen, mientras en seguida se desenfoca lo más próximo y lo más lejano, se nos muestra una catedral, una fábrica o una glorieta bajo el eslogan *"Everything's toys"* (juguetes de todas las cosas).

112. *Comelade, Pascal, Pascal Comelade y su orquesta de instrumentos de juguete, Actar, Barcelona, 2003*

Sammy Engramer
“Residence d’été pour une saucisse”,
(2004) 25cm x 30cm x 40cm



En otra campaña, de la agencia E=Y&R (Chile), para la casa Lego, con el eslogan “Creative Building” (construcción creativa) se muestran fotos aéreas de una ciudad, una presa o una base de lanzamiento de cohetes espaciales, (esta vez completamente enfocadas), sobre las que se proyectan las sombras de niños y niñas, en este caso sugiriendo proporciones gigantescas.

Se trata, por lo tanto, más que de un asunto de tamaño, de relación entre diferentes escalas y de los modos de representación para simular realidades que están en otra dimensión, y también respecto a nuestra situación.

Francis Ponge recoge en “Tomar partido por las cosas” el texto “Notas para una concha”:

“Una concha es una cosa pequeña, pero puedo desmesurarla al colocarla de nuevo donde la encuentro, posada en la extensión de arena. Porque entonces tomaré un puñado de arena y observaré lo poco que me queda en la mano después de que

por los intersticios de mis dedos casi todo el puñado se haya escurrido, observaré algunos granos, luego cada grano, y ninguno de esos granos de arena en ese momento me resultará ya una cosa pequeña, y pronto la concha formal, esa concha de ostra o esa tiara bastarda, o esa «navaja», me impresionará como un enorme monumento, al mismo tiempo colosal y precioso, algo como el templo de Angkor, Saint-Maclou o las pirámides, con una significación mucho más extraña que estos productos humanos demasiado indiscutibles.”¹¹³

Más adelante en este texto, Ponge evoca la visión de grandes edificaciones y ciudades como esqueletos de un ser gigantesco. Advierte que la arquitectura, salvo pocas excepciones (ciertas cabañas, por ejemplo) no está hecha a la medida de sus moradores, sino que es mucho mayor, cosa que no ocurre con las conchas.

En este sentido, traemos ahora unas piezas del artista francés **Sammy Engramer** (1968, Blois)

113. Ponge, Francis, La Soñadora Materia. Tomar partido por las cosas. La rabia de la expresión. La fábrica del prado, Galaxia Gutenberg-Círculo de Lectores, Barcelona, 2006 (pág. 111)

que consisten en edificios para albergar alimentos. “Residence d’été pour une saucisse”, “Pavillon pour un kilo de nouilles” y “Syndicat d’initiative pour une patate”, todas del 2004.

La escala está dada por estos alimentos; puede que no sean maquetas, aunque usan técnicas de maquetismo, sino propiamente edificios. Edificios pequeños, hechos a la medida de comida, ya que el título no nos sugiere que se trate de comida gigante, (incluso se indica el peso como cantidad de la pasta), de todas formas el juego de esta ambivalencia es inevitable, y elementos arquitectónicos como escaleras, puertas y ventanas, nos sitúan en un factor de escala determinado.

Hay más cuestiones, que tienen que ver con que los edificios están dedicados, tanto a los objetos como a determinada función, surgiendo una especie de chiste o ironía con la inutilidad; el envasado; habitar edificios por materias muy relacionadas con la vida en su pasado y en su posible futuro, pero carentes de ella ahora; referencias al tiempo en alimentos perecederos o mutables; relaciones de espacio, no solo por escala, sino de adecuación a la forma y tamaño de los alimentos, ¿cómo han entrado o los han metido ahí? Parece que han construido los edificios alrededor de la comida. Como chiste, y también por obra de arte, el cómo se cuenta/presenta es importante y aquí actúan procesos de arquitectura, escultura y diseño, lo icónico y lo práctico.

Las maquetas están dentro del juego simbólico, –la categoría mimicri de Caillois–, crean la ilusión de otra cosa, una simulación, aunque simplemente remitan a algo mayor y sean su fiel representación a escala, en el juego funcionan *como*



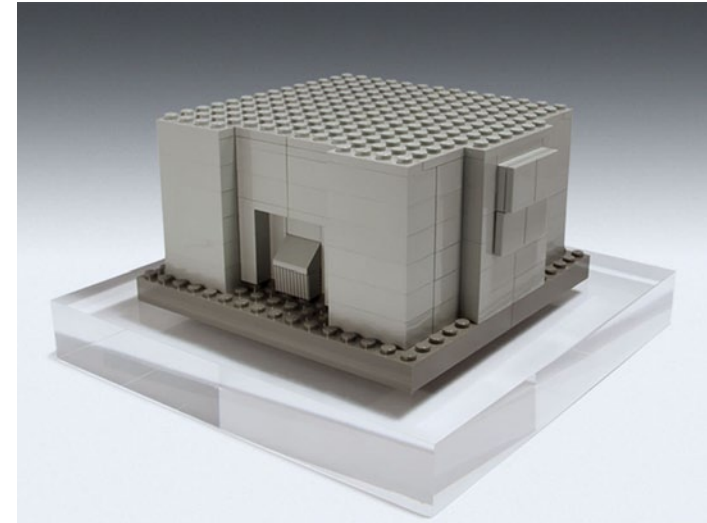
si fueran, por ejemplo, edificios reales en los que podríamos entrar.

Otro caso del ámbito artístico es el de “Metropolis I” (2004) y “Metropolis II” (2011) de **Chris Burden** (Boston, 1946). Esta segunda versión, diez veces mayor que la primera, es una gran instalación que representa una ciudad; no aparecen personas, pero mil cien coches de juguete circulan por unos carriles, también se mueven trenes a escala, y tiene unos cuantos rascacielos, algunos en Lego, todo a diferentes alturas y entrelazándose en el espacio hueco. Según su autor, puede ser un retrato de Los Ángeles pero también

*Chris Burden: “Metropolis II” (2011)
Instalado en el museo LACMA, de
Los Ángeles. Foto por Miles Actually.*

John Cake y Darren Neave:
 “Art Craziest Nation Final Version”
 (2009) 120cm x 120cm x 70cm.

“Whiteread’s Room” (2004)
 20cm x 20cm x 20cm.



la visión de cualquier ciudad moderna. Cada uno de los coches está preparado con un parachoques de goma y un imán en la base; ascienden las rampas porque hay cintas con imanes que los recogen y los sueltan para que descendan. Se bifurcan los carriles, hay recorridos un tanto laberínticos, los vehículos varían la velocidad alcanzando algunas rapidísimas y luego se ralentizan en atascos. Este hecho de que la velocidad no sea constante, el ritmo aleatorio de los coches, el ruido que hacen... genera estrés, de igual forma que ocurre en las ciudades. A determinadas horas, anunciadas en el programa, los operarios detienen la ciudad; los coches circulan unos segundos más por la inercia y después *se hace* el silencio.

John Cake y Darren Neave¹¹⁴, antes conocidos como *The Little Artists*, son artistas británicos que trabajan con varios materiales, aunque sus obras hechas con ladrillos Lego son las más conocidas. Comenzaron a colaborar en la

escuela de arte, precisamente por su afición común por este juguete de construcción. Han recreado en el sistema Lego diferentes obras de la historia del arte contemporáneo y las han reunido en un museo en miniatura (también hecho con este sistema). Este museo es “*Art Craziest Nation*”, que ha ido evolucionando desde 2003 y cuya *versión final* es de 2009 y mide 120 x 120 x 70 cm.

El tanque con el tiburón de Damien Hirst, una escultura de una habitación en negativo por Rachel Whiteread, o la instalación de trineos de Joseph Beuys, entre otras, están construidas en Lego a escala minifig¹¹⁵, es decir la escala de las pequeñas figuras articuladas icono de la casa danesa. Incluso han hecho figuras de los artistas, desde los mencionados hasta Dalí, Warhol, Abramovic... o también ellos mismos a modo de autorretrato.

“*No había arte en Lego System o en el tema City y tampoco un tema de Arte Moderno de Lego,*

114. <http://littleartist.co.uk>

115. *Es difícil de estimar el ratio de esta escala. Por las proporciones de las figuras o el tamaño de los elementos constructivos se calcula en torno a 1:43. Se habla de escala minifig, y otros estilos/ modos de construir más reducidos o ampliados (micro, miniland...) o tamaño real.*

*así que empezamos a pensar en algo a medio camino entre los dos. Queríamos crear obras que siguieran la “gramática de Lego” y fueran como si Lego hubiera hecho un conjunto de sets de Arte Moderno, como souvenirs del mundo del arte.”*¹¹⁶

Su siguiente evolución fue volver a elaborar algunas de estas piezas y otras nuevas, usando únicamente el color negro, para destacar su forma y eliminar el carácter “bonito” de las piezas de colores vivos.

Volviendo a los retratos de personalidades, cabe mencionar que están contruidos usando casi siempre piezas existentes de la marca Lego, pero mezclándolas; la cara de Harry Potter es la que, con pelo blanco, corresponde a Warhol, por ejemplo, buscando también un vestuario acorde, ya que cada parte de las figuras es una pieza que se puede intercambiar.

Esto nos lleva a un tema interesante, **la caricatura**, y como funciona en muñecos y figuras de modelismo. Una caricatura, entendida como un retrato de rasgos simplificados, puede llegar a condensar las características de toda persona; representar a cualquier persona. Esto permite en narraciones gráficas que podamos identificarnos con los personajes¹¹⁷, de una manera más directa que si fuesen representados con un dibujo realista o incluso fotografías (en el caso de las fotonovelas). Con los muñecos puede ocurrir algo similar, en cuanto a la potencia de la propia función de identificarnos con ellos en el juego simbólico.

La evolución de las minifigs¹¹⁸ de la marca Lego, en este sentido, es bastante ejemplificadora. Aparecen en 1975, con una forma un tanto tosca del cuerpo (básicamente con las mismas dimensiones,

pero sin brazos), el pelo o los gorros sirven para personalizarlas, piezas que seguirán sin variación. Como la cabeza, que aunque formada por la misma pieza que se usa actualmente y de color amarillo anaranjado, no tiene serigrafiado ningún motivo; sin rostro, puede usarse para construir cualquier otra cosa en realidad.

En 1978 hay un cambio drástico, las figuras toman la forma que tienen hoy, y también se les imprime una cara muy simple: dos puntos y una línea curva, un rostro sonriente, invariable para todos los personajes. También se serigrafían motivos de la ropa que ya tienen bastantes detalles específicos; sin embargo, no es hasta 1989, con la línea de Piratas cuando se añaden detalles a la cara: barbas, bigote, parches o incluso labios rojos distinguiendo el género (algo que ya se hacía con las piezas de pelo y ropa).

Hoy en día hay gran variedad de piezas para formar minifigs, la ropa, tonos de piel distintos, rasgos y expresiones muy específicas indicando estados de ánimo, edad... Provocan distanciamiento, y a la vez también hacen cada muñeco más individual. Con las licencias de sagas de películas como Star Wars, Harry Potter, e incluso ciertos jugadores de la NBA, los retratos se hacen mucho más específicos. Lo que facilita que se usen para construir, con diferentes combinaciones, retratos de otras personas, como veíamos en el ejemplo de The little artists.

Por un lado, al hilo de este ejemplo hemos visto como los rostros en este juguete se van complicando, (a la par que el estilo de los modelos, cada vez menos sintetizados). Por otro lado, en el caso de las maquetas de modelismo –como en las

116. “Arte a partir de LEGO, no arte LEGO” *Artículo de John Cake y Darren Neave en HispaBrick Magazine n° 13, Abril de 2012*

117. McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic. El arte invisible, Ediciones B, Barcelona, 1995 (capítulo 2, El vocabulario de los cómics)*

118. *Notas personales tras revisar la base de datos de Minifigs en esta página web no corporativa de Lego: <http://brickset.com/minifigs> Las figuras de Duplo y de otras series no han sido comentadas. Aunque es importante notar que las figuras de Lego Duplo comenzaron con un grado de detalle mucho mayor, siendo destinadas a niños de 0 a 5 años*

ferroviarias en escala N-, las figuras humanas son tan pequeñas, que no hay apenas espacio para entrar en los detalles de la cara, tanto a la hora de manufacturarlas, como al observarlas. Es un asunto de resolución, que, en lugar de suponer un problema, es una ventaja para sugerir verosimilitud, lo que en las maquetas ayuda a la inmersión.

Según afirman los aficionados al maquetismo, esta escala N (1:160), es apropiada por eso; en escalas mayores (como la 1 o 2) cuesta abstraerse, se ven los modelos como de juguete, de plástico, simplemente porque necesitarían llegar a tener mucho más detalle, requerirían de mucha más resolución de la posible. En el documental “30km” que forma parte de esta investigación,¹¹⁹ **Jordi Espauella** nos comentaba este punto.

Siguiendo con el asunto de la caricatura, en otra entrevista de este vídeo, **Ángel Clemente** hablaba de uno de sus módulos: “*Escenas Matritenses*”. Se trata de una sección de Madrid en los años 1960, época de juventud de Ángel, en ella aparecen en el barrio, entre otros, Paco Martínez Soria, en su personaje de “*La ciudad no es para mí*”, y también el propio maquetista y sus hermanos. Evidentemente no comercializan figuras de modelismo de Paco Martínez Soria, ni mucho menos de la familia Clemente, pero la simplificación hace que en ellas, por los detalles de la cesta, el gesto de la postura, las ropas... se puedan identificar tanto estas personas concretas, como casi cualquier espectador.

119. Hablaremos más del documental, “30km” grabado en Portugalete en dos encuentros modulares de maquetistas de escala N, en un próximo capítulo, junto a otro trabajo sobre Scalextic: “Arena 1/32”.

120. <http://www.slinkachu.com/little-people>



También nos gustaría tratar sobre varios proyectos de **street art** que se basan en la miniatura. Son intervenciones no aisladas de la realidad, jugando con elementos preexistentes y que dejadas en los lugares pueden pasar desapercibidas por su tamaño.

Esas figuras de escala para maquetismo de las que estábamos hablando, son el elemento principal en el proyecto “*Little People*” de **Slinkachu**¹²⁰. El artista comenzó con el proyecto de situar estos personajes en Londres en 2006; algunas instalaciones son realmente efímeras, otras han durado pocas semanas. El lema del proyecto es: “*gente pequeña abandonada en la ciudad para valerse por sí misma*”. Tras colocar las figuras en estas intervenciones callejeras, formando situaciones llenas de humor, toma fotografías que presenta en publicaciones y exposiciones. En las muestras presenta así mismo instalaciones similares hechas en la sala de exposiciones. En la



calle, coloca pocos elementos de maquetismo más aparte de las figuras, el resto del atrezzo y escenario son a menudo objetos encontrados, provocando un choque de distintas escalas.

Los “Edificios” de **Evol**¹²¹, (proyecto que comenzó en 2004, en Berlín) son en realidad mobiliario urbano convertido en miniaturas de arquitectura. Esto lo consigue con una sencilla modificación; mediante la operación de pintar fachadas en cada cara de bloques de hormigón, jardineras, y otros elementos que encuentra en la ciudad, como papeleras, etc... y sobre todo armarios de material eléctrico. Interviene en ellos con plantillas (stencils) y a veces con serigrafía, pintando muchas ventanas regulares que simulan las de bloques de edificación modernos. Estas



Evol
 “Buildings” (Nueremberg, 2005)
 Serigrafía sobre elemento urbano

Charles Simonds
 “Dwellings” (PS 1, New York, 1975)
 Arcilla, arena y madera

ventanas, aunque siguen un módulo, suelen tener variaciones, con sus persianas y cortinas. La sensación es de extrañeza; aparecen aislados, como vivienda de seres de otra dimensión, y son soporte para futuros graffiti y pegatinas. En alguna ocasión Evol ha juntado varios edificios generando una visión muy naturalista de una barriada, rara tanto por su tamaño como por el entorno en el que está. Ciertos detalles de las estructuras que usa de base para la pintura, (por ejemplo las tapas y los remates de armarios de electricidad) hacen que el resultado sea verdaderamente naturalista.

El escultor **Charles Simonds**¹²² (Nueva York, 1945) lleva a cabo el proyecto “Dwellings” (lugares para habitar, viviendas) desde 1970. Se trata de asentamientos construidos con arcilla, arena y madera para (por) una civilización imaginaria de gente pequeña. Estos poblados en ruinas se emplazan en grietas, repisas y esquinas de ciudades en todo el mundo, Nueva York, París, Shanghai, Berlín, Londres, Dublín, Valencia o

121. <http://www.evoltaste.com/>

122. www.charles-simonds.com

Toulouse entre otras. Es por lo tanto una civilización nómada, y cada asentamiento corresponde a una época distinta en la historia de esta gente pequeña.

Simonds también realiza maquetas o esculturas de poblados en ruinas, y otros objetos, así como construcciones de arcilla sobre su propio cuerpo. Su práctica está relacionada con la antropología, pero ficcionada, crea un relato inventado de varios grupos de personas pequeñas, en este caso se aprecia el vínculo entre la escala reducida y el juego. Especialmente queda patente en “*Dwellings*” por situar los poblados sobre construcciones humanas, en barrios y vecindarios, realmente podrían no ser maquetas sino ruinas que encontramos, con las que convivimos.

En este medio del street art donde prima la pintura, el mural y el graffiti, nos fijamos en que estos ejemplos son tridimensionales; aún los que se sirven de lo pictórico no crean imágenes planas, juegan con elementos. En estos casos y en los que van apareciendo en el capítulo, observamos el carácter objetual necesario: son maquetas en relación a nosotros, o más exactamente a nuestros cuerpos. No se trata de imágenes reducidas o exageradamente ampliadas, sino de una miniatura física en la que podríamos entrar.

Podemos simular o sugerir el efecto mostrando en la imagen figuras de diferentes escalas, lo que suele funcionar especialmente en fotografía, bien por fotografiar a personas junto a maquetas o por fotomontajes. O bien, como hemos visto antes, por imitar la estética de macrofotografías. Siempre serán simulaciones, representaciones de esas maquetas que como hemos vemos son tridimensionales.

Narrativa en maquetas

Otro aspecto importante relacionado con las maquetas es una forma específica de narración. Esto tiene que ver con una historia y también con el uso del tiempo, en casi todas las maquetas se nos sugiere alguna situación o historia, a menudo mediante escenas estáticas relacionadas entre sí; se solapan varios instantes.

Muchas maquetas, especialmente algunas vinculadas a los juguetes y al juego, tienen movimiento. Como veremos en el texto sobre los documentales de Scalextric y maquetas de tren, surgen aspectos interesantes.

En el scalextric la historia principal es el propio juego, la competición que se está dando en la sala entre personas, pero también simbolizada en miniatura en la pista con los coches. Parece que la construcción de la pista tiene una finalidad clara: el rally. Se diseñará su trazado pensando en el juego, sin embargo, hay muchos elementos que no son necesarios para disputar la carrera, toda una decoración ambientada cada vez en diferentes tipos de paisaje. Desde el cartel que comunica el rally a través de internet, a detalles de la decoración, todo lo que rodea la competición hace mucho más inmersiva la actividad, tanto para los que están jugando como para las visitas de familiares que acuden a mirar. Hay también unos procedimientos que se repiten y que son similares a los de rallies de coches reales.



Angel Clemente
Escenas Matritenses
Maqueta ferroviaria (Módulo)

Los constructores de maquetas de tren, al preguntarles por el juego, dicen que es lo de menos, –se refieren a manejar los trenes–, lo divertido según ellos es construir la maqueta y sumergirse en una actividad que les evade de los problemas de la vida. Parece, desde aquí que precisamente jugar es lo que hacen aún cuando construyen.

Ángel Clemente, hablando sobre *Escenas Matritenses* y el tipo de narración que muestra la maqueta, cuenta que cuando viaja en tren o en autobús, le gusta ir viendo el paisaje por la ventanilla. “Así puedes ver diferentes escenas y personas haciendo actividades, pero de las que solo captas un flash, un instante, y tu sigues camino mientras estas personas siguen a lo suyo... en un momento dado ves una escena como si se quedara congelada en el tiempo. Y esa es la idea también de la maqueta *Escenas Matritenses*, en el mismo instante que tú estás pasando con el tren hay dos personas hablando en la puerta del taller, otro pasa con un burro... son un montón de mundos paralelos que están congelados.”¹²³

Ángela María Garrido¹²⁴ compara el

movimiento de los detalles en estas maquetas ferroviarias con una fotografía animada o un GIF. Muchas partes de la maqueta son estáticas, incluidas las figuritas, pero de las fábricas sale humo, los tióvivos giran, se encienden y apagan luces con un temporizador... y pasan los trenes. Los GIFs, especialmente la técnica de *cinemagraph* que combina fotografías estáticas con partes animadas dentro de la imagen, parecen sin duda un buen símil; además, otra característica del movimiento de los GIFs y del de estas maquetas es que son cíclicos, hacen un bucle. En la maqueta más sencilla de tren, un círculo, el tren pasará una y otra vez sin inicio ni final.

Pero como decíamos al principio, no hace falta que las maquetas se muevan para sugerir una narración. Se nos presentan historias, que nosotros leemos, pero de una manera muy particular. Esto es de gran importancia para el tema que nos ocupa; se proponen juegos y el espectador activo los completa.¹²⁵ Estas historias, a menudo con un tono cómico, o con cierta ironía, **ocurren simultáneamente**, es decir, si tomásemos una

123. En la entrevista para el vídeo “30 km”.

124. En otra entrevista para el citado vídeo.

125. En algunas maquetas incluso, (como en ciertos dioramas ferroviarios o de Lego), se nos presenta una lista de los detalles que aparecen en ellas, para que busquemos estas escenas, con lo que se plantea un juego organizado.



Luis Fernández
Carrera ciclista
Diorama con Playmobil

fotografía del diorama completo podríamos ver todas las diferentes escenas. Pero la visión atenta y minuciosa de la maqueta in-situ funciona de diferente forma. Podemos dirigir la vista a cualquier detalle, –suele haber profusión de detalles– y recorrer la maqueta según nos vamos moviendo. Esta forma de “leer” la maqueta es, en cierta manera, un acto de interactividad y juego.

Podemos observar esta forma de narración bastante bien en dioramas de coleccionistas de juguetes. **Luis Fernández** montó con parte de su extensa colección de Playmobil, la exposición *Portujuguete* en diciembre de 2007, repartida entre tres sedes de Portugaete. El resultado de un

126. Especialmente el tipo de comic que Sergio García Sanchez estudia en “Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del comic”, *Glenat española*, 2000

trabajo de montaje muy laborioso y pleno en juego antes de abrir sus puertas, logra que el espectador participe y juegue también al mirar.

En uno de los dioramas de la muestra había una carrera ciclista; en ella puede verse una caída en montonera y si seguimos la carretera un puerto de montaña con aficionados animando, un grupo de escapados, y la llegada a la meta, mientras tanto se ve a los ganadores que ya están en el podium. Un ejemplo lineal para explicarlo de forma sencilla, pero en realidad la escena se amplía al resto del diorama tendiendo nexos de unión con otras escenas y todo está presentado ahí simultáneamente. Lo mismo ocurre a lo largo de la exposición en diversos dioramas.

Hablando con Luis, nos contaba que el montaje de la exposición había sido como realizar películas, por las historietas conectadas entre sí. Para mí esta simultaneidad me remite a una página de comic¹²⁴, pero en el que cada uno hace su propio recorrido visual, ordenando a su antojo la acción, jugando.

El tiempo, más que estar detenido, condensa una sucesión de instantes solapados. Los mismos personajes pueden aparecer más de una vez como en distintas viñetas de cómic, pero esta vez sin separación, sin cortes. El espacio se temporaliza en este tipo de narraciones.

La escasa profundidad de campo de vídeos y fotografías tomadas a maquetas, tiene evidentemente que ver con las dimensiones del espacio y características ópticas, pero también sugiere una noción temporal, no nos da tiempo a fijar la vista; en este sentido puede funcionar como miradas que duran un instante.



Los artistas **Jennifer y Kevin McCoy**¹²⁷ presentaron en la Sala Rekalde de Bilbao la exposición “*Learning to watch*”¹²⁸ entre marzo y abril de 2004. Su obra está vinculada con el cine, las nuevas tecnologías, software, el desmontaje, el archivo y la catalogación. Muchas veces en sus

piezas hay una parte física en la que se materializa lo virtual de las imágenes o los archivos digitales. También utilizan maquetas que pueden verse directamente pero que también contienen pequeñas cámaras que transmiten imágenes a un proyector o monitores.

En este sentido, en la exposición mencionada mostraban la instalación “*Soft Rains*” (2003), (“lloviznas”). En esta pieza varios grupos de maquetas están distribuidos en el espacio de la sala, cada uno con una localización o escena –correspondiente a un género cinematográfico distinto–. Las escenas se van iluminando cada vez, como sets cinematográficos en miniatura. Las maquetas están realizadas pensando en que van a ser filmadas; unas pequeñas cámaras captan las tomas desde diferentes ángulos. Salvo pequeñas excepciones, se trata de una maqueta estática, hay pocos elementos que se muevan, sin embargo las cámaras captan vídeo en tiempo real, que es proyectado en una pared de la sala. Alguna de las tomas es más abierta y podemos vernos a nosotros mismos o a otros visitantes de la exposición dentro de la película, dejando patente el carácter de producción en directo.

En las diferentes escenas hay diversos personajes pero una mujer con vestido rojo es la protagonista, la podemos ver simultáneamente en todos los dioramas, varias veces en cada uno, o como un personaje con su historia si atendemos a la pantalla. El montaje entre las diferentes cámaras es aleatorio; en cada escena, el orden de las tomas es determinado en tiempo real por un ordenador.

Como hemos visto las imágenes captadas por las cámaras en “*Soft Rains*” no tienen movimiento,

Jennifer y Kevin McCoy
“*Soft Rains*”
(2003)

127. *Página web de los artistas:*
www.mccoyspace.com

128. VV.AA., *Learning to watch.*
Jennifer and Kevin McCoy, *Sala*
Rekalde erakustaretoa, Bilbao, 2004

Nils Deneken
"Ruckblende" (2006)
Software



solo cierta duración como referencia al tiempo; parece ser el espacio, el medio para la narración y las acciones. Es con la sucesión de estas imágenes (aunque aleatoria) cuando formamos la idea de la historia de una forma muy activa.

Otra forma de utilizar maquetas para articular una narración la encontramos en la pieza *Rückblende* (2006) (se puede traducir como "*Flashback*"). Se trata de una animación interactiva de **Nils Deneken**. La historia trata sobre un hombre que se enfrenta a sus memorias de la infancia, mientras recorre un bosque y la casa donde solía pasar los veranos con sus padres. El escenario es una maqueta construida y fotografiada (se nos presenta a través de las fotografías) por la que el jugador puede moverse y explorar; al descubrir algunos detalles, se activan los recuerdos, representados con animaciones dibujadas a lápiz,

que se superponen al fondo con líneas blancas.

Mediante efectos de iluminación y el deterioro que ha sufrido la casa por el paso del tiempo, se distingue el presente de los flashbacks. Nils se ha encargado tanto de la imagen como de los efectos sonoros y la música; la estética es muy evocadora. Originalmente editado en CDrom, fue un trabajo académico de Nils en la universidad de Duisburg-Essen (Alemania). Puede descargarse de internet, la edición incluye un libretto ilustrado, que recrea el álbum de fotos de la época cuando el personaje era niño.

El tema de reavivar los recuerdos al visitar el lugar, hace que la historia se fundamente en el espacio en lugar del tiempo, y permite que el orden de las acciones no requiera ser el mismo que cuando ocurrieron. Es interesante cómo se rompe la linealidad de la narratividad. Lo físico de la maqueta, espacio donde se sitúa, es una clave muy importante en esta pieza. Los descubrimientos los situamos mentalmente en un lugar del espacio.

El espectador se ve forzado a ser activo y explorar todos los recorridos posibles del bosque y la casa; el secreto y la incógnita transmiten la emoción necesaria para llevarnos a esta búsqueda. Aunque ha sido listada como videojuego en los premios "*Independent Games Festival del 2008*" es más bien, como mencionábamos, una animación interactiva; los límites son difusos.

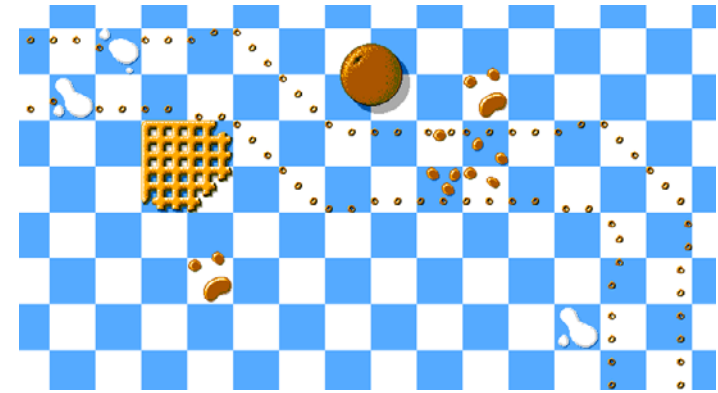
El suelo

Entre las características del concepto juego tenemos la de la limitación espacial, muchas veces hecha con marcas en el suelo. Desde los deportes, pasando por la rayuela hasta los juegos de mesa, la superficie con su dibujo es de gran importancia. Delimita dónde es legal hacer el juego y también a veces indica un recorrido fragmentado hasta llegar a una meta.

Así mismo los niños juegan en el suelo, y las texturas y los materiales toman presencia así como sus habitantes, por ejemplo, los bichos bola o las hormigas. Es un ámbito del tacto, con el pavimento, tierra o una moqueta. Pero también es de la imagen visual; los motivos de una alfombra se convierten en alguna otra cosa, o muchas veces se emplean dibujos trazados con tiza; tanto los que son hechos por jugar a dibujar como los que son estructura o sustento de otros juegos que se harán encima o “dentro” (camino, planos de casas, marcas abstractas de juegos...).

La industria es consciente de ello y comercializa alfombras con motivos de calles y ríos, a las que los niños añaden sus juguetes. Lego lo hacía con unas telas circulares que al recogerse formaban sacos en los que guardar las piezas. Empresas de decoración diseñan estas alfombras y también existen rollos de cintas de embalar con las marcas de una carretera de dos carriles.

Pero como siempre, no hace falta tanto para jugar. En la playa, donde la arena está húmeda se hacen castillos que se transforman en pistas de canicas, y un suelo irregular de cemento sirve para adaptar un circuito para chapas de ciclistas. En esta línea está el videojuego *MicroMachines* (1993) como lo están otros posteriores propiamente de



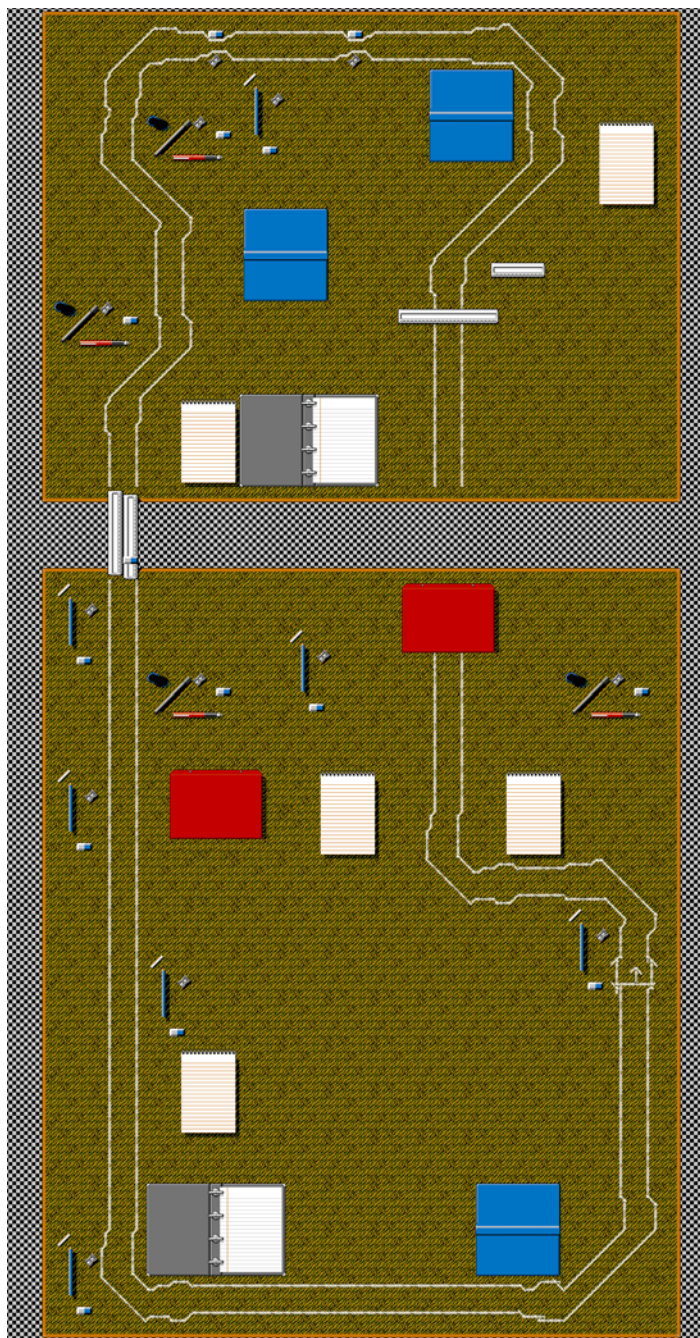
chapas. Primeramente hay que recordar que este videojuego es una emulación de un juguete real: unos coches a escala, más reducida que las de otras marcas y similar a la escala N de maquetas de tren.

En el videojuego no sólo se manejan coches de distintos tipos, también hay tanques y lanchas; la bañera es otro tipo de “suelo”. Cada vehículo tiene su escenario y se comporta de manera distinta en cuanto a la aceleración y velocidad.

Los circuitos están hechos en el suelo de un taller, o en arena, una moqueta con elementos de juegos y también en la mesa del desayuno, escritorios y mesas de billar. Los elementos que hay en cada escenario serán obstáculos (tuercas que hay que esquivar, tinta que resbala, miel pegajosa, dunas que hacen que botes), rampas (archivadores, naipes) o delimitación del circuito (hileras de cereales, dibujos con tiza), nunca mera decoración.

Después de este recorrido por los ejemplos nos damos cuenta de que estamos hablando de superficies, que no todas son suelos, aunque en el juego son *el suelo*.

Pero volviendo al suelo propiamente dicho, cabe mencionar el trabajo de H. G. Wells en una



vertiente cuya poco conocida como diseñador de juegos. Escribió dos libros: *Floor Games* (1911) y *Little Wars* (1913), ambos reúnen sistemas, reglas, ideas... para juegos que se hacen en el suelo inventados por su familia. El segundo texto se centra en ampliar un tipo de juego de guerra que propone en un capítulo del libro anterior. Wells defiende las virtudes de jugar en el suelo al comienzo de *Floor Games*, en una sección que enumera aquellos objetos que serán útiles para esos juegos que describirá en el libro, en sentido de manual práctico:

“Los más alegres juegos de interior para niños y niñas requieren un suelo, y la casa que no tiene suelo sobre el que los juegos pueden jugarse, dista mucho de la felicidad. Debe ser un suelo cubierto de linóleo o moqueta de corcho, para que los soldados de juguete y similares se sostengan de pie sobre él, y de un color y una superficie que va a registrar y mostrar las marcas de tiza; la alfombra de corcho común de color verde, sin ningún dibujo, es el mejor de todos. No debe ser ningún paso a otras habitaciones, y estará bien iluminado y ventilado. De vez en cuando, ¡ay! debe ser borrado –y entonces dar una tregua a los Juegos de Suelo. Sobre tal piso se pueden hacer infinidad de juegos imaginativos, no sólo manteniendo a niños y niñas felices por días juntos, sino también construyendo un marco de ideas amplias e inspiradoras en ellos para su vida posterior. Los hombres del mañana obtendrán nuevas fuerzas de los suelos de sus cuartos infantiles. Voy a hablar de algunos de estos juegos y qué es lo más necesario para jugarlos; los he probado todos, y un montón más de otros similares con mis hijos, y todos los juegos aquí ilustrados

Detalle de la pantalla “Breakfast Stunts” y mapa de “Desktop drop off” del videojuego MicroMachines (1993) Versión para la plataforma de Sega “Master System” Por The Codemasters Software Company Ltd.

*han sido desarrollados por nosotros. Voy a hablar de ellos aquí, porque creo que lo que hemos hecho interesará a otros padres y madres*¹²⁹

Seguidamente, como hemos dicho, recomienda juguetes y objetos para estos juegos, clasificados principalmente en cuatro grupos: Soldados (y demás figuras, humanas y animales); ladrillos; tablas y planchas; y materiales de ferrocarriles mecanizados, raíles...

Tanto las tablas como los ladrillos no vienen de jugueterías, sino de carpinterías, Wells especifica las medidas que ha descubierto que son las más adecuadas. A lo largo del libro se basa en su experiencia para aconsejar lo que mejor les ha funcionado, en relatos que entran y salen del juego continuamente.

En *Floor Games*, Wells describe varios juegos o situaciones de juego: El primero es el de las islas maravillosas (*the game of the wonderful islands*), donde el suelo es el mar y se reparte por mitades entre los jugadores, que colocando tablas harán sus archipiélagos; diferentes figuras humanas y de animales, así como elementos de ambientación como plantas completan la disposición. La segunda situación descrita es la construcción de ciudades, que incluyen transportes como trenes, y en el que los jugadores son alcaldes. Una vez expuestos estos dos tipos de juegos, apunta varios más que no elabora tanto en cuanto a relatos: Funiculares, torres de canicas, castillos y juegos de guerra (al que dedica posteriormente el libro *Little wars*).

129. Wells, H. G., *Floor Games, Small, Maynard and Company, Boston (Págs 9-11) (traducción propia)*

130. *Little Wars, en cuyo apéndice, por cierto, hay un sistema de variación, para aplicarlo en un contexto militar.*

Tenemos una representación de un espacio

para que, con cierta decoración o puede que con completa abstracción, nos sirva para un juego, es un dibujo funcional con valores estéticos. Tableros simples como el del ajedrez o el weiqi simbolizan un campo de batalla. El caso del weiqi es significativo por ser una lucha por conseguir más terreno; es, en cierto modo, un mapa.

Entre la maqueta y el mapa, en realidad podríamos hablar del mapa hecho maqueta, están muchos juegos. Pongamos por ejemplo aquellos a los que juegan los mandos militares para simular situaciones reales y planificar las estrategias de ciertas batallas. Esta práctica de Kriegspiel o Wargame tiene como antecedentes al weiqi o al ajedrez, y actualmente se utilizan videojuegos como herramienta en las fuerzas armadas; tras la publicación de Wells¹³⁰ y las figuras de soldados de plomo, se completa el viaje de ida y vuelta regresando al ámbito de la diversión, hasta los juegos de mesa de hoy en día, que no difieren mucho de los usados en situaciones serias. Algo ocurre encima de los mapas, al igual que pasaría sobre un terreno, así se convierten en suelos para el juego.

Normalmente, ese dibujo, (mapa, territorio, recorrido...) se simplifica en un trazado bidimensional, aunque a veces proyectado sobre un terreno que no es plano, y así se introducen elementos (irregularidades, desniveles, objetos...) que aportan algo de volumen; pero como hemos visto, en la mayoría de los casos suelen tratarse de plantas más que alzados.

Esto nos lleva a considerar los casos en los que no ocurre así, tomaremos principalmente los juegos de mesa como ejemplo.

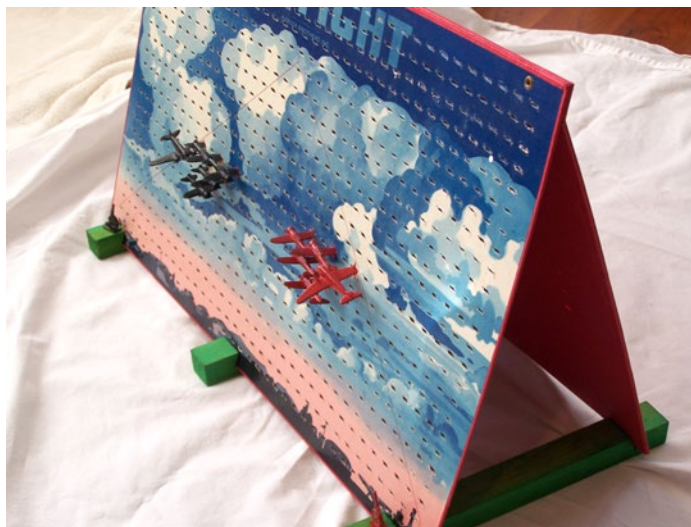
Vistas laterales: lo que no es suelo

En los juegos de mesa, es difícil pensar en tableros que representen alzados o vistas frontales, aunque hay muchos ejemplos, son contados y por ello destacan. He abierto un hilo en un foro sobre diseño de juegos¹³¹ preguntando por ellos.

Ha habido muchas aportaciones apuntando ejemplos de juegos.¹³² Después, para moderar el debate, me interesé más concretamente por la razón de que prevalezcan las vistas de planta y lancé unas hipótesis.

La supremacía de la vista de planta puede deberse a la facilidad con la que nos movemos en el plano horizontal, tanto jugando en el suelo, como para las fichas encima de una mesa. Que el dibujo se encuentre en un plano horizontal puede condicionar que la vista representada sea de arriba a abajo. Es una operación de imaginación espacial que nos ahorramos, y así es más directo. Este caso lo podemos observar en ejemplos de algunos de estos juegos que representan alzados o vistas laterales y en los que precisamente el “tablero” se abate quedando en posición vertical. Es el caso de *Sky Runner* (1999) en el que con los cartones que vienen en la caja se levanta un rascacielos por el que las fichas escalan, teniendo como objetivo llegar a la azotea. Y también el de *Dog Fight* (1940) cuyo tablero es una sección de un cielo con nubes, impreso en un cartón que se levanta donde posicionar los aviones. En estos dos ejemplos el cartón está agujereado para encajar las fichas.

En los videojuegos la pantalla suele estar



en posición vertical y el balance entre escenarios representados en planta y en alzado está más equilibrado. Puede que la representación espacial heredera del mapa tenga gran influencia para equilibrar su presencia. [En videojuegos como *Zelda*, *Golvellius*, *Harry Potter*... el escenario es prácticamente el propio mapa]. El *Tetris*, y videojuegos similares en los que la gravedad es un elemento fundamental tienen más sentido, y se entienden mejor al estar visionados en una pantalla vertical. Los juegos de plataformas, de saltar y correr o de scroll horizontal pueden ser populares por la misma razón.

Por otro lado, hay un subgénero dentro del arcade, el de las mesas *Cocktail*¹³³, en las que la pantalla está en la superficie de una mesa; entre los juegos a los que se pueden jugar en ellas prácticamente todos representan vistas de arriba a abajo. Videojuegos como *1942* (1984) son clásicos de las mesas cocktail; en él se maneja un avión que va avanzando sobre el campo de batalla, todo ello visto

Dog Fight (1940)
Foto de la posición inicial de la partida.

131. El foro está en un portal de internet: boardgamegeek.com, con una completa base de datos de juegos de tablero.

132. Detallamos la lista en un apéndice, con breves descripciones de cada juego.

133. El caso de las mesas *Cocktail*, fue un ejemplo que aportó Matt Green en el foro, a raíz de la hipótesis que propone, y comentábamos en el párrafo anterior.



*Can't Stop (versión de 2011)
Fotografía de una partida.*

desde un punto superior a ese avión.

Volviendo a los juegos de mesa, ¿porqué es pertinente diferenciar las vistas de planta habituales de los alzados? ¿Qué cambia para el juego? En algunos casos la gravedad afecta al juego aunque sea a nivel simbólico; la necesidad de escaleras o pasadizos, que nos permitan acceder a otros niveles, y la posibilidad de caer, tener que volver a empezar. En otros casos no cambia nada, excepto la sensación que tenemos en la mente al sumergirnos en el juego, lo que de hecho supone ya una gran diferencia.

Quizá otra de las razones para que prevalezca esta vista cenital es que permite rodear la imagen por los jugadores, sin que haya ningún punto que esté favorecido, y no se vea invertida desde ninguna posición. Para juegos de dos jugadores, por ejemplo, no sería un problema porque se pueden situar en el mismo lado de la mesa.

O bien es algo determinado simplemente por el tema ilustrado en el guión, como aquellos de subir una montaña, *K2* (2010), pero, que el juego como tal, bien podría adaptarse sin alterar ninguno de sus elementos ni reglas a un escenario plano. De hecho, algunos han comentado en el foro que, en lugar de una montaña, en el juego *Can't Stop* (1980) no pueden más que ver unos nadadores intentando llegar a la costa (en la reedición de alemana 2011); lo que evidencia lo acostumbrados que estamos a la vista de planta.

En este sentido, Tom Steynen en otra aportación al debate en el foro, nos remite al mapa en cuanto a las dimensiones del espacio a representar; como las dimensiones horizontales suelen ser más vastas que la vertical, son esas



*K2 (2010)
tablero del juego*

horizontales por las que nos movemos en los tableros, ya que la dimensión menor es la más fácil de abstraer.

Al final, sea por una razón o por otra, debemos recalcar que, en la mayoría de los casos, la vista elegida en los tableros no es banal, sino que afecta a la experiencia del juego, crea peculiaridades y sirve para una mejor inmersión en las temáticas del guión. De hecho también en el recorrido de este apartado, y a tenor de los ejemplos lo hemos ido comprobando.

Espacio lúdico en imágenes de recorridos y circuitos

Prácticas de campo



Aquarela do Brasil (1942)
Dirección: Wilfred Jackson
Producción: Walt Disney

Río Misterioso
Atracción del parque Monte Igeldo
Video, youtube: psyclonesteve



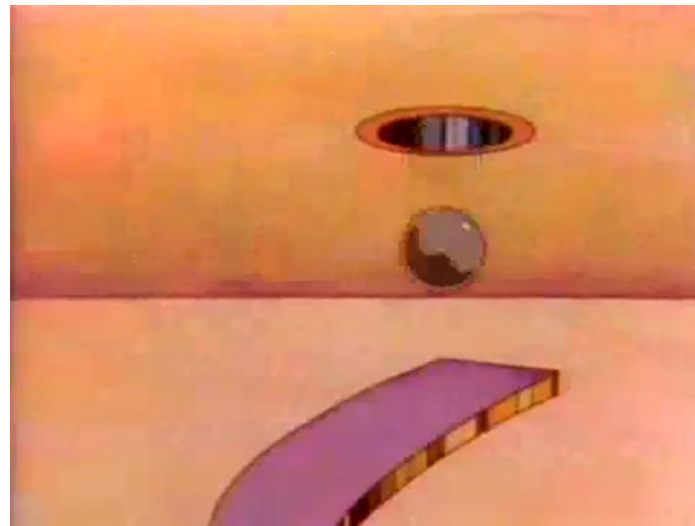
Hook (1991)

Dirección: Steven Spielberg

Diseño de producción: Norman Garwood

Dirección Artística: Andrew Precht y Thomas E. Sanders

Decorados: Garrett Lewis



Pinball Number Count (1976)

Dirección: Jeff Hale

Música: Walt Kraemer / the Pointer Sisters

Sesame Street



Humor Amarillo (1986 - 89)
Dirección: Takeshi Kitano
(Tokio Broadcasting System)

Xuxa Park (1992 - 94)
Telecinco



Sonic the Hedgehog (versión: 1991)
Sega, plataforma: Genesis



Slime Pit (1985)
Masters of the Universe
MATTEL

Estas imágenes que recopilamos aquí provienen de mis recuerdos personales de la infancia. Recuerdos con cierto sabor, como ocurre cuando nos reencontramos con un juguete con el que habíamos jugado de pequeños.

El sabor de los recuerdos, como una nostalgia o especie de energía, nos guía cuando nos movemos en terrenos ocultos. Da pistas que aprovecha la intuición.

Presentamos aquí fotografías capturadas de un total de 8 vídeos. Tienen relación con lo lúdico, y también con el tema del suelo que acabamos de ver. Representan canalizaciones, circuitos, trampas, raíles... Pueden tener entre ellas mucha relación.

*Casa de muñecas a escala 1:144
junto a una silla de escala 1:12,
por Mary Ciccolella*



La casita de muñecas de la casita de muñecas

Ahora analizaremos mediante ejemplos, una especie de noción de bucle que se puede dar con una representación a escala, concretamente lo que se llama recursividad. En algunos casos esta tendencia toma forma del concepto matemático de fractal, en el que el conjunto tiene una réplica en cada parte, y cada parte que ampliamos nos dará la misma forma. En otros casos, más que un bucle cíclico es simplemente un ir y venir en el que ambos extremos se remiten el uno al otro, como incluyéndose en la propia definición que los constituye.

El título del capítulo hace referencia a un ejemplo concreto. Las casas de muñecas tienen un cuarto de juegos, y entre los juguetes hay casitas de muñecas. Lo he visto en una juguetería de Bilbao y me ha llamado la atención. Si tenemos en cuenta que las casas de muñecas están, a su vez, dentro de casas, se produce una espiral sin fin, como en los fractales. Buscando acerca de esto, he encontrado en internet un catálogo con juguetes para casas de muñecas y entre ellos la casita en cuestión. Para una maqueta de escala 1:12 la casita es a escala 1:144 es decir: $(1/12)/12 = 1/144$. Parece ser un elemento clásico en este tipo de juguetes y es muy habitual encontrar figuras tanto comerciales como creaciones artesanales de coleccionistas.

Nos topamos ya en este primer ejemplo con la posibilidad imaginada de que no acabe nunca



la secuencia, se prolongue hasta el infinito, lo que físicamente es inviable, en ambas direcciones. Normalmente de hecho, no hay más que tres pero acaso suponen distintos niveles de inmersión; desde la realidad (1:1) de las personas que juegan, al mundo del juego de los muñecos (1:12) y a su vez el juego que hacen los muñecos (1:144).

Es un caso de la figura “recursividad”, de forma similar a como sucede con las ilustraciones en las que aparece el mismo motivo dentro de sí mismo. Una de estas ilustraciones es el logotipo de Mondariz, en él un personaje sostiene una botella de agua, en esta botella vuelve a aparecer el logo, con lo que tenemos al mismo personaje... De hecho, se le llama efecto Droste a este tipo de juego gráfico, tomando el nombre de una marca comercial que lo utilizaba en la gráfica



*Infinitos cotidianos
de Velcroart*

*“Black Boxes”
de Benoit Broisat*

de sus anuncios publicitarios. Marta Azparren y Raquel Samaniego de Velcroart han hecho unas animaciones que han llamado infinitos cotidianos, (www.velcroart.net/infinitos-cotidianos); en estas animaciones aparecen logotipos de Royal, La Vaca que Ríe o Klenzo y se va haciendo zoom a una de las partes que se amplía, volviendo a la imagen inicial, con lo que forman un ciclo sin fin. En la portada del último número del fanzine Komiklub, que dibujó Ander 4-C también se juega con el mismo efecto.

Y así mismo, volviendo a las maquetas, nos remite a la obra de Benoit Broisat “*Black Boxes*” (2007) presentada en la 9ª bienal de Lyon. La instalación está compuesta por 6 cajas cerradas, cada una con maquetas de sus exposiciones anteriores y una microcámara, cuya imagen se ve en pantallas. Ha trabajado con el simulacro y la



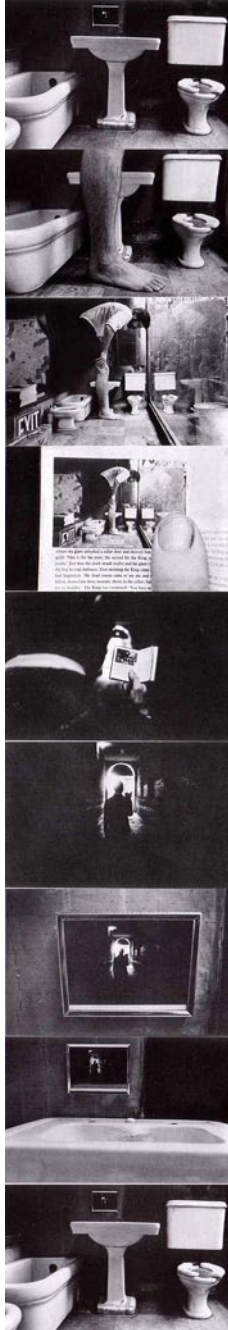
Videoclip “Bachelorette”

réplica en algunas ocasiones y aquí hay re-versiones de aquellas obras, simulacros de los simulacros. Me imagino que sería divertido si dentro de unos años, y más exposiciones entre tanto, vuelve a mostrar esta obra, incluyendo una caja con la maqueta de la instalación que tenía en Lyon, es decir; que dentro estén las black boxes. Esta curiosa obra que junta y cataloga otras obras anteriores del artista es en cierto modo heredera de la pieza de Duchamp “*Boite en Valise*”, muestrario portátil con réplicas en miniatura de sus obras, en este caso pasando por una complicación tecnológica, que convierte las maquetas en imagen.

Todo esto que vamos viendo, está relacionado, aunque ahora a nivel de la narratividad, con el videoclip del tema “*Bachelorette*” de Björk realizado por Michel Gondry. En él, la historia se representa

dentro de sí misma una y otra vez. Björk encuentra un libro que se escribe solo y va a un editor a publicarlo; como tiene mucho éxito de ventas hacen una obra de teatro con la historia del libro, Björk y su editor están entre el público. Cada vez que llegan –en la representación teatral– a llevar el libro a escena, un nuevo decorado surge y es más simple o tosco que el anterior; el decorado del decorado y también aparecen nuevos actores de los actores. Es interesante en este proceso la paulatina disminución de la resolución, o realismo de los decorados.

También a nivel narrativo encontramos el mismo tipo de bucle en series fotográficas de Duane Michals. En la serie “*Las cosas son extrañas*” se vuelve a jugar con cambios de escala, y efectos de reproducción de las imágenes. El juego y el



*“Las cosas son extrañas”
de Duane Michals*



10⁰ (1m²) del libro de 1982, Powers of Ten: A Book About the Relative Size of Things in the Universe and the Effect of Adding Another Zero, escrito por Philip Morrison, Phylis Morrison, y la oficina de Charles y Ray Eames.

humor son claves en la obra de este fotógrafo, por ejemplo cuando construye una pirámide, o cuando parodia las fotografías de otros autores como Cindy Sherman.

La serie de potencias de 10, que Philip y Phylis Morrison y el estudio de Charles y Ray Eames recogieron en un libro y una película, muestra un marco de observación que se amplía exponencialmente hacia el macrocosmos, y se reduce hacia el microcosmos. Esta idea ha sido representada por la ciencia ficción como bucle, haciendo una transición entre galaxias y moléculas, se ha imaginado un ser humano que contiene un universo dentro de sí mismo.

Arena 1/32

Prácticas de campo



Arena 1/32 es un documental sobre un rally de slot, el juguete de coches también conocido como Scalextric. El rally o raid se corre en el desierto, y para dar sensación de realismo se espolvorea con un colador una mezcla de harina con cacao: la arena. Como el tema es el modelismo a escala, me ha parecido que el título puede tener algo de chiste jugando con que es arena a escala, como los demás elementos de la maqueta. En sí este polvo puede ser más fino que la arena real, aunque sería imposible mantener una relación de escala.

Lo que sí es verdad es que no es arena pero la representa, y en el juego ciertamente es la arena. Además el joven que la echa juega diciendo que son “tormentas de arena”, y también le piden “que nieve” para que eche más.

El vídeo está grabado en el “Bilboko Slot Kluba” el 15 de diciembre de 2007. Un club según Huizinga permite “el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego”¹³⁴.

El club está revestido de cierta seriedad, se utilizan términos que se aplican en los rallies, hay comisarios, zonas de “parque cerrado”, de “boxes”... Que los competidores lleven acreditaciones, la clasificación apuntada en un ordenador y la presencia de publicidad son elementos que hacen que parezca una competición con coches de verdad. Aunque al fin y al cabo ambas son juegos, éste hace referencia a los grandes rallies. La gente lo vive como real.

Es curioso que cuando se refieren a los coches “de verdad” digan coches de escala 1:1, es decir que con los que ellos corren son igual de reales, sólo que más pequeños. Los aficionados a maquetas de tren también utilizan la misma fórmula.

Queda patente que hay un interés en dar verosimilitud, “quieres ser fiel a la realidad” dice Carlos en el vídeo. Las pistas de slot están hechas maqueta, tienen detalles que no siendo necesarios para el desarrollo del juego, son sin embargo muy importantes, porque permiten la inmersión en la dimensión de los coches, en su escala. Se pueden ver camellos, pirámides, puentes y hasta un satélite.

134. Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Alianza, Madrid, 1972 (pág. 26)



Otro jugador entrevistado, Rober, dice algo que refleja bien la tesis que nos ocupa: “a mí por ejemplo, las maquetas estáticas me gustan un montón, pero a fin de cuentas son para dejarlas en una balda y no puedes hacer nada con ellas; verlas y poco más (...) [Con éstas] al final puedes jugar con ellas, puedes correr con ellas, entonces tiene un añadido”. Evidentemente él no se está refiriendo a una escultura, pero valora estéticamente las maquetas, y constata la importancia de la interacción, que hace posible el juguete, en la diversión.

Carlos estudió Bellas Artes, y las decoraciones que hace de sus coches son apreciadas. Él sí admite que este juguete pueda tener algo de arte, más que nada por la técnica y el trabajo afines. Además de los galardones de la competición, se premia en cada carrera la mejor decoración. Hay quien “corre” con coches de serie, pero los hay preparados, tanto en la parte de mecánica como en la decoración. Se sirven para ello de pintura con aerógrafo y calcas al agua, que se pueden imprimir y después transferir a los coches. Un socio del



Bilboko Slot Kluba decora los coches con el logotipo de la peluquería de su mujer, a modo de patrocinio, aunque también pueden verse “tuneados” con motivos del Athletic. Los premios suelen ser más coches, aportados por los patrocinadores, con lo que se fomenta continuar con la afición.

Adultos entregados a un juego o hobby, podemos encontrar en muchos ejemplos, aunque el modelismo parece que se presta especialmente. Juguetes que de niños no pudieron tener y que ahora se los pueden permitir, pueden ser los orígenes de estas aficiones: casas de muñecas, coches de radio-control, helicópteros o aviones, maquetas de tren o el propio slot. Los aficionados a estos hobbies tienden a las asociaciones o clubes, para compartir su afición y sentirse parte de una comunidad afín, hoy en día con más facilidad gracias a internet.

Se trata de ocupar los tiempos de ocio con actividades que están dentro de la “zona intermedia” que describe Winnicott¹³⁵; la zona de la confianza y los fenómenos transicionales, la del juego, entre las otras dos zonas que son la realidad psíquica interna y el mundo real.

135. Winnicott, D.W., *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona, 1979

30 km

Prácticas de campo

Si con el título “Arena 1/32” indicábamos que la arena era a escala con respecto a la realidad, con este título partimos de la maqueta para extrapolar a una posible realidad en la que el trazado de vía de 190 metros correspondiente a la maqueta ferroviaria expuesta en Portugalete equivaldría a 30 km. Para decirlo de manera más clara, si pudiésemos viajar en uno de los trenes que recorren la maqueta de un extremo a otro, haríamos un trayecto de 30 km.

Se trata de un vídeo grabado en un encuentro modular de maquetas ferroviarias a escala N (1:160) que se organiza cada dos años en Portugalete. Un módulo es una sección de la maqueta que aporta cada aficionado o asociación y que cumple unos estándares de forma que permite unirse en una gran maqueta colectiva.¹³⁶ El 3^{er} encuentro modular se celebró en el polideportivo Zubialde el 28 y 29 de septiembre de 2013.

En capítulos anteriores ya hemos mencionado temas y citado partes de las entrevistas que componen este documental, en vez de reunir todo aquí nos parecía mejor opción debido a que el fin del documental era investigar sobre asuntos que tratamos en este trabajo, especialmente en el apartado de la maqueta.

El documental cuenta con tres tipos de materiales: Imágenes de la maqueta, 4 entrevistas a aficionados, e imágenes subjetivas de una maqueta que sirven para separar diferentes bloques o capítulos. También he compuesto una música a partir de grabaciones de campo del traqueteo del tren.

Primero presentaré a los entrevistados:

Jordi Espauella es el Presidente de Amics del Ferrocarril de Martorell. Participa muy



activamente en la comunidad de aficionados y tiene mucha experiencia como maquetista. Presenta la Estación Millenium, que es un módulo inventado aunque en otras ocasiones su referente ha sido un lugar real.

Ángela María Garrido García, es muy joven y una de las pocas mujeres que participan con módulo en la exposición. La afición la comparte con su padre que también aportó módulos a la maqueta colectiva. Su maqueta está ambientada en Narnia, una película de género fantástico. Ve este hobby desde fuera, al fijarse en su padre ya que este es el primer evento en el que participa, también compara el maquetismo ferroviario con otros campos y aficiones.

Ángel Clemente Serrano es un maquetista que también elabora artesanalmente modelos de trenes. Su afición viene de cuando a los 13 años un hermano mayor se compró una maqueta de tren y usó como excusa, regalársela a Ángel, debido a que él no tenía edad para jugar. A Ángel por aquel entonces le gustaban los barcos, pero pronto vio posibilidades a los trenes, interesado por mecanismos y montajes eléctricos. En la exposición

136. Aunque el módulo es libre, la parte de la unión con otros módulos tiene que cumplir unas medidas muy precisas. La tolerancia máxima que se admite es de 0,1 milímetros.



tiene un módulo titulado Escenas Matritenses del que nos hablará. Es el presidente de la *Asociación Altoaragonesa de Amigos del Ferrocarril*, (que no sólo reúne a maquetistas), asociación que aporta varios módulos como el ambientado en los Mallos de Riglos.

El inglés **Peter Brumwell** asiste al encuentro como embajador de INGA-NET. La primera maqueta que hizo estaba ambientada en Francia, y también fue francés el primer club en el que se asoció y del que sigue siendo miembro. Sin embargo hace 35 años se unió al N Gauge Society, de Inglaterra, club del que llegó a ser presidente por un tiempo. Esa sociedad tiene ahora seis mil miembros. En su trayectoria como maquetista ha participado en muchos encuentros, aunque esta vez no llevaba ningún módulo sino que hacía un papel de intermediador entre las diferentes asociaciones, representando la *International N Gauge Association Network*, la red de asociaciones de maquetistas de escala N. En el encuentro además de asociaciones españolas había algunas francesas. También ha trabajado con niños como terapeuta en la escuela y una de las actividades que hacía con ellos era el



Detalle del módulo Estación Millenium de Jordi Espauella.

Fotograma de las grabaciones de Mikel Zugasti.

maquetismo.

En el encuentro también conocí a **Mikel Zugasti**, quien cedió imágenes subjetivas de su maqueta personal para el documental. Mikel ha construido una locomotora a la que acopla una pequeña cámara de vídeo y un emisor de modo que puede, a distancia, grabar o monitorizar las imágenes que capta a la altura de las vías. En el encuentro él había montado una pantalla de televisión para que la gente viese en directo estas imágenes, con la maqueta modular, pero por problemas técnicos no funcionó.

Cabe mencionar que era la segunda ocasión en la que acudíamos a este encuentro, ya que también presenciábamos y grabábamos en la primera edición que se hacía en Portugaleta y que tuvo lugar los días 16 y 17 de mayo del 2009. En aquella ocasión entrevistamos a **Adolfo García**, presidente de Agrunorte, asociación que organiza el evento; no incluimos esa entrevista, aunque sirvió para situarnos y preparar las entrevistas que hicimos en 2013. En la edición también puede verse alguna imagen de aquella edición.

El documental está dividido en bloques

La estación de la canilla de Portugalete, ambientada en épocas pasadas. Se enseñaba a los niños cómo manejar los trenes y los cambios de agujas.



que reordenan las partes de las entrevistas; esta vez he utilizado un guión. El primero de los bloques se refiere a **la noción de estar jugando**: les preguntamos si juegan mientras hacen las maquetas y qué aspectos encuentran más divertidos del hobby. Jordi, por la parte de hacer lo que a uno le gusta, no tiene dudas sobre estar jugando, pero en general lo tienen como una actividad seria en la que no reconocen mucho el juego. Asocian el jugar a hacer correr los trenes y no en el hacer la maqueta. También hablan sobre las partes complicadas y técnicas como el montaje eléctrico en las que algo puede fallar y en esa fase no aprecian el juego. Sin embargo la definición que hacen de su actividad va a la par con algunas de las características del juego que enumera Huizinga.

Las partes que encuentran más divertidas, además de manejar y ver correr los trenes, que también es un aliciente, son las de la construcción, desde la planificación inicial a los detalles, y ver qué pueden hacer con los elementos que están a la venta o construirlos artesanalmente. También es divertido ver las reacciones de la gente cuando dejan interactuar. Jordi por ejemplo en la exposición



tiene una excavadora que se puede manejar con un mando sencillo.

La segunda cuestión es sobre **la relación de escala** con respecto a la maqueta. Como ejemplo para explicar a lo que me refiero con la pregunta aportó un caso que había visto el mismo día (aunque no lo incluyo en el vídeo por no haberlo grabado): una mosca se había posado y daba unos pasos por una colina de una maqueta, la sensación que tuve no fue ver los elementos de la maqueta pequeños al poder compararlos con el insecto, sino que percibí la mosca como gigantesca.

Peter menciona en este punto los viajes de Gulliver, pero no incide demasiado. Tampoco quieren reconocer aquí una sensación especial, como claramente me pasó con la mosca. Ángel habla en el sentido contrario de la escala, cuando tras haber estudiado los planos y haber construido una locomotora se halla frente a la locomotora real; pese a haberse hecho una idea volumétrica, al ver la locomotora, que es 160 veces más grande, le parece más pequeña de lo que se había imaginado.

Jordi menciona cómo a veces se montan micro-cámaras en los trenes para obtener una



visión subjetiva, pero dice que ese no es el objetivo, ni tampoco se imagina una persona diminuta, ni un gigante ante la maqueta.

Jordi, aporta fuera de la entrevista un caso para el capítulo de la casita de muñecas, referente a los bucles de escala. Usar sistemas de trenes de dos escalas diferentes: Una figura en una maqueta de “tren de jardín” juega con un tren escala N, que para la figura supone un tren de jardín.

El tercer asunto es sobre **la verosimilitud**, el realismo, un gran porcentaje de lo expuesto está basado en paisajes reales, pueden verse fotografías de los sitios en la base de los módulos, aunque también hay casos de libre inspiración. Jordi explica tres vías distintas que se dan en los primeros módulos que ha hecho: La estación de Martorell Vila, a escala midiendo mediante zancadas la estación real (con licencias modelísticas); Uno a semejanza de las costas de Garraf, para que diese un aire a este paisaje, pero sin representar concretamente a escala ninguna de sus zonas; La estación Millenium, que es la que presenta en la muestra, es inventada, con el objetivo de hacer algo con mucho movimiento, múltiples vías, luces... y



Estación “Los Chiguitos” y Mercado Medieval.

que dé mucho juego.

Peter habla de una técnica para hacer tejados imperfectos, como son los de las casas viejas, y de cómo los edificios a escala que se pueden comprar son completamente simétricos cuando en la realidad no es así. Utiliza una malla metálica a la que puede dar forma (teniendo fotografías del tejado de referencia) y que luego cubre con cinta de enmascarar y una masilla de sellar ventanas en la que marca las tejas. Probó a deformar los modelos comerciales de casas poniéndolos sobre la cocina de gas, pero en seguida se quemaban.

Jordi explica cómo la escala N es muy adecuada para aportar verosimilitud, ya que puede ser muy detallada en oposición a escalas más grandes, en las que sería difícil conseguir el mismo nivel de detalle. Es una cuestión de resolución. En escalas mayores, en seguida se puede apreciar que los modelos son de plástico o de juguete.

Seguidamente, en un cuarto bloque, cada maquetista habla sobre el **módulo que presenta** y los detalles que incluye, o la historia que tiene detrás. Ángela María Garrido describe su módulo, basado en el mundo fantástico de Las Crónicas de

Zona nevada en el Módulo de Narnia y un detalle de Escenas Matritenses.



Narnia y que representa simultáneamente tres momentos o escenas de la película. Ángel Clemente llevó Escenas Matritenses que fusiona varios barrios de Madrid ambientados en una época pasada. Este módulo es, según dice, como un álbum de su infancia, aparece él con sus hermanos, su casa, el cine al que iban, rincones que recuerda. También lo une con la cultura popular de aquellos tiempos, incluyendo a Sor Citroen o a Paco Martínez Soria. Otra cosa que llama la atención del módulo son dos circuitos de vías; además de las principales que continúan el recorrido por el resto de módulos, hay un tranvía y un metro con su estación, que puede verse en la sección del borde. Ligado con el apartado anterior, vemos otras formas de plantearse un módulo, sin tener un referente de un lugar sino partiendo de una película o historia y también de los recuerdos de la infancia, haciendo algo autobiográfico, aspectos que se unen al siguiente bloque.

El quinto apartado está dedicado a la **narratividad**. Ya hemos mencionado algún fragmento cuando hablábamos de narratividad en maquetas; la idea de Ángel de ir mirando por la ventana y ver instantes de acciones que se detienen



en el tiempo y la de Ángela María que habla de los GIFs animados. Ella pone ejemplos de luces que se encienden y se apagan, movimiento de vehículos y humo; tenemos la noción de tiempo en ciertos detalles, y el instante detenido en otros, ya que las personas no se mueven.

Jordi habla a la par de las historias plasmadas en la maqueta, y el momento en el que se le ocurren, en una planificación que se va haciendo cada más rica en detalles, parece que una cosa lleva a otra: plantea hacer una disposición con muchas vías, para que puedan moverse varios trenes, y luego decide poner casas, una casa puede tener un incendio, con unas luces que simulen el fuego, entonces puede poner camiones de bomberos, y se las ingeniará para montar unas luces azules en los camiones que ha comprado, o verá cómo hacer que por una carretera se muevan coches... cuenta como partiendo de una base inicial va mejorando la maqueta y aprendiendo muchas técnicas nuevas. Si colocas dos elementos, haces un camino que los comunica, por el camino va alguien y así parece empezar a hacerse todo más complejo, con detalles que cuentan una historia.

En el sexto bloque se tratan cuestiones relativas al **proceso**. Ángela María describe algunos pasos básicos de decorar una maqueta.

Peter cuenta emocionado dos casos que le ocurrieron en distintos encuentros. En una ocasión no tenía la maqueta preparada para la fecha del evento y la hizo la noche anterior dejándola evidentemente inacabada, y así la llevó a la exposición. Hubo una madre con dos hijos que dijeron que les había encantado su maqueta, a lo que Peter respondió que no sabía por qué; ya que no era muy buena, la tuvo que hacer en un apuro. La madre le explicó entonces que, si bien habían visto maquetas muy bellas en la otra sala, eran perfectas y no se podía ver cómo estaban hechas, mientras que con la suya observaban que había usado periódicos y una técnica muy simple y que los niños al llegar a casa cogerían cajas de cartón y periódicos y se pondrían a hacer su maqueta. Fue algo totalmente accidental, una maqueta que para él no cumplía con los estándares había servido para enseñar a otros.

Desarrolló esa idea cuando estaba trabajando con niños en la escuela. Llevaron una maqueta inacabada a una exposición y los niños fueron con herramientas para seguir trabajando en ella. Tuvieron gran concurrencia de público porque la gente quería saber cómo se hacía.

Peter dice que en todos los encuentros de maquetistas debería de haber modelos sin acabar, como es el caso de esta exposición en Portugalete; y en el vídeo aprovecho las imágenes de un módulo en el que se ve el cartón y las marcas a lápiz con

la disposición de los elementos, para ilustrar sus palabras.

Una maqueta no se acaba nunca, Jordi y Ángel están de acuerdo en ello. Algún módulo, afirman que puedes darlo por terminado en algún momento, pero ante una maqueta grande con muchos detalles, siempre estás haciendo cosas, añadiendo, cambiando y mejorando.

El séptimo bloque está dedicado a la **motivación**, el reto, compartir, reconocimiento. Ángel Clemente habla de cómo se solucionan los problemas técnicos a base de ensayo y error y de cómo esa solución puede venir años después de los primeros intentos. Jordi describe la satisfacción de ver terminado algo que has logrado hacer por tí mismo y poder presentarlo en una exposición para que la gente lo vea. Peter, por la misma vía del placer de haber hecho algo por tí mismo enseña también paciencia a los niños, de como las cosas que se empiezan un día no pueden terminarse el mismo día.

Como en cualquier actividad que hacemos por hobby, si nos la tomamos en serio, el éxito nos parece algo importante, no se trata de triunfar, sino, de que las cosas vayan bien y se retroalimenten. Hacer maquetas requiere mucho esfuerzo y dedicación que merece la pena celebrar y que sea reconocida. Es en los encuentros donde ocurre esta celebración, se reconocen las mejores maquetas con premios, pero sobre todo son interesantes por el contacto con otros maquetistas y con el público que se interesa y pregunta cómo se ha hecho algo. He notado en las entrevistas mucho entusiasmo y ganas de transmitirlo.

Tierra: Lego

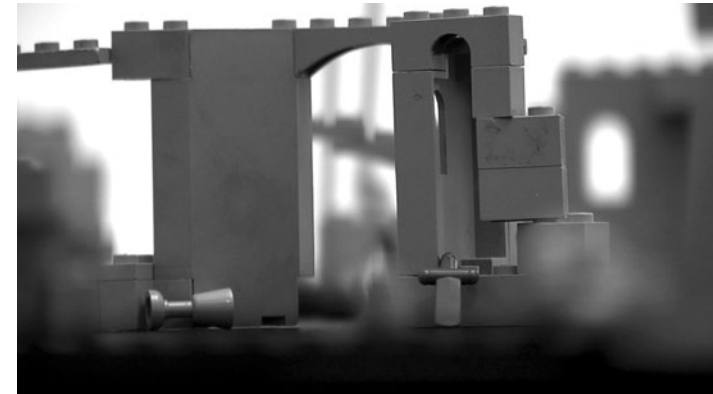
Prácticas de laboratorio

Lego es un videoclip realizado para un concurso; la música es un tema (Lego) del músico de electrónica Guillermo Balzola, conocido como “Tierra”. Estaba entre las canciones que se podían elegir de un disco recopilatorio del colectivo Bike, los organizadores de este concurso de vídeos musicales.

En las notas interiores del disco, Balzola indicaba el sentido de “Lego”, refiriéndose al juguete de construcción; por eso escogí esa canción y decidí utilizar el sistema Lego para la animación. El estilo que quería buscar era el de encajar las piezas con el sonido. Está realizado mediante la técnica de animación stop-motion, (tomando una serie de fotografías entre las cuales se efectúa algún cambio en el motivo) y grabaciones en vídeo, aprovechando que el juguete tiene motores y partes que se pueden mover.

Desde la primera vez que escuché el tema se me fueron ocurriendo ideas, empecé por dividir en bloques temáticos, como los del tren o el espacio. Como la música carecía de letra, sólo contaba para el significado con el título y su autor, Tierra. Así que decidí pensar en una historia muy simple sobre la evolución del planeta Tierra, o más bien en la influencia de los humanos en la naturaleza, con un mensaje ecologista, puede que un tanto catastrófico, sobre el desarrollo incontrolado, la contaminación...

Ya tenía pensado participar, pero al recoger tarde el CD con las músicas, sólo quedaban dos semanas para que se acabara el plazo de entrega, con lo que el trabajo fue intenso. Por una parte, tener ese plazo me ayudó a acabar, si no quizá se hubiese quedado a medias por un tiempo, y tendría que haberlo terminado más tarde pero ya sin ganas. Por otra parte, la falta de tiempo hizo que tuviese

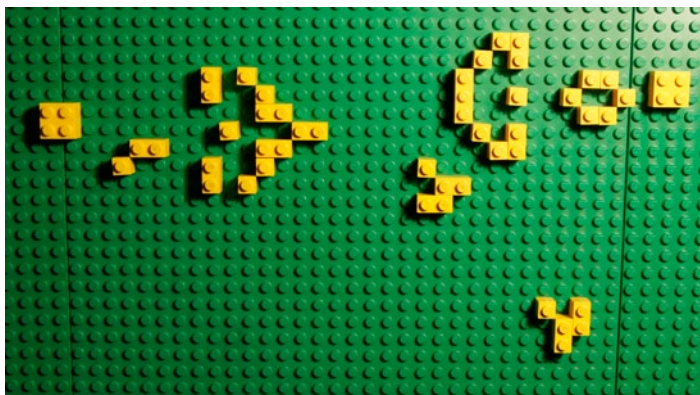


que dejar algunas partes que no me convencen.

Como en los jardines románticos en los que se construían edificios ya en ruinas desde su origen, la idea de montar unas ruinas de lego con piezas de castillos me pareció divertida. Así comienza el vídeo, mientras con una reducida profundidad de campo, el enfoque va resaltando desde los planos más lejanos hasta los cercanos. Llega a enfocar unos engranajes evocando ruinas industriales y cambiando la referencia de época histórica.

Con la entrada de la melodía, se forma el nombre “tierra”, desde una amalgama de piezas amarillas sobre fondo verde, animado inversamente haciendo así que se ordene el caos. Le sigue el título “Lego” que coincide con el pulso del compás 4/4, apareciendo cada letra y encajándose después; están situadas en un escenario natural.

Una referencia que no podía pasar por alto, y que por tanto revisé durante el proceso de elaborar este vídeo, es el videoclip de Michel Gondry para el tema de The White Stripes “*Fell in love with a girl*”. El videoclip en cuestión está hecho a partir de grabaciones cuyos fotogramas fueron pixelizados,



para traspasar cada imagen a bloques de Lego. Aunque la técnica de animación es distinta, me he basado en su modo de construir el relieve para los cielos con nubes.

Después viene una escena en la que hay dos caballos y aparece un hombre que los doma (van apareciendo sillas de montar, vallas y un carro). Sincronizado con el ritmo, le siguen dos secuencias en las que evoluciona un hombre y un caballo. Cuando entran unos golpes parecidos a los de una caja de batería, una excavadora saca piezas amarillas de la tierra verde.

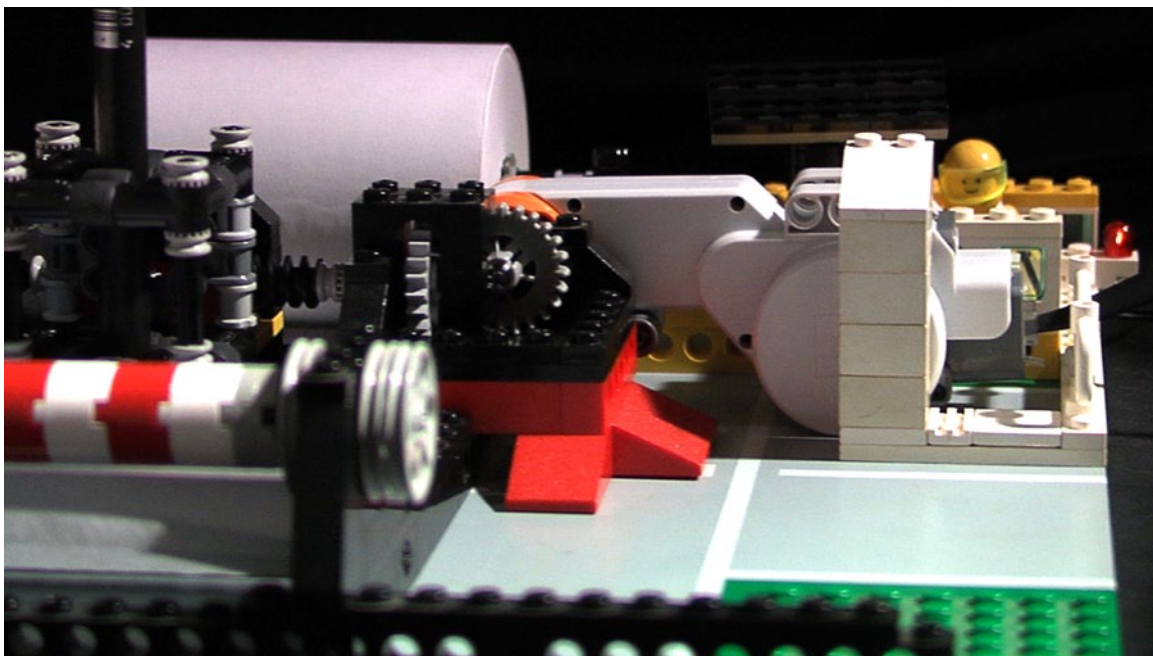
La siguiente escena muestra una zona residencial con dos casas, de las que salen unos coches tras cerrarse las ventanas; salen varias veces mientras va cambiando el ángulo de las tomas simulando lo cotidiano de la acción, por ejemplo que todos los días van al trabajo en coche.

El “*juego de la vida*” es un modelo de autómatas celulares diseñado por el matemático británico John Horton Conway en 1970. Unas reglas determinan el nacimiento, estabilidad o muerte de las células (casillas activadas o desactivadas) según



como evolucionen las células que tienen alrededor. Es curioso cómo se desarrolla el movimiento de las “células”, que aunque está regido por reglas matemáticas, toma aspecto de algo viviente. Para este videoclip copié en lego un patrón del juego de la vida, el descubierto por Bill Gosper, “pistola de planeadores”, que se mueve sin fin. Esta parte es la que más planificada está, los dibujos en píxeles se han cambiado por piezas.

Lo siguiente es una escena de un aeropuerto que termina con un avión que despegue, y al cambiar la música viene el lanzamiento de un cohete espacial. La primera toma de la torre de lanzamiento está hecha moviendo la cámara de



fotos en el trípode, de manera que la secuencia va cambiando el punto de vista hasta situarse justo encima del cohete. Para las tomas del espacio tomé las fotos sobre una mesa de cristal, así el plano del planeta y las estrellas está en el fondo desenfocado, un astronauta y el cohete se mueven encima de la mesa.

Después, al cambiar el ritmo se activa una máquina, similar a un sismógrafo, que con un rotulador pinta una línea en un rollo de papel. Es una construcción con Mindstorms (la línea de robótica de Lego), hecha durante el proceso de este videoclip en una tarde. Un motor hace girar un rollo de caja registradora y el otro, rotando unos



ejes de tornillos sin fin mueve el rotulador. Intenté programar la máquina de modo que usara el sensor de sonido para cambiar la dirección del rotulador al ritmo de la música pero no fui capaz, así que la alternaba manualmente con un pulsador.

Cuando entra otro ritmo con una melodía, vienen unas tomas del tren, hay dos viajeros en la estación; son los turistas que en la siguiente escena se sacan una foto. Están en un castillo en ruinas y la acción de tomar la fotografía está animada en tres tomas. Hay un efecto curioso de enfocar, cambiando el plano que está enfocado, que me parecía divertido hacer con una secuencia de fotos en lugar de vídeo. En una de las imágenes se llega a enfocar el cielo, construido también con ladrillos de Lego.

El “*Martillófono*” es lo siguiente que aparece, este instrumento con apariencia de fábrica, que golpea un metalófono, y del que ya hemos hablado en otras partes. A esta escena grabada en vídeo le siguen varias tomas que se irán alternando; de una chimenea echando humo negro, una playa con olas, y algo que puede ser el casquete polar derritiéndose, del que se desprenden icebergs.

La parte de la chimenea y el humo es otra de las partes planificadas, aunque más libremente que con la lista de fotogramas habitual en animación, hice un boceto numerando los ladrillos según debían ir apareciendo. El resto de la animación está hecha sin calcular, cuando hacía falta sincronizar con el tiempo o con el ritmo de la música, las imágenes se adaptaron en la edición.

Para terminar, una carretera se rompe quizá por un terremoto y es cubierta por hierba, después aparece una placa de electrónica, más vistas de las ruinas y unas antenas parabólicas que giran. La última toma muestra el nombre de Tierra, tal como aparecía en el título, mientras se va cubriendo de vegetación.

Automovimiento

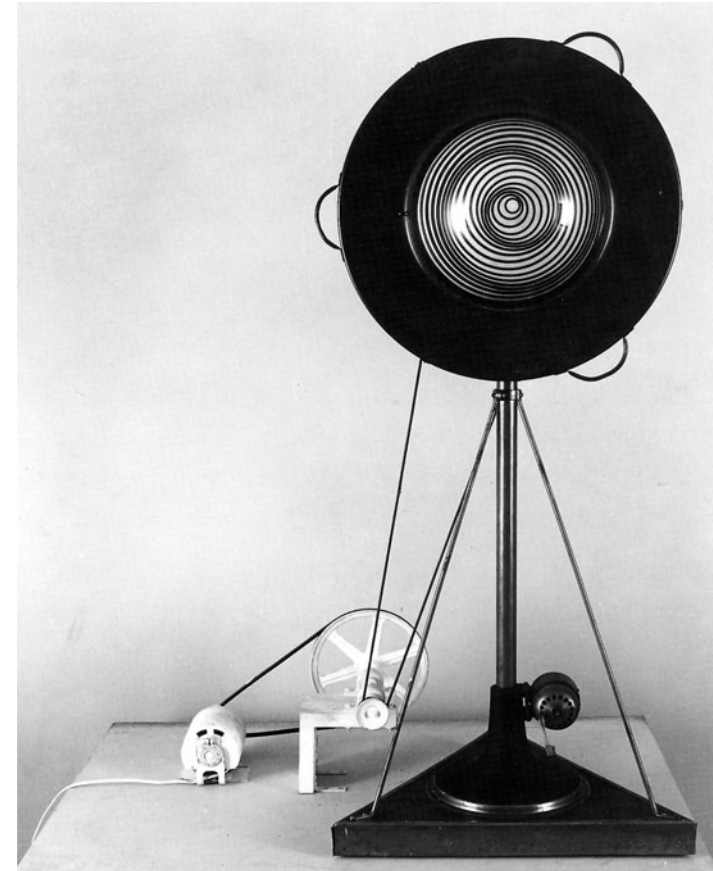
Como veíamos entre las características del juego, Gadamer menciona en primer lugar la del automovimiento. Mientras hay juego hay movimiento y especialmente un movimiento sin fin, que dota de carácter viviente al jugar. Un proceso lúdico se basa en la construcción y reconstrucción continuas, con tendencia a no acabarse nunca. En el arte también se observa esto, una obra podría seguir elaborándose hasta el infinito, sin terminarse nunca.

En los juegos de los niños es muy habitual la secuencia, como un estribillo que se repite. También Huizinga menciona la posibilidad de repetición de los juegos. Una actividad que da buenos resultados y es divertida consiste en hacer el mismo dibujo dos veces al mismo tiempo. A cada trazo o marca hecha en uno de los cuadros le sigue la misma hecha en el segundo, y esto se puede hacer tanto con motivos figurativos como con abstractos. Las dos imágenes serán ligeramente distintas, cada movimiento se realiza a modo de las jugadas. Se hace una representación, pero los dos cuadros se han ido construyendo a la vez.

Marcel Duchamp
"Rotative Demisphere, optique de
précision" (1924)

Existe un placer en la repetición, el reconocimiento de saber lo que va a pasar, al constatarlo. Puede que no haya nada tan distinto como algo repetido, porque una vez es la primera y las otras son repeticiones. Además en las repeticiones se detecta la variación.

Este automovimiento que se caracteriza por la repetición de un ir y venir, lo vemos en los bucles de grabaciones en vídeo. Hay acciones que por repetitivas se pueden fragmentar para hacer bucles cortos, en los que la última posición coincide con la del inicio, y así se pueden reproducir una y otra vez.



Los pasos de baile o muchas tareas de trabajo, por ejemplo se prestan a esta operación.

Otro de los casos en los que aparece el automovimiento es en las esculturas cinéticas. El espectador parece entrar en este movimiento, pertenecer a él. Particularmente la experimentación que llevó a cabo Duchamp es significativa. Desde el *ready-made* "Rueda de bicicleta," y más conceptualmente con la máquina de "El gran vidrio," estuvo interesado por el movimiento giratorio. En 1920, junto con Man Ray, construyó "Rotative

plaques verre, optique de précision”, una estructura motorizada en la que al hacer girar unas hélices de cristal con segmentos de círculos concéntricos se completaban las circunferencias. En 1924 creó “*Rotative Demisphère, optique de précision*”, en este aparato lo que gira es media esfera, en la que están dibujados una espiral y círculos concéntricos, de modo que al moverse parece avanzar y retroceder.

Después elaboró los juguetes ópticos “*Rotoreliefs*”, ediciones de 6 discos de cartón, con motivos geométricos impresos por ambos lados, preparados para colocarse en el plato de un tocadiscos. Los presentó en el salón de las invenciones de 1935, siendo un fracaso de ventas, aunque obtuvo una mención de honor en la categoría de arte industrial. Al girar, los dibujos parecen tomar profundidad por efectos de perspectiva. Versiones primitivas de estos discos aparecen en la película “*Anémic Cinéma*” (1926)¹³⁷ junto a juegos de palabras de su alter ego Rrose Sélavy.

En las ilusiones ópticas ocurre también un automovimiento cuando los patrones estáticos parecen moverse, o cuando no podemos fijar una imagen, y vamos centrando nuestra atención para formar varias imágenes alternativamente, una y otra vez. Las imágenes imposibles de M. C. Escher, por ejemplo, plantean preguntas que no se resuelven al descubrir el truco, como afirma J. L. Locher “*lo sorprendente es que la solución será siempre puramente virtual: tanto la pregunta como la solución nos mantendrán cautivos de la imagen*”¹³⁸.

En la obra de Escher las matemáticas son sus reglas del juego, con las que puede jugar a saltárselas. Así crea un recorrido de ida y vuelta



Cascada (1961)
M. C. Escher
litografía (38 x 30 cm)

entre la tensión y el orden. “*Mis temas son a menudo... juegos. No puedo evitar jugar con lo que habitualmente consideramos certezas irrefutables. Para mi es un placer, por ejemplo, combinar lo bidimensional y lo tridimensional, lo plano y lo espacial, como una forma de burlarme de la gravedad.*”¹³⁹

Del automovimiento como característica básica, deriva la autorreferencialidad del juego. Todo lo que rodea al juego se convierte en el propio juego, los jugadores y los espectadores son parte de

137. <http://www.ubu.com/film/duchamp.html>

138. VV.AA., La magia de M. C. Escher, Taschen, Köln, 2003 (pág. 19)

139. Robert y Michèle Root-Bernstein, El secreto de la creatividad, Kairós, Barcelona, 2002

él. Se entra en el juego, hasta el punto de que no hay separación alguna.

Creación colaborativa

El hacer colaborativo puede considerarse cercano al automovimiento del juego; la creación en colaboración surge de una secuencia dialogada en un movimiento continuo, autogenerador.

La colaboración entre varios artistas en la misma obra está cerca del juego de los niños, donde es habitual jugar con alguien, y viene dado del carácter social del juego, de la participación. Más adelante, trataremos el tema en los capítulos de improvisación y la partida así como con el caso práctico de dibujar y construir colectivamente, con ejercicios que hemos probado en una clase y documentado en vídeo. Queríamos de todas formas contextualizarlo en este punto.

Al colaborar, se van fijando las reglas propias de la obra que se está elaborando y junto con esto se toman las decisiones de forma conjunta. La colaboración entre artistas es la dinámica de trabajo propuesta desde el proyecto *En:countering* coordinado por Arantxa Echarte y Hilary Ramsden.

Este proyecto tiene el propósito de crear un diálogo entre artistas, sus prácticas y las audiencias en un ámbito internacional. Bajo el tema *encuentros*, se desarrolla el potencial de la conversación a través de la práctica.

La mecánica consiste en juntarse por diez

días en un espacio expositivo-taller y generar obras en colaboración. El público puede visitar en cualquier momento el espacio, sin necesidad de que haya que organizar una exposición posteriormente; con lo que no se busca hacer obras terminadas, con la presión que ello conlleva sino poner énfasis en el proceso de creación.

Fui invitado a participar en la edición de 2009, que se llevó a cabo en Breda (Países Bajos). Si bien hubo obras interesantes, no se dio en muchos casos la colaboración, incluyendo el mío, que al final hice unos dibujos. Empecé varios proyectos, pero como en este caso sí que hubo una exposición tuve que concretar con algo.

Quizá hubiese sido más fácil colaborar con obras menos conceptuales, más de hacer, de ir construyendo, como los dibujos que solíamos hacer jugando.

La inmediatez, el no separar el acto del resultado nos parece que es importante para crear algo entre varios, y puede que por eso funcione tan bien la colaboración entre músicos en una jam session, ya que posibilita una creación colectiva simultánea. Se crea mientras se está tocando, poniendo atención a la escucha de lo que hacen los demás en cada momento. Nos estamos refiriendo más a la música o sonido de corte experimental que al jazz o a formas más convencionales. Lo veremos en un capítulo dedicado a la improvisación.

La psicóloga Maite Garaigordobil en favor de los valores de los juegos no competitivos, colaborativos dice: “*Los juegos cooperativos son juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común. Los estudios muestran que este tipo de juegos promueven la comunicación,*

aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos, incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales, disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retramiento, ansiedad-timidez...), potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula y mejoran el concepto de uno mismo y de los demás...”¹⁴⁰

140. Garaigordobil, Maite, (entrevista con) psicóloga e investigadora del juego UPV-EHU. Consumer n° 129 Febrero de 2009

3^a parte

Espectador de espectadores

Espectador de espectadores
Equipo Crónica.
Rafael Solbes y Manuel Valdés
Papel maché y policromía
1972



Entro en la sala y me topo con él, es *el espectador de espectadores* y está sentado en una esquina. Es un encuentro fortuito, no sabía que estuviera en esta exposición, solo le conocía por fotografía; al fin estamos frente a frente, él no reacciona. Es un personaje inquietante, con su gabardina gris verdosa y las gafas de sol, redondas y grandes. Personaje porque le estoy tratando como tal, pero en realidad es una obra de arte, una escultura de cartón piedra pintada. Tiene una presencia que emana en cuanto a obra que es, pero también y especialmente

porque es un personaje. Nosotros le miramos, él ya está aburrido de que lo hagamos, lleva mucho tiempo siendo espectador de espectadores, le llevan de un sitio a otro, y le plantan ahí para que observe. Primero estuvo en Pamplona, en 1972, en los Encuentros.

Allí el público se dividía y se subdividía entre los modernos y entre los que no entendían nada; menuda tomadura de pelo para algunos, otros más receptivos. En una vitrina leo el artículo de un periódico de la época. Marcó un antes y un después, ya nada volvió a ser lo mismo. Happening baserrian.

He visto que hubo muchos como él, sentados entre el público, en las mismas sillas plegables de madera que ellos. Se mezclan entre nosotros, algún día dominarán el mundo; por ahora les tenemos controlados. Son obra y espectadores a la vez, ¿es eso posible para un objeto de papel maché? no se... delante de este yo me siento observado.

Voy a hacer como él y ser espectador de espectadores, haré unas fotos para ilustrar este capítulo de mi tesis, y a ver qué pasa. (Las fotos, no salieron muy bien, no quería intimidar a la gente como fotógrafo y las hice sin mirar. También tomé unas notas)

Al principio observo que la gente pasa de largo, quizá por la configuración de la sala, que marca un recorrido; en el centro hay unas vitrinas y bueno... pueden bordearlas por el interior, pero estarán cansados, el museo es muy largo.

La reacción de mucha gente es la de acercarse, sacar una foto con su móvil y sin más seguir el camino. Me pregunto si habrán estado así durante todo el museo, guardando y repitiendo las



imágenes, sin mirarlas. Dos personas, delante de mí fotografían con sus teléfonos al *espectador* casi a la vez, y yo les tomo fotos a ellas.

Entonces, también estoy haciendo algo parecido, me he puesto a sacar fotos y no he observado del todo detenidamente a nuestro amigo. Me acerco otra vez. No puedo; me intimida. Veo cómo está hecho y ya. Es raro, su presencia humana y pictórica se enfrentan. Puede que le trate como personaje, pero, hace esa función...

La reacción que más me ha llamado



la atención es la de esta niña rubia. Desde la entrada se dirige directamente al *Espectador de espectadores*, le saluda con una reverencia, se da la vuelta y sale otra vez. ¿Le conocerá de antes? Le muestra respeto, o puede que le cayera simpático. La niña está jugando, no la vayamos a tomar en serio.

Un visitante asiático le toca el hombro a nuestro amigo, él no se inmuta, sigue tan ensimismado. La vigilante de la sala le llama la atención al infractor. Las obras de arte no se tocan.

5/7/2013 11:48-12:16h
 Madrid. Museo Nacional, Centro de Arte, Reina Sofía.
 Exposición: De la revuelta a la posmodernidad (1962-1982)

Este múltiple de papel maché es una serie de la que se hicieron 100 ejemplares para colocar entre el público real. En la exposición dedicada al Equipo Crónica del Museo de Bellas Artes de Bilbao podían verse dos de ellos y comprobar que no son iguales.

Recogemos ahora algunas declaraciones de personas que vivieron o estudiaron los Encuentros que tuvieron lugar en Pamplona en 1972, en relación con las reacciones de los espectadores.

Juan Manuel Bonet en una reciente entrevista, recordando los Encuentros:

*“La de los Encuentros fue una época muy muy interesante y muy compleja, porque entonces coexistían la geometría, la poesía experimental, el arte político, antifranquista..., como el de los artistas de Equipo Crónica, por ejemplo, que hicieron el famoso espectador de espectadores, que eran como policías de la brigada política social; recuerdo que espectadores de los Encuentros los mantearon, los destruyeron y los más listos se los llevaron a su casa, y valen una fortuna (sonríe).”*¹⁴¹

Juan Manuel Bonet fue, junto a Carlos Alcolea, coordinador de prensa en los Encuentros.

El artista José Luis Alexanco fue, con Luis de Pablo, uno de los directores de los Encuentros, en un texto retrospectivo escribe:

“Con esta fundamental complicidad y el apoyo de la Diputación y el Ayuntamiento de Pamplona (ciudad elegida por razones obvias) fue tomando forma un proyecto cada vez más ambicioso, que

*desembocó en el verano de 1972 en los Encuentros. El eje principal de la idea era crear una nueva manera de habitar el Arte, compartir escenarios, involucrar al espectador, hacer convivir a los sentidos, mezclar la vanguardia con lo tradicional, lo plástico con lo sonoro, atendiendo siempre a la calidad de los hechos, y a su capacidad de estar vivos. El título definiría nuestra voluntad, el sitio era idóneo para contener en el espacio reducido de un casco antiguo suficientes lugares como para acoger los numerosos acontecimientos artísticos que se proponían. Los protagonistas se buscaron entre aquellos que en las distintas tendencias encarnaban lo por venir y lo ya consolidado. Se prestaba a enfrenar conceptos nuevos con los ya aparentemente asentados. Estaba servida la polémica.”*¹⁴²

El comisario de la exposición “Encuentros de Pamplona 72. Fin de Fiesta del Arte Experimental” (MNCARS, 2009) José Díaz Cuyás se interesó por los encuentros desde que estaba estudiando Historia del Arte:

*“Arte público y ocupación de la ciudad. En la orientación de los Encuentros de Pamplona se aprecia una voluntad divulgadora, festiva y pública que los diferencia de otros certámenes. Con independencia de que cumplieran o no sus objetivos, los Encuentros estaban concebidos como una fiesta para la ciudad y como una toma de la ciudad, lo que cabe poner en relación con una voluntad más performativa, o de acontecimiento, que expositiva. Todos los actos eran gratuitos.”*¹⁴³

141. “Los Encuentros de Pamplona fueron la apoteosis del experimentalismo” Entrevista a Juan Manuel Bonet por Paula Echeverría. Noticias de Navarra 3/2/2015

142. del texto “A 25 años de los Encuentros de Pamplona”, en Los Encuentros de Pamplona. 25 años después, MNCARS, Madrid. 1997 (págs. 9-10)

143. Díaz Cuyás, José, con la colaboración de Pardo, Carmen, “Pamplona era una fiesta: tragicomedia del arte español”, en Desacuerdos 1. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español, Arteleku-MACBA-UNIA, Donostia-Barcelona-Sevilla, 2004 (pág. 44)



*Público del Museo del Louvre ante la obra Mona Lisa.
Foto: Unai Requejo (Abril 2015)*

“Esta forma de saber supone la disolución de la dicotomía sensorial/intelectual. El sapiens incluye tanto lo sensorial/motor –del paladar sofisticado, del sabor-, como lo intelecto/categorial –del entendimiento y la sabiduría-. Se ha querido reconocer el homo sapiens como subespecie que piensa; Dado que el sapiens identifica el saber con el sabor, será adecuado identificar además al homo sapiens como el homínido que saborea. El sapiens no sólo es quien piensa conociendo o quien conoce pensado, sino también y sobre todo, quien conoce desde el paladar, desde el gusto refinado y delicado, desde la exquisitez, y de ahí su prudencia, juicio y entendimiento. Y el sapiens saborea el saborear, goza de su consciencia, se sabe sabio y saboreador. No sólo degusta sino que se deleita en su gusto, en la conciencia de estar degustando, no sólo ve, sino que se ve viendo; no sólo sabe, sino que sabe de su saber. El homínido que saborea, observa, que condimenta, quien ha dejado de estar sometido a las relaciones de continuidad conductual, de inmediatez entre estímulo y respuesta, instituyendo una distancia, una demora, un intervalo, una mirada. Sólo existe especie desde el saber.”

*Juan Luis Moraza, a+s, arte y saber
(pág.1)*

El espectador

La obra que hemos calificado de juguete, y por tanto medio para que se dé el juego, servirá también para que el público juegue. Aquí, en una necesaria exposición, un acto artístico surge de nuevo entre la obra y el espectador que accede libremente a su invitación porque ha captado su atención; accede voluntariamente a entrar en el juego.

Hay varias formas de designar a quien está en esta posición, y cada una tiene sus significados específicos. Así *espectador* es el que mira, que viene de la raíz latina *spek* relativa al acto de mirar.

Jacques Rancière, tratando el caso del teatro expone la siguiente problemática: “*Las numerosas críticas que ha ocasionado el teatro a lo largo de toda su historia pueden ser concentradas en una afirmación esencial. La llamaré la paradoja del espectador, una paradoja quizás más fundamental que la célebre paradoja del comediante. Esta paradoja se puede formular simplemente así: no hay teatro sin espectador [...] Ahora bien, dicen los acusadores, ser espectador es un mal, y ello por dos razones. En primer lugar, mirar es lo contrario de conocer. El espectador permanece ante una apariencia, ignorando el proceso de producción de esa apariencia o la realidad que ella recubre. En segundo lugar, es lo contrario de actuar. La espectadora permanece inmóvil en su sitio, pasiva. Ser espectador es estar separado al mismo tiempo de la capacidad de conocer y del poder de actuar.*”¹⁴⁴

Espectador decíamos que aludía a “el que mira”, mientras que *público* se refiere al pueblo, la colectividad. Para los griegos el teatro era el “*lugar donde se mira*”, el lugar del público, aunque no tenían una noción de público, ya que los asistentes eran el “*demos*”, es decir, el pueblo mismo, por lo

tanto es un único lugar, pero la mirada es múltiple, heterogénea.

Víctor Molina se pregunta quién es el público, y busca esta identidad en “*nosotros*” cuando afirma que “*público es nosotros*”¹⁴⁵ Es este un pronombre personal difícil de definir ya que engloba tanto a uno mismo como a personas conocidas y sobre todo a otros desconocidos. Anteriormente en su texto, repasando la etimología, Molina observa cómo público procede del latín *pubes*, que significa vello, especialmente vello púbico, raíz de la que deriva también pubertad. Apunta cómo se relaciona de este modo el cuerpo íntimo con el hombre social, mayor de edad; la complejión personal con el grupo humano en su colectividad.

Solemos emplear más términos, como la audiencia (los que escuchan), los asistentes (los que acuden/ ayudan), los visitantes (los que están visitando), y cada uno aporta un sentido que a priori parece pasivo e impersonal, aunque después veremos que quizá no lo sea en absoluto.

Rancière, expone la paradoja del espectador como un asunto que se ha venido presentando como un problema que necesita solucionarse. “*Hace falta un teatro sin espectadores, en el que los concurrentes aprendan en lugar de quedar seducidos por las imágenes, en el que se conviertan en participantes activos en lugar de ser voyeurs pasivos.*”¹⁴⁶ Y para ello observa dos vías; la primera, que pasa por arrancar al espectador ganado por la empatía que le obliga a la identificación con los personajes y que va en pos de mostrar “*un espectáculo extraño, inusual, un enigma del que debe buscar sentido. Se le forzará de ese modo a intercambiar la posición del espectador pasivo por la de investigador o experimentador*

144. Rancière, Jaques, El espectador emancipado, *Ellago Ediciones, Castellón, 2010* (pág. 10)

145. Molina, Victor, “Carta breve para mirar a los actores (al modo de Jean di Chas)” en *VV.AA., Querido Público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans. Centro Párraga, CENDEAC y Elèctrica Produccions, Murcia, 2009*

146. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág 11)

científico que observa los fenómenos e indaga las causas."¹⁴⁷ Y una segunda vía: "se le propondrá un dilema ejemplar, semejante a los que se plantean a los hombres involucrados en las decisiones de la acción. Se les obligará así a agudizar su propio sentido de evaluación de razones, de su discusión y de la elección que acaba zanjando."¹⁴⁸

Descifrar como reto, vivir los dilemas como propios, todavía sin poder intervenir con nuestras decisiones, nos lleva a los videojuegos, en los que actuamos nosotros, quizá no tanto como actores que interpretan, pero tomando contacto con un guión. Me refiero especialmente a videojuegos en los que tenemos que enfrentarnos a dilemas morales para sobrevivir, *Gods will be watching* (2013) de Deconstructeam, es un ejemplo de ello.

Rancière: "¿Cuál es, en efecto, la esencia del espectáculo según Guy Debord? Es la exterioridad. El espectáculo es el reino de la visión y la visión es exterioridad, esto es, desposeimiento de sí. La enfermedad del hombre espectador se puede resumir en una afirmación breve: «Cuanto más contempla, menos es»"¹⁴⁹

Separación y distancia, exterioridad, que Debord pone de manifiesto en *La sociedad del espectáculo*, y acusa la contemplación de la apariencia separada de su verdad. Rancière observa esta amenaza como aliado. "Lo que el hombre contempla en el espectáculo es la actividad que le ha sido sustraída, es su propia esencia, convertida en algo ajeno, vuelta contra él, organizadora de un mundo colectivo cuya realidad es la de este desposeimiento."¹⁵⁰

Se trata para Rancière de una cuestión de aprovecharse de esa distancia (realidad separada)

para suprimirla. No ve una contradicción, entre la crítica del espectáculo y la búsqueda de la esencia original del teatro. "De modo que son estos mismos principios [los principios de la prohibición platónica del teatro¹⁵¹] los que hoy convendría examinar de nuevo o, más bien, la red de presupuestos, el juego de equivalencias y de oposiciones que sostiene su posibilidad: equivalencias entre público teatral y comunidad, entre mirada y pasividad, exterioridad y separación, mediación y simulacro; oposiciones entre lo colectivo y lo individual, la imagen y la realidad viviente, la actividad y la pasividad, la posesión de sí mismo y la alienación."¹⁵²

Más adelante en su texto detectará en esta teorización del distanciamiento, y en la voluntad de suprimirlo la propia manifestación de la distancia. "La emancipación [...] comienza cuando se cuestiona de nuevo la oposición entre mirar y actuar, cuando se comprende que las evidencias que estructuran de esa manera las relaciones mismas del decir, el ver y el hacer pertenecen a la estructura de la dominación y de la sujeción. Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma esa distribución de las posiciones. El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga lo que ve con muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares. Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante."¹⁵³

De aquí pasamos a figuras que desde su fundación aparecen como activas y se nos muestran como vías de expresar opiniones y posicionarnos creativamente. El *prosumer* es una nueva palabra que une *producir* y *consumir*; es decir, alguien que

147. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 11-12)

148. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 12)

149. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 13) cita a Guy Debord, *La société du spectacle*, Gallimard, París, 1992, (pág. 16)

150. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 14)

151. "Platón quería sustituir la comunidad democrática e ignorante del teatro por otra comunidad, resumida en otra performance de los cuerpos. La oponía a la comunidad coreográfica en la que nadie puede permanecer como espectador inmóvil, en la que cada uno debe moverse de acuerdo con el ritmo comunitario fijado por la proporción matemática, aunque para ello hubiese que emborrachar a los viejos reacios a entrar en la danza colectiva." Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 12)

152. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 14)

153. Rancière, Jaques, *Ob. cit.* (pág. 19)

Vista de la instalación 1840s GIF Party durante Late at Tate Britain el 7/02/2014. Foto de Xabier Requejo

Un fotograma del gif animado que elaboré a partir del cuadro "Hearts are Trumps", 1872 de Sir John Everett Millais.



no sólo consume cultura –no nos parece, de todos modos, que la cultura sea algo para consumir– sino que también produce contenidos propios. Los medios tecnológicos de fácil acceso junto con las plataformas de internet convertidas en redes sociales facilitan o inducen a esto, Youtube o Instagram, por citar algunas. En el mismo marco, e idealmente con la misma visibilidad cohabitan nuestras obras con las de creadores consagrados.

Hay una iniciativa de los museos Tate, llamada *Late at Tate*; el museo se abre una vez al mes por la tarde-noche en un ambiente festivo, con música de DJ's y otros eventos. Un departamento de la institución, *Tate Collectives* promueve la participación creativa de la gente joven para explorar y reelaborar, de forma lúdica la colección del museo, lo que constituye un buen ejemplo del fenómeno *prosumer*.

Para el Late at Tate Britain de Londres del 7 de febrero de 2014, organizaron la 1840s GIF

Party. Se invitó, a través de redes sociales como Tumblr, a que cualquiera descargase de la web del museo la fotografía de un cuadro de la sala 1840s y crease un gif animado a base de remezclar esas imágenes. Participé en este evento enviando un GIF versión de "*Hearts are Trumps*", 1872 de Sir John Everett Millais. Unos monitores en la propia sala reproducían los bucles, rodeados por las pinturas originales. A juzgar por las fotografías, asistió un público joven que prestó más atención a buscar sus Gifs, o a los de sus amigos, que a los cuadros.

Aunque es cierto que el artista desde su posición no puede elegir al público, (o no suele poder a excepción de un regalo o dedicatoria), lo que sí puede hacer es apelar a un posible espectador ideal o prevenir cómo se puede ver esa obra desde fuera. Al fin y al cabo el artista es el

primer espectador de su obra; el pintor, al evaluar los cambios está funcionando por la característica de autorreferencialidad del juego; se refiere a sí mismo, el espectador se refiere al juego, y el jugador aparece ante sí mismo como espectador. Aunque puede estar un tanto mal visto hacer concesiones, se puede pensar en el espectador; qué bagaje cultural ha de tener, cuánto tiempo debe estar ante la obra, qué efecto puede causarle... pese a que sea imposible de controlar, dada la apertura de toda obra de arte, que cada individuo tenga su percepción particular.

El comisario sobre todo ha de tener en cuenta el público marcando un orden, un recorrido, información adicional que se aporta... En definitiva se trata de proponer lecturas de las obras, de la exposición, poniéndose en la posición del espectador en la medida de lo posible, que nunca pasará de ser más que ofrecer una sugerencia.

El público elige las obras que le interesan y por razones diversas, según sus criterios de gusto personal o intuición; cada nueva obra, al incorporarse a su colección de preferencias –su museo particular–, irá ampliando o guiando su concepto del arte. La definición que cada uno tenga de tan amplio concepto vendrá determinada por cada obra que señale y afirme que es arte, como se relata en el capítulo “*Arte era un nombre propio*” de Thierry de Duve.¹⁵⁴ Por lo tanto una obra es considerada arte por y para cierto espectador y en un momento de su vida.

Cabe mencionar aquí una práctica que puede resultar ridícula, pero que va en esta línea de jugar a ser *curator*, en este caso en la vertiente más lúdica: los *selfies* ante obras de arte. Autorretratarse, generalmente con la cámara del



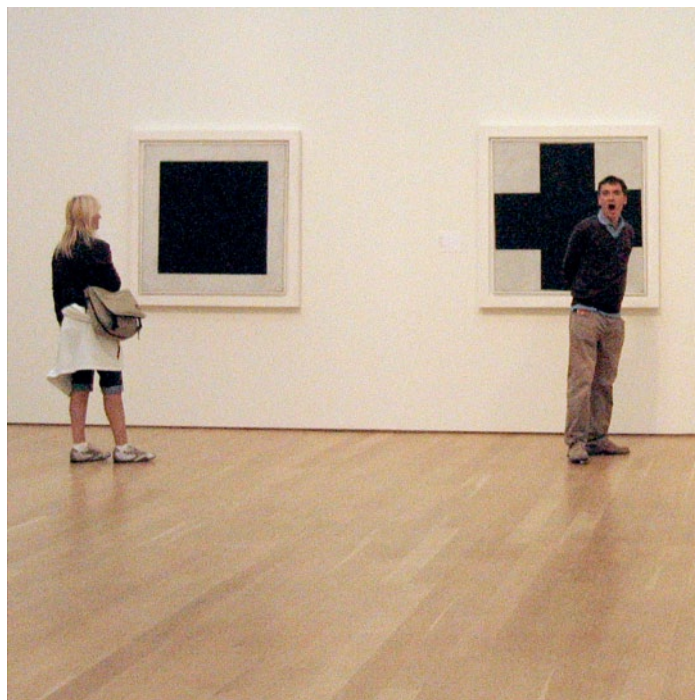
*Visitantes de un museo retratándose ante una pintura famosa.
#artselfie #monalisa #gioconda
#daVinci #paris #Louvre
Foto: Unai Requejo (Abril 2015)*

teléfono móvil, estirando el brazo (los monópodes que facilitan esto están ya prohibidos en las salas de los museos) y al fondo, una obra. Esta modalidad se llama *#artselfie* y tiene esa etiqueta o *hashtag* para hacer un seguimiento de las publicaciones en internet. La revista DIS, edita un libro¹⁵⁵ recogiendo multitud de estas fotos halladas en internet.

#artselfie es una práctica que tiene que ver directamente con una nueva forma de mirar las obras de arte; las cámaras digitales se han convertido en un intermediario en las visitas a los museos. Gran parte del público toma imágenes de las obras, algunos museos suelen permitirlo siempre que no se use el flash. Incluso desde las instituciones museísticas fomentan que se compartan las imágenes y contenido del museo en redes sociales. En este sentido es reseñable el caso de Francia, donde a partir de la ley de 4 de enero de 2002, inscrita en el código de patrimonio, que define las funciones permanentes de los museos en términos

154. de Duve, Thierry, Kant After Duchamp. *The MIT press, Cambridge, Massachusetts, 1996 (Cap. Art was a proper name)*

155. DIS, #artselfie, *Jean Boîte editions, Paris, 2014*



Visitantes del Museo de Bellas Artes de Bilbao ante obras de Malevich. El Suprematismo supuso un reto para el espectador.
Foto: Unai Requejo (Agosto 2006)

de educación y de políticas sobre visitantes se dice: “(b) Hacer las colecciones accesibles a un público lo más amplio posible (c) concebir e instaurar acciones educativas y de difusión que procuren un acceso igualitario, de todos, a la cultura (d) Progresar en el conocimiento de los visitantes y en su difusión...”¹⁵⁶

“Esta ley reafirma el principio fundador de la democratización cultural. Desde la creación del Museo Central de Artes, el objetivo de democratización es la prioridad de las funciones asignadas por el Estado en Francia. Esta noción engloba a la vez una mayor frecuencia en el número de visitas y una creciente participación de las clases más desfavorecidas de la sociedad.”¹⁵⁷

El museo del Louvre sugiere *hashtags* o etiquetas para los retratos hechos ante la pirámide

de la entrada, y en la encuesta de los museos franceses se pregunta si vas o no a compartir, (o ya lo has hecho) tus imágenes en redes sociales. En los museos nacionales de Grecia, por otra parte, existe una prohibición en este tema: se pueden fotografiar las obras, pero sin personas delante.

En estos autorretratos, como en otros retratos hechos entre amigos se aprecian en ocasiones gestos o posturas corporales que juegan con la obra, bien sea para que por coincidencia se integren en la imagen o bien a modo de imitación de la pose, esculturas como el Discóbolo se prestan especialmente a ello

Bromas o degeneraciones del rol del espectador, que marcan una tendencia en cuanto a lo que la gente busca en la visita a un museo, y que por consiguiente, derivan al museo a convertirse en una suerte de parque de atracciones cultural donde priman los *greatest hits*, iconos de la historia del arte.

***.

Seguimos con las palabras de Eulàlia Bosch: “la obra culmina el proceso creativo, se completa cuando el visitante la contempla. El proceso culmina, pues, en un momento posterior a su producción. Culmina en un diálogo con un conjunto de interlocutores, desconocidos y diferentes entre sí, que no sólo es posible, sino que llega a ser necesario.”¹⁵⁸

Vuelve a haber un proceso creativo en la lectura de la obra, el objeto artístico provoca admiración y suscita preguntas que van hacia el exterior, hacia la pieza, pero que también se

156. *mus-A Revista De Los Museos de Andalucía*, Año VI, N° 10, Octubre 2008 (pág. 39)

157. *Ibíd.*

158. Bosch, Eulàlia, El placer de mirar. El museo del visitante, *Actar, Barcelona*, 1998 (pág. 101)

extienden hacia el interior de nosotros mismos descubriendo sensaciones o reencontrándonos con vivencias. El tiempo vuelve a detenerse haciéndose festivo, invitándonos a demorarnos, a no dejar de mirar. Se vuelve a dar la atención en el presente.

Si bien, como vemos, este elemento del espectador está presente ante cualquier obra, su relevancia aumenta cuando tratamos con piezas interactivas o cuando lo que se nos ofrece es una posibilidad de jugar, una mera sugerencia para usar la obra como este espectador quiera. Sin su activación al participar, la obra está a la espera; no se trata sólo de percibirla con los sentidos sino que hay que hacerla funcionar, hacer. La obra no existe sin jugar.

Como recoge Gadamer, en el mismo espacio que abarca el juego se sitúa también el espectador; *“no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego.”* El juego es un hacer comunicativo, que implica jugar-con y como tal necesita de un receptor. *“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.”*¹⁵⁹

Esta implicación del espectador como cojugador se puede dar de varias formas. La más básica consiste simplemente en seguir el movimiento que se repite. Así como es imposible dejar de seguir con la cabeza a la pelota en un partido de tenis, el ritmo de una pieza musical hay que sentirlo, interiorizarlo, bailarlo aún sin mover un músculo.¹⁶⁰ Llevando el ejemplo al terreno de las artes plásticas, la forma (la línea, el dibujo) al verla hay que dibujarla, y las esculturas hay que recorrerlas, rodearlas, para que adquieran

tridimensionalidad. Al movernos alrededor de una escultura estamos eligiendo el punto de vista, con lo que la replanteamos; hay que reconstruir la forma activamente. Es por ello, como señala Gadamer, que Kant afirmaba que en la pintura los colores son un mero encanto mientras que la auténtica portadora de la belleza es la forma.

Otra de las maneras en que el espectador se implica es más emocional, y se da al identificarse con el jugador hasta el punto de sufrir o alegrarse con las vicisitudes de éste y sentir como propias las derrotas o los triunfos. Esto sucede en los deportes o en la tauromaquia y también en la experiencia artística. Directamente ocurre con las representaciones teatrales o el cine, es la catarsis que nos hace vivir las historias como reales, como nuestras.

Y a estos dos casos de jugador-observador que participa del juego sin guiarlo activamente le corresponden posiciones más activas que directamente juegan, con lo que la inmersión en el movimiento y a nivel emocional es mayor. Los videojuegos y, por llevarlo a un extremo, las gafas de realidad virtual nos permiten ver y sentir como lo haría alguien o algún ser que no somos.

Freud sitúa el goce de la obra de arte a la cabeza de las *“satisfacciones sustitutivas”* afirmando que es accesible aún al carente de dotes creadoras gracias a la mediación del artista. Disfrutar con creaciones artísticas es una forma de buscar la felicidad, aunque el goce de la belleza no es lo suficientemente poderoso como para hacernos olvidar la miseria real, la reducen. *“Las satisfacciones sustitutivas como nos las ofrece el arte son, frente a la realidad, ilusiones, pero no por*



Etant Donnés (1946-66)
Marcel Duchamp
Exterior. 242 x 178 cm

159. Gadamer, Hans-Georg, La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta, Barcelona, Paidós / I.C.E. de la universidad Autònoma de Barcelona, 1991 (pág. 69)

160. *“El oído no sólo recibe el sonido sino que, al enviarlo directamente al cerebro, pone en movimiento todo un proceso creativo de pensamiento; los procesos físicos y cognitivos de la escucha no son en absoluto pasivos.”* Barenboim, Daniel, El sonido es vida. El poder de la música, Belacqua, Barcelona, 2008 (pág. 39)

*“Contra toda
opinión, no son los
pintores sino los
espectadores quienes
hacen los cuadros”*

Marcel Duchamp

ello menos eficaces psíquicamente, gracias al papel que la imaginación mantiene en la vida anímica.”¹⁶¹

En la misma línea que equipara artista y espectador, Gadamer define el arte como “*creación del genio y la cogenialidad del receptor*”, porque “*en ambos se da un juego libre.*”¹⁶² Se juega con la obra, desde ambas posiciones, con la posibilidad. Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar, el espectador tiene que aceptar el desafío y dar una respuesta exigida por la obra. Por tanto su papel es activo, forma parte del juego como cojugador.

Volviendo a lo que dice Eulàlia Bosch: “*Transformar las sensaciones reconocidas súbitamente, los sentimientos violentamente provocados, las ideas sugeridas de improviso en preguntas, es el primer paso para fijar esas sensaciones, ideas y sentimientos. Jugar con ellas hasta intuir una respuesta personal a la provocación de la obra es una experiencia artística en sí misma.*”¹⁶³

La obra activa nuestro pensamiento; desde un primer momento actúa el lenguaje, describiendo y representando la obra de un modo único, el de cada uno de nosotros, nos implica con forma de preguntas. José Antonio Marina afirma que “*vemos desde la memoria*” y también que “*percibimos desde el lenguaje*”¹⁶⁴. Inevitablemente ponemos palabras a la visión desde el momento que algo está *arriba* o es *rojo*, aunque pueda parecer que simplifica, con el lenguaje y la memoria nos ahorramos muchos pasos para entender algo, reconocemos. Es el campo de la representación simbólica. Sin embargo la información es tanta que no da tiempo a procesarla con el lenguaje y nos emocionamos.

Marina nos dice que “*no hay información sin receptor*” como no la hay sin emisor, no sólo ocurre que no se establece la comunicación, sino que hace falta un receptor adecuado para que cualquier dato o señal de la naturaleza se haga significativo. “*Sin el ojo no existe el color, aunque exista la radiación luminosa.*” O el conocido ejemplo: ¿Hace ruido un árbol que se cae en medio de un bosque si no hay nadie que pueda oírlo?

Marina también propone que “*percibir es inventar posibilidades perceptivas*”, este inventar posibilidades es muy propio del juego, y también deja patente la creación inherente a este acto perceptivo, que no es para nada pasivo; es una búsqueda, como la de hacer la obra, motivada por un proyecto que en este caso es el del espectador. Reconocemos al mirar, cuando hacemos nuestra lectura, encontramos ejemplos o el sustento de nuestro pensar en las obras.

Kant en “*Critica del juicio*” escribe que el gusto “*es la facultad de juzgar a priori la comunicabilidad de los sentimientos que están unidos por una representación dada*”. El papel del artista -cuyo criterio es su gusto personal- en este caso sería el de prever la capacidad de comunicar sentimientos; ser sociable, tratable, humano. También del mismo trabajo: “*Arte bello es el que fomenta la cultura de las facultades del espíritu para la comunicación social*”.

Marina sobre esto añade: “*El hombre es engendrado por la sociedad y esta huella genética permanece en la estructura dialogal de nuestra conciencia. (...) El artista, que es creador y también espectador de lo que hace, mantiene esa mínima referencia a la comunidad, aunque se encuentre*

161. Freud, Sigmund, El malestar de la cultura, Madrid, Alianza, 2003 (pág. 19)

162. Gadamer, H.-G., Ob. cit. (pág. 64)

163. Bosch, Eulàlia, Ob. cit. (pág. 122)

164. Marina, José Antonio, Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona, 2000 (págs. 32, 44)

apartado de todo trato humano.”

Por su parte, como explica Umberto Eco, “*el observador más que vivir experiencias, trata de acertar haciendo experiencias ajenas; la actitud de un observador que efectúa una mimesis de experiencias y en este sentido vive ciertamente una experiencia propia de interpretación y de mimesis.*”¹⁶⁵ Lo que tiene bastante relación con el juego, sobre todo con la *mimicry*.

De todas formas, en lugar de su autor lo que está hablando es la obra, habla de muchas formas distintas en cada momento, para cada espectador, como afirma Eco, “*toda obra de arte es abierta*”, porque aunque el autor la haya decidido en un sentido, cada espectador tiene su bagaje y preocupaciones al interpretarlas. La obra es cada vez distinta. Esta apertura, según él, es “*indispensable para todo cuanto esté dotado de valor estético -toda forma susceptible de goce- aun cuando el artista tiende a una comunicación unívoca y no ambigua.*”¹⁶⁶

Existe también una segunda apertura, explícita o intencionada, en la que se lleva al extremo la noción de apertura, sólo ofreciendo una mera sugerencia tanto para espectadores como para intérpretes en el caso de una pieza musical, a los que se dan unas meras indicaciones como terreno de juego dentro del cual improvisan. Estas obras “*son abiertas en un sentido menos metafórico y más tangible- obras “no acabadas” que el autor parece entregar al intérprete más o menos como las piezas de un mecano, desinteresándose aparentemente de adónde irán a parar las cosas.*”¹⁶⁷ Para ilustrar este caso, utiliza ejemplos de la música como Berio y Stockhausen.

Para Eco, esta concepción de la obra abierta, “*establece una nueva relación entre artista y público, una nueva mecánica de la percepción artística, diferentes posiciones del producto artístico en la sociedad. Abre una página de sociología y de pedagogía y una página de historia del arte. Plantea nuevos problemas prácticos, creando situaciones comunicativas. Establece una nueva relación entre contemplación y uso de la obra de arte.*”¹⁶⁸

Otra corriente que pone énfasis en el espectador es la que reivindica la muerte del autor. Roland Barthes en “*El susurro del lenguaje*” escribe a cerca de esto, en el marco de la literatura. Analizando las diferentes narraciones en un texto, afirma que “*la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen. (...) el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe.*”¹⁶⁹

Siguiendo a Mallarmé, apunta que “*es el lenguaje, y no el autor, el que habla; escribir consiste en alcanzar, a través de una previa impersonalidad (...) ese punto en el cual sólo el lenguaje actúa, «performa», y no «yo»: toda la poética de Mallarmé consiste en suprimir al autor en beneficio de la escritura (lo cual, (...) es devolver su sitio al lector).*”¹⁷⁰ El lenguaje de la obra es el que juega, y nosotros con él. Habla de la apertura, diciendo que no se trata de descifrar, sino de desenredar la escritura. “*Un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, una contestación; pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, (...) sino el lector.*”¹⁷¹

Si esto es claro con los textos, tanto más lo es

165. Eco, Umberto, *Obra Abierta, Ariel, Barcelona 1990 (pág. 234)*

166. Eco, U., *Ob. cit. (pág. 126)*

167. Eco, U., *Ob. cit. (pág. 74)*

168. Eco, U., *Ob. cit. (págs. 98-100)*

169. Barthes, Roland, *El susurro del lenguaje, Paidós, Barcelona, 1994 (pág. 65)*

170. Barthes, R., *Ob. Cit. (págs 66-67)*

171. Barthes, R., *Ob. Cit. (pág. 71)*

en el arte, donde las imágenes tienden a ser mucho más ambiguas, la apertura desde el principio es mayor, lo que posibilita que el autor se diluya.

Marcel Duchamp en el texto titulado *El acto Creativo* propone la noción del coeficiente artístico:

“[...] en la cadena de reacciones que acompañan el acto creativo, falta un eslabón. Esta brecha que representa la incapacidad del artista de expresar plenamente su intención; esta diferencia entre lo que tenía intención de realizar y lo que de hecho realizó es el «coeficiente artístico» personal contenido en la obra.

En otras palabras, el «coeficiente artístico» personal es como una relación aritmética entre lo inexpresado pero intencionado y lo expresado sin intención.

Para evitar malentendidos, debemos recordar que este «coeficiente artístico» es una expresión personal de arte «à l'état brut», que aún está en crudo y necesita ser «refinado», como el azúcar blanco de la melaza, por el espectador.”¹⁷²

Concluye el texto de su conferencia de la siguiente manera: *“En resumen, el artista no está sólo para llevar a cabo el acto de creación ya que el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando sus cualidades profundas y en ello añade su propia contribución en el proceso creativo. Esta contribución es aún más evidente cuando la posteridad pronuncia su veredicto definitivo y rehabilita artistas olvidados.”*

La definición de Duchamp sobre el coeficiente de arte, sirve a Bourriaud para llevarnos al terreno de esa posición actual del prosumer de la que hemos hablado, que él encarna en los figurantes:

El espacio de la reflexión abierto por el “coeficiente del arte” de Marcel Duchamp –que trata de delimitar precisamente el campo de intervención del receptor en la obra de arte– se resuelve hoy en una cultura de lo interactivo que plantea lo transitivo del objeto cultural como un hecho establecido. Estos elementos sólo vienen a ratificar una evolución que va más allá del dominio del arte: en todos los vectores de la comunicación la parte de la interactividad crece cuantitativamente. Por otro lado, la emergencia de nuevas técnicas, como Internet y el multimedia, indica un deseo colectivo de crear nuevos espacios de sociabilidad y de instaurar nuevos tipos de transacción frente al objeto cultural: a la “sociedad del espectáculo” le sucedería entonces la sociedad de los figurantes, donde cada uno encontraría en los canales de comunicación más o menos trancos la ilusión de una democracia interactiva.”¹⁷¹

Lo que ocurre cuando una obra se puede considerar plenamente un juego o juguete que requiere participación e interacción, es una inmersión mayor. Existe una estrategia llamada Gamificación (*gamification*) que consiste básicamente en aplicar mecánicas de juego para buscar un fin útil en un contexto apartado de lo lúdico. Desde el terreno del marketing equivale a convertir una campaña en un juego-reto en el que los clientes potenciales son jugadores. Las acciones que estos deben realizar (porque interesan a los objetivos de la campaña y porque dejan su rastro de valiosa información) se camuflan dentro de un

172. *Texto de una ponencia expuesta en Houston (Texas) en 1957 por Marcel Duchamp ante la Conferencia de la Federación Americana de las Artes. Fue publicado en Arts News, vol. 56 n° 4, verano 1957. Recogido en: Duchamp, M., Cartas sobre el arte 1916-1956, Elba, Barcelona, 2010 (págs. 65-66)*

173. *Bourriaud, Nicolas, Estética relacional, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2008 (pág. 27-28)*

juego con recompensas entre otras motivaciones.

Con los juegos, o cuando el público de una obra se convierte en jugador, prácticamente todo el peso de la balanza va para ese lado, el de “nosotros” pronombre misterioso e impredecible. Y por eso se incluye su figura desde las primeras fases de producción como relataremos a continuación.

El espectador, o la audiencia participa en el proceso de creación de un juego (por ejemplo un juego de mesa). Antes de que el juego esté listo, se prueba y gran parte de esta fase de producción consiste en ese ensayo-error, la prueba y los ajustes, cambios. Se juega con el prototipo por parte del diseñador del juego, y también por diversos grupos a los que se envía el prototipo y cuestionarios.

Este procedimiento se puede observar en juegos no comerciales donde la audiencia-colaboradora está compuesta por voluntarios (muchos juegos que posteriormente se comercializan no están hechos en empresas, y una vez el juego está en marcha la empresa compra los derechos).

En los videojuegos sucede de manera similar, con los *beta testers*. Estos pueden jugar con su estilo personal, pero también probando hasta intentar agotar posibilidades que un futuro jugador se puede encontrar, su objetivo no es solamente analizar la experiencia de juego para corregir aspectos de jugabilidad etc... sino que también buscan fallos técnicos y errores de programación que pueda haber.

El diseñador de un juego está condicionado por que sabe de antemano qué puede obtener si hace cierta acción o va a determinado lugar. Sus comportamientos no tienen porqué coincidir con aquellos de un jugador. No preverá algunas

posibilidades que un futuro jugador elegirá o quizá obstaculice en exceso el avance de los jugadores sin ser consciente de ello. Además es prácticamente imposible jugar con varios jugadores en una partida imaginaria.

Aquí llegamos a un punto importante: un juego (o juguete) está hecho para que se juegue a él (o con él). Esto que está tan claro para los juegos propiamente dichos, podría quitar prejuicios a la hora de tratar con obras de arte.

En diseño de juegos se piensa en el público desde el primer momento y se evalúa el tiempo aproximado que duran las partidas, el ritmo, la dificultad, jugabilidad (equilibrio o justa medida entre dejar muchas opciones y hacerlo complicado en exceso.).

Se habla de tipos de jugador, en cuanto a los hábitos y los gustos, y desde otras posturas se critica este tipo de clasificaciones, que llevan a tomar decisiones comerciales a la hora de crear juegos enfocados a determinado público. La polaridad entre jugador *casual* (alguien que pasa el rato con los videojuegos) y *hardcore* (aficionado y experto) por ejemplo se cuestiona. Se ha observado que esta polaridad está mezclada por muchos matices, y que los hábitos dependen de cada juego y de cómo conecta con alguien, más que en un tipo de jugador invariable.

El escritor e investigador de juegos Richard Bartle, establece una clasificación que distingue cuatro tipos de jugadores, Vamos a observar sus categorías bajo una visión orientada a la gamificación, que, al perseguir objetivos, –por decirlo de alguna manera–, serios, deja en evidencia sus características: *Killer* (Ambicioso o agresivo): su

meta principal es vencer a sus rivales. Por ello, las mecánicas de juego más adecuadas para mantenerle activo y participativo son los rankings y los niveles; *Achiever* (Conquistador): la motivación que le mueve es superar todos los retos que aparezcan ante él, ganar y triunfar. La forma más eficaz de captar su atención es mediante logros; *Socializer* (Sociable): Su filosofía de juego parece ser “compartir es vivir”. Su principal fuente de disfrute es la posibilidad de conocer gente nueva, hacer nuevos amigos. Por ello, lo mejor es ofrecerle *chats, feeds* de noticias o listas de contactos. *Explorer* (Explorador): le gusta la aventura, descubrir cosas nuevas. Para conseguir captar su atención y esfuerzo se le ofrecen logros complejos.

Nos implicamos de tal manera que en la forma que tenemos de jugar, cada uno evidenciamos rasgos de nuestra personalidad.

También es habitual que en los videojuegos se facilite una forma de aprender a jugar, a base de ir progresivamente dificultando las misiones, mientras se van adquiriendo, una por una, habilidades o trucos; se analiza y valora lo que se llama la curva de aprendizaje. La gente no quiere tener que leer un manual antes de jugar al juego, simplemente se muestran los controles en pantalla, y con el propio juego se aprende. Si esta progresión es buena y la dificultad con el aprendizaje están bien ajustados, el acceso al juego es más rápido y divertido.

Son parámetros que hay que afinar, y los problemas surgen cuando se juega con el prototipo; no se puede saber cómo será el juego si no se juega y cada partida es distinta, por lo que hay que preparar el juego para las posibilidades que ofrece.

Con la prueba, jugando, se define aquello que un jugador podrá o no hacer cuando el juego salga como producto.

A lo que hemos ido dando vueltas; la posición del espectador como jugador, –aún cuando sólo mira el juego, participa–, es directa si se trata de un juego, o una pieza interactiva. En este punto quería traer como ejemplo el problema de adaptar títulos de videojuegos a películas y viceversa. El documental *Los juegos de Hollywood (Starz Inside: Hollywood Goes Gaming)* (2007), recoge la historia de estas adaptaciones en ambas direcciones y parece que, quizá por sus motivaciones comerciales, los estudios no han sabido sacar partido a la traducción entre estos dos medios. La mayoría de casos son los de buenas películas de las que se han hecho malos videojuegos, y grandes videojuegos que han derivado en películas pésimas.

La conclusión parece ser que el peso de una película recae en la historia y el de un videojuego en la jugabilidad. Y cuando se intenta hacer una adaptación fiel, se tiende a tomar el guión de la película para adaptarlo en el argumento del juego, dejando al margen aspectos de diversión; o en el sentido inverso tomar la historia de un videojuego, a veces muy escasa y accesoria para basarse en ella a la hora de hacer su película correspondiente.

Se suele olvidar también la diferencia en cuanto a que en una película los espectadores tienen que empatizar e identificarse con el protagonista mientras que en el videojuego tú eres el protagonista y lo manejas. Y así se puede caer en que la crítica (a la violencia, por ejemplo) que nos muestra una película, es lo que hacemos en el videojuego para divertirnos; al avanzar en el

juego creamos el argumento, aunque inducidos a ello. Nosotros somos, en última instancia, los que debemos de ser críticos con el tema.

Homo Ludens Ludens

Estudio de casos

En Laboral Centro de Arte y Creación industrial de Gijón se celebró la exposición Homo Ludens Ludens, del 18 de abril al 22 de septiembre de 2008. Es la tercera parte de una trilogía junto a las exposiciones Gameworld y Playware, dejando patente el interés de este centro por las manifestaciones del juego y lo lúdico en el arte contemporáneo, y su relación con obras interactivas y de nuevas tecnologías.

Comisariada por Erich Berger (Comisario Jefe, LABoral Centro de Arte), Laura Baigorri (comisaria independiente, Barcelona) y Daphne Dragona (comisaria de arte de los nuevos media, Atenas), trata la evolución del juego desde la perspectiva actual: la era digital.

A la exposición le acompañaba un simposio internacional que trataba de analizar diversos aspectos de lo lúdico en la cultura, con conferencias de autores, comisarios, críticos...

En este apartado, veremos una selección de las piezas interactivas presentes en la muestra; había

más, sobre todo videojuegos, pero nos centraremos especialmente en aquellas que combinan elementos reales con lo virtual. La exposición contaba además con otras obras que no requerían de la participación a ese nivel, como videocreaciones (ejemplos de *machinima*, técnica que utiliza videojuegos para crear videos) o documentales sobre videojuegos. Y alguna, que aunque sí que implicaba interacción, se nos mostraba a modo de documentación.

La jugabilidad es un término interesante que hemos mencionado en el capítulo sobre el público. El término se aplica sobre todo a videojuegos y determina el grado de interacción o manejo que permite el sistema. La buena jugabilidad es un justo equilibrio entre ofrecer muchas posibilidades pero hacer de ello un juego demasiado complicado, y no ofrecer prácticamente ninguna, con lo que se anula el juego. La jugabilidad afecta también a lo divertido que es un juego, en cuanto a que es fácil de controlar lo que se hace y es intuitivo.

Jumping Rope (2004)

Orna Portugaly, Daphna Talithman,
Sharon Younger (Israel)

En esta videoinstalación se nos presentan dos retroproyecciones enfrentadas, en cada una de las dos imágenes aparece un personaje sosteniendo una cuerda, entre ellas un espacio libre por el que imaginariamente transcurre la cuerda.

Los dos personajes mantienen una conversación, y te piden que saltes a la cuerda. Al entrar entre ellos un sensor te detecta y empiezan



a hacer girar la cuerda mientras siguen hablando. Te conviertes en un personaje más de la trama, y tu éxito o fracaso en el intento influirá en las reacciones de los actores proyectados.

Hay varias parejas de personajes, diferentes

escenas en las que hay que saltar a la cuerda, son situaciones en las que para un adulto saltar a la comba se presenta bastante ridículo. Al de tres fallos que cometes cambian los personajes que entran a escena y cogen la cuerda.

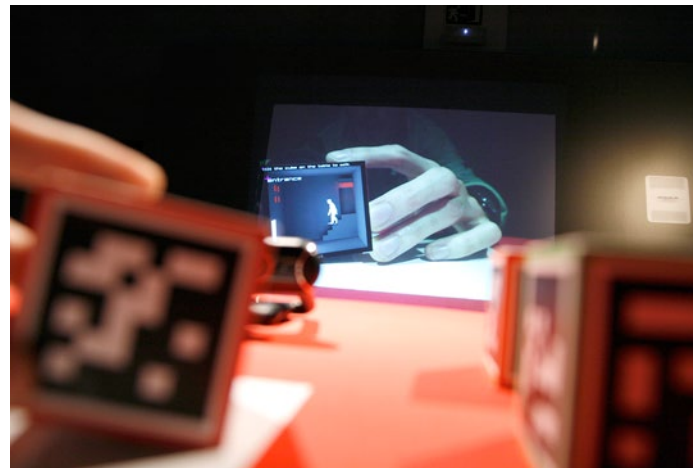
LevelHead (2007-2008)

Julian Oliver (Nueva Zelanda / España)

Este es un videojuego tridimensional de memoria espacial que se maneja posicionando y girando un cubo físico delante de una cámara. Lo que obtenemos es una imagen en la que aparecerán nuestras manos y el entorno físico que las rodean, y el cubo, cuyas caras son sustituidas por un entorno virtual que se comporta de la misma manera como vamos girando el objeto real.

Este efecto se logra por la técnica de realidad aumentada; la cámara reconoce un dibujo impreso sobre las caras del cubo y determina su ángulo y posición por el tamaño y las deformaciones de perspectiva que detecta. Una pantalla nos muestra el resultado.

El juego consiste en mover un personaje a base de inclinar el cubo. Al mostrar cada cara aparece una habitación distinta, y entre ellas están comunicadas por puertas. Se trata de guiar al personaje por este laberinto hasta encontrar la salida.



Matari 69200 (2005)

Rolando Sánchez (Perú)

Este proyecto nos presenta cinco cartuchos de video-juegos de la videoconsola Atari 2600, que han sido modificados, y la propia consola con dos joysticks conectada a un televisor. En la exposición podemos cargar esos juegos y jugar.

Es un trabajo de denuncia sobre la violencia política sufrida en Perú durante la década de 1980. El número “69200” del título se refiere a la cantidad de víctimas mortales de esa guerra. El modelo de videoconsola Atari estaba en auge por esa época en Perú, y en las mismas pantallas de televisión que mostraban las imágenes del conflicto, se jugaba al Pac-man o al Space Invaders.

Conserva partes de los gráficos originales



de los videojuegos, pero el juego está subvertido, el tema se hace serio. Los títulos son: Massacre 80's, Penalties, Accomarca, Towers Boom y Lucanamarca Revolution.

Himalaya's Head (2005)

Devart (Países Bajos)

Tres pantallas con retroproyecciones nos sitúan ante una imagen inmersiva de las montañas. Los participantes se tienen que poner una especie de casco que lleva leds infrarrojos; una cámara sensible a los infrarrojos, situada encima de ellos es capaz de detectar los movimientos de la cabeza.

El juego consiste en tirar bolas de nieve a unos montañeros que van apareciendo en la imagen. El lanzamiento de las bolas se controla con



el movimiento de la cabeza, cada jugador se hace cargo de una de las bolas que están en el aire en cada momento. Sin embargo, contra lo que se pudiera esperar, las bolas van muy despacio y se puede cambiar su trayectoria en el aire, como si el medio

fuese denso. Las bolas se mueven en un espacio virtual tridimensional. La sensación del espectador es parecida a flotar en el aire. La diferencia entre lo que vemos y los movimientos de cabeza crea una separación entre la acción y su resultado.

Bagatelle Concrète (2006-2008)

Martin Pichlmair y Fares Kayali (Austria)

La obra consiste en una máquina de pinball modificada para convertirse en un instrumento musical. El nombre se refiere por una parte a la música concreta y por otra hace alusión al “bagatelle”, un juego creado en 1770 para Louis XVI y Marie Antoinette, que es uno de los orígenes del moderno pinball.

El objetivo del juego cambia, ahora en lugar de ser competitivo, su función es la de hacer música por lo que el marcador ha sido sustituido por unos altavoces. El manejo del juego, sigue siendo el mismo y su diversión también. Los sonidos que emite son una mezcla entre los generados en el campo de juego con las manipulaciones de sus grabaciones. Estos “samples” también son sensibles al tipo de juego que se efectúa, el estilo es analizado, y de acuerdo a él varían los bucles y las alteraciones del sonido. Se juega como se toca un instrumento, pero en lugar de una partitura, la estructura la define el juego, concepto que ya estaba en la música concreta.



Videjuegos de dibujar: Line Rider y Crayon Physics

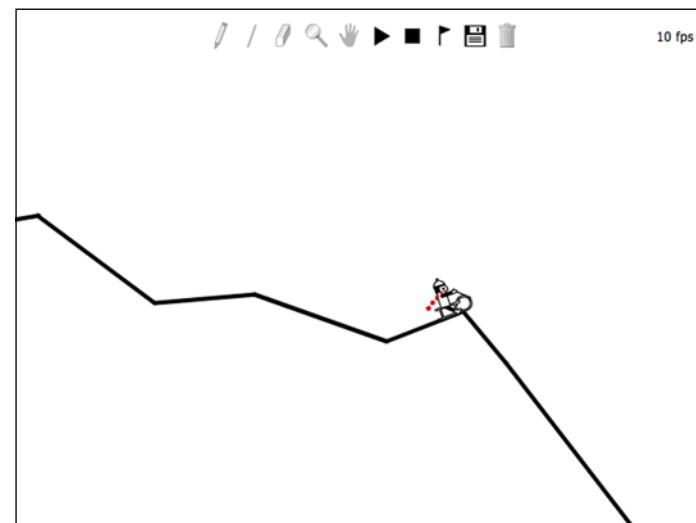
Estudio de casos

Los dos juegos analizados en esta sección se manejan a través del dibujo, por medio de líneas o figuras. Ambos tienen además en común emular las leyes de la física, como la gravedad y la aceleración. Otra característica que los relaciona es la importancia del desarrollo del juego en lugar de la meta, múltiples soluciones posibles, o simplemente la ausencia de objetivo (si no es el de recrearse en el virtuosismo) hacen que más que juegos sean juguetes; donde no prime el ganar sino entretenerse, disfrutar y forzarte a hacer el mayor número de variaciones posibles.

Line Rider¹⁷⁴ surgió como trabajo de universidad de Boštjan Cadež, estudiante de ilustración esloveno, en septiembre de 2006. El videojuego, que se puede jugar online, en seguida se convirtió en un fenómeno, y se ha comercializado posteriormente con alguna variación para Nintendo DS, Wii, PC, iPhone e iPod Touch.

Se juega dibujando mediante líneas una pista sobre la cual descenderá un personaje en un trineo. No hay puntuación, simplemente intentas llegar lo más lejos posible con el trineo sin que se vuelque o se precipite al vacío; pero este objetivo o cualquier otro te lo propones a ti mismo, al no haber puntuación, no se prima un tipo de juego respecto a otros. Nadie gana ni pierde y es por ello que su autor lo denomina juguete. Y por supuesto se puede complicar el recorrido con rampas para saltar, tirabuzones al estilo de una montaña rusa, o incluso con bastante pericia se puede hacer que el trineo avance por el techo.

Según cuenta su creador, se le ocurrió la idea viendo un dibujo de los que hacía en su cuaderno. En él aparecía una ladera dibujada con una sola

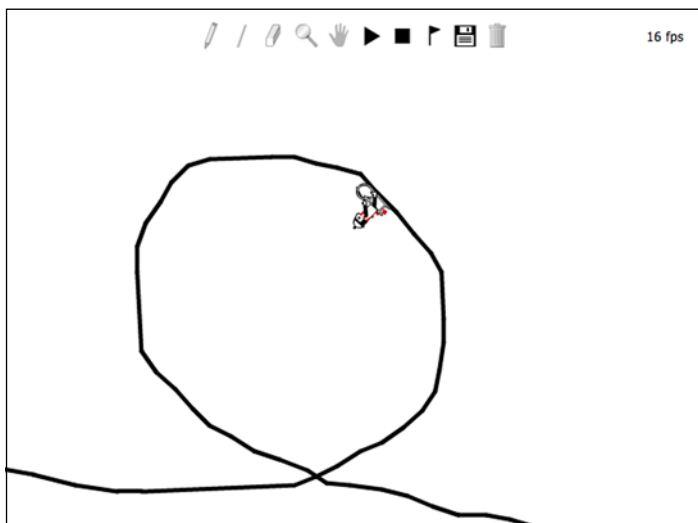


línea, tres pinos y, en lo alto de la cuesta, un pequeño personaje en trineo con los brazos en alto, justo para empezar el descenso. Al verlo le recordé una cosa que solía hacer en el colegio cuando se aburría; dibujaba un paisaje en 2D con rampas y valles, y después trazaba otra línea representando el recorrido de un piloto de motocross. Pensé que si era divertido imaginárselo, cuanto más divertido sería verlo animado, con vida.

En Youtube y en la página oficial del juego se pueden ver vídeos de pistas que han dibujado los jugadores, con el personaje deslizándose por ellas en trineo, las hay espectaculares, increíbles; con trayectos muy largos que duran mucho tiempo, acrobacias y con dibujos adicionales muy elaborados.

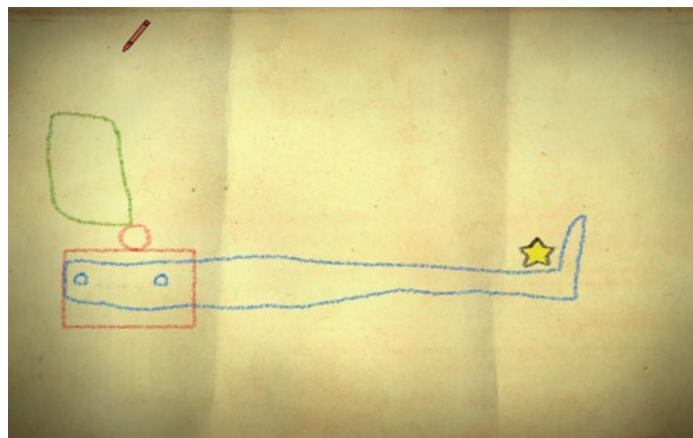
El juego (o juguete) tiene dos modos, uno de edición donde se dibuja la pista y otro en el que al pulsar play descende el personaje sin que se pueda actuar. En el primero disponemos de herramientas

174. www.linerider.com



de dibujo como el lápiz y la goma de borrar. Con el lápiz se pueden hacer líneas de tres colores; las azules son para dibujar pistas, (de izquierda a derecha forman suelos y al trazarlas de derecha a izquierda techos,) las rojas funcionan igual, pero imprimen una aceleración extra al trineo y las verdes son para decorar: el trineo las ignora pero sirven para añadir elementos al paisaje y recrearse en lo estético como apoyo al propio juego.

Los colores sólo son visibles en el modo de edición, en el de reproducción todas las líneas son iguales, negras sobre fondo blanco, una estética muy simple que funciona por su relación con el papel blanco y con la nieve. El muñeco también es simple, pero incluye detalles de animación que lo hacen cobrar vida y verosimilitud: la bufanda roja que se agita y se estira siempre en contra de la dirección del “viento”, o por ejemplo en los accidentes que separan el personaje del trineo y que te hacen lamentar su desventura.

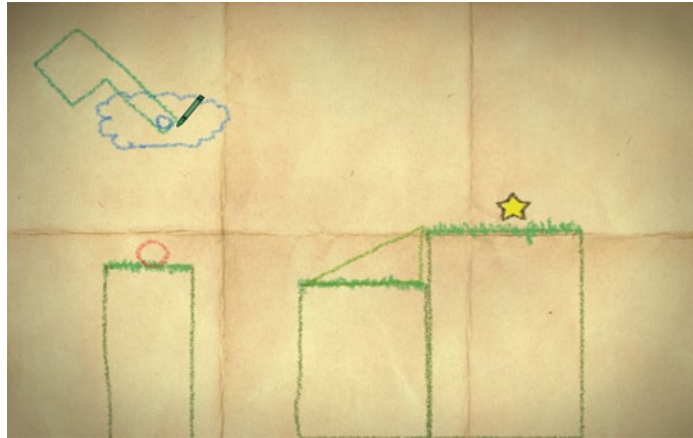


Crayon Physics¹⁷⁵ es un videojuego ideado en junio de 2007 por Petri Purho (1983, Kouvola, Finlandia), un estudiante de informática. Desde su blog se propuso en septiembre de 2006 desarrollar un videojuego cada mes, terminando el prototipo en 7 días. El propio Crayon Physics surgió de esta dinámica de trabajo que está inspirada en las reglas del proyecto “Experimental Gameplay”, un equivalente de Dogma95 para creadores independientes de videojuegos¹⁷⁶. Aunque después llevó mucho más tiempo completar una versión bastante más elaborada, “deluxe”, que es en la que nos basaremos para este texto. Esta versión se distribuyó a partir del 7 de enero de 2009. Ganó el gran premio “Seumas McNally” en el “Independent Games Festival del 2008”.

Según Petri una fuente de inspiración fueron las descripciones que había oído sobre el libro infantil *Harold and the Purple Crayon* (1955) de Crockett Johnson. El cuento narra las aventuras

175. www.crayonphysics.com/

176. Las reglas básicas de “Experimental Gameplay Project” son: Cada juego debe de hacerse en menos de 7 días. Lo debe hacer una única persona. Debe estar basado en un tema común, por ejemplo “gravedad”, “vegetación”, “tumultos”... (experimentalgameplay.com)



de un niño que dibuja el mundo que le rodea en una especie de sueño. La historia ha sido adaptada a un corto de animación dirigido por David Piel en 1969.

La estética del juego recuerda a los dibujos de los niños; una textura de papel con líneas de colores trazadas con ceras. En el escenario aparece una bola y una estrella, (o varias estrellas), y el juego consiste en hacer llegar esa bola a la estrella. Para ello habrá que dibujar objetos con el ratón, que una vez esbozados se comportan de una manera realista, según el tamaño, masa y el equilibrio, caen e interactúan entre ellos y con la bola.

Como aparece escrito en el propio videojuego, no se trata de alcanzar la estrella, sino de hacerlo del modo más espectacular, o evitando usar la fuerza bruta, y ahí radica la diversión. Se puede llegar al objetivo de muchas maneras distintas, no se agotan las posibilidades. Y aunque aquí sí que hay un objetivo, también está más cerca del juguete que del juego, no hay un límite de intentos, si se

cae la bola al vacío siempre vuelve a aparecer. Está clasificado entre los videojuegos de puzzle, en los que hay que solucionar algún problema por medio de habilidades de lógica, estrategia o reconocimiento de pautas.

Se puede dibujar cualquier cosa, formas geométricas cerradas, líneas, y añadiendo un punto de anclaje se puede también fijar a él objetos que roten y cuerdas. Se pueden crear palancas, balancines, catapultas... máquinas que funcionan. Cada trazo aparece de un color diferente, y con el mismo estilo de estar dibujado con ceras.

El programa también incluye un editor de niveles, en los que se dibuja el escenario y se coloca la bola y la estrella, para posteriormente jugar con ellos. La interactividad por tanto es muy alta. Posibilita el proyecto de hacer proyectos y el jugar a hacer juguetes tan relacionado con esta investigación.

En ambos videojuegos se requiere cierta habilidad, por un lado del dibujo, (en este caso con ratón o tableta gráfica, en el mejor de los casos por lo directo del manejo, con pantalla táctil) y por otro del juego en sí, y de los principios de la física en general. Además de la habilidad, entra en juego la simulación, la mimicry, las líneas son ahora lo que representan. Una pista de nieve en el primer caso o cualquier objeto útil que dibujemos en el segundo.

Fotos Típicas

Prácticas de laboratorio

Esta instalación fotográfica está compuesta por varias cámaras de souvenir, de esas que sirven para ver unas transparencias, generalmente con vistas de lugares turísticos. Al cambiar las fotografías que contenían por otras, en las que aparecen turistas haciendo fotos, se cambia el espacio representado normalmente en esos aparatos por su contracampo. Las *fotos típicas* son las que ellos están sacando justo en ese momento.

Las nuevas fotografías están tomadas en su mayoría en el exterior del Guggenheim, son de gente que retrataba la escultura “*Puppy*” de Jeff Koons o el edificio, poniéndome delante de ellos y chafándoles en algunos casos sus fotos. Algunos tendrán una particular versión de esta obra entre sus fotos si salgo yo apuntándoles. Otras fotos están hechas durante viajes, en los que, al posar para ser fotografiado, sacaba justo antes una foto de quien se disponía a tomar la foto grupal. Para mucha gente una foto en la que no sale nadie (conocido) en ella es una foto malgastada.

Las imágenes van en un disco de diapositiva, filmado en un laboratorio a partir de un montaje digital. Después va colocado en las cámaras sustituyendo el disco original. De modo que para avanzar a la siguiente imagen hay que pulsar el botón que simula el disparador de las cámaras y se escucha también un chasquido.

La manera de presentar las fotos (dentro de las cámaras de souvenir) altera totalmente la manera convencional de verlas. En lugar de mostrarse copias en la pared, hay que mirar a través de un visor; con lo que el espectador tiene que ser activo y participar, si quiere, cogiendo una cámara y mirando. La visión además es muy

distinta, es inmersiva, a veces se ven reflejos en los bordes, y depende de la claridad que haya hacia donde se apunte.

Los turistas en las imágenes aparecen sacándonos fotos a nosotros, al espectador de la obra, y también, lo que están fotografiando, es el monumento que debería de estar dentro de estas cámaras de plástico, y que virtualmente se situaría detrás del nuevo punto de vista. Pero, para poder ver estas imágenes, también el espectador, que podría estar pensando “mira! es gente haciendo fotos”, visto desde fuera está él mismo en la pose de estar sacando fotos.

Por una parte tenemos el bucle, sin fin, que nos podría llevar a girar el disco de imágenes una y otra vez, y por otra parte, tenemos el papel que dentro de un juego cumple el espectador, la autorreferencialidad que viene de que él también está, aparentemente, en actitud de tomar fotografías, y completa la obra para aquellos que le ven manipulando las cámaras.

Se podría continuar añadiendo un nivel más, montando en otra cámara las fotos de los espectadores de la obra, tomadas durante la exposición.

Los turistas, aunque muchas veces no nos demos cuenta, son parte del paisaje de estos lugares. La atención está siempre puesta en el otro lado, en la estampa típica; en los souvenirs nunca aparecen los turistas, y cuando salen en nuestras fotos es porque son familiares o amigos y no son considerados como tales, los turistas siempre son otros.

Las cámaras van colgadas de una cinta. El marco que las rodea está hecho con cinta aislante



pegada a la pared, dibujando un rectángulo con los bordes en diagonal que hace una especie de espiral. Quería buscar una forma y unas combinaciones de colores que representaran la estética que rodea a los lugares turísticos y los establecimientos de souvenirs.



(Puente con hacer)

En el juego de la tesis hay un puente en este punto, salva el cañón de un río, el *río de los proyectos irrealizados* al que podemos caer en la próxima tirada. Al otro lado del puente, se enfrenta otra parte de la tesis, una parte más ligada al proceso en la que elementos del jugar son aplicados a la creación.

En el próximo capítulo se nos plantean dos vías, el camino se bifurca; por un lado tenemos el jugar libre (Paidia) y por otro el juego ordenado y sujeto a reglas (Ludus). Aunque se nos presentan como dos concepciones del juego separadas y totalmente diferentes, nosotros hemos querido conectarlas en algunos puntos, ya que en realidad la actividad lúdica no está tan polarizada: Cuando jugamos libremente también tenemos reglas y cuando operamos con reglas, utilizamos sus grietas para jugar libremente.

Vamos a hablar del proyecto que no está previamente proyectado, sin intencionalidad, sin inicio ni fin. Cuando jugamos planificamos sobre la marcha, y a veces no podemos parar, siempre podríamos seguir cambiando lo que estamos haciendo.

En el capítulo sobre las reglas del juego trataremos la noción de proyecto guiados por Marina, aquí traemos esta cita de John Berger cuando habla sobre la intuición del pintor para determinar el final del proceso de una obra: *“¿Cuándo puede decirse que un cuadro está terminado? No cuando finalmente corresponde a algo que ya existe, como el segundo zapato de un par, sino cuando se cumple el momento ideal previsto para su contemplación, de la manera en la que el pintor siente o calcula que debería cumplirse.*

El largo o breve proceso de pintar un cuadro es el proceso de construcción de esos momentos futuros en los que la pintura será contemplada”¹⁷⁷.

La intuición es otro de los capítulos de la siguiente parte de la tesis, que con este puente se separa de lo anterior. Siendo sobre el proceso creativo, nos planteamos desde el principio documentar y analizar un proceso propio al crear una obra, las tentativas con ese propósito han caído en el *río de los proyectos irrealizados*.

Continuamos con las andanzas detectivescas de Stefan Zweig, siguiendo los pasos de su conferencia en “El misterio de la creación artística”. La situación ideal, iba diciendo, sería en la que el autor (de un crimen) confiese y diese los detalles de cómo ha actuado y bajo qué motivaciones. Pero, en la creación artística, se da el caso común de que el artista sinceramente se cuestiona si lo que ha hecho es obra suya, o cómo ha sido capaz de hacerlo. Es entonces, cuando vuelve a la analogía con el método de criminología, cuando ha dejado claro a través de ejemplos que el propio autor no es un testigo fiable.

Entonces la tarea que hace la policía (si no hay confesión) es la de buscar más material en el propio lugar en el que se cometió el crimen. Reconstruir el hecho y sus fases a partir de huellas, rastros, objetos olvidados... y es lo que propone que hagamos.

En este punto se despierta nuestra atención ya que estamos buscando una forma para el análisis del proceso creativo, objeto de investigación que, como decíamos, se escapa siempre.

Aclara que aunque puede parecer que

177. Berger, John, El sentido de la vista, Alianza, Madrid, 1990 (pág. 101)

todo sucede a nivel del pensamiento del artista, las cosas de este mundo existen solo cuando se materializan, no antes cuando están germinando.

*“ Toda creación debe materializarse, debe convertirse en materia, para que la comprendamos. (...) Para resultarnos terrenalmente comprensible, la inspiración del artista tiene que tomar formas materiales. Aquí encuentro, por fin, la oportunidad para conducirles un poco más cerca del proceso de la creación artística, pues es precisamente ese instante breve de la transición, cuando la idea artística pasa a la realización artística, el que a veces podemos observar. Aquí se nos abre una rendija estrecha para el estudio del artista, y así como las impresiones digitales del criminal ofrecen a la policía cierta posibilidad para reconstruir el crimen, así hallamos la posibilidad de descubrir algo del secreto del artista mediante las huellas que deja al realizar su tarea. Esas huellas que el artista deja en el lugar de su acción son sus trabajos previos; los primeros esquemas que el pintor hace de sus cuadros, los manuscritos y borradores del poeta y del músico. Estas son las únicas huellas visibles, el hilo de Ariadna que nos permite encontrar nuestro camino de regreso en este laberinto misterioso.”*¹⁷⁸

Es el método que propone y del que se sustrae que es difícil de aplicar para una observación introspectiva. Difícil o imposible cuando estamos modificando la obra. Y esto en el arte moderno nos recuerda a los dibujos preparatorios que se exponen en los museos. Nos referimos a los numerosos casos de bocetos que se convierten en obras o que, más bien, en realidad han sido trazados con esa vocación. Se trata de

operaciones de representación del proceso, como una parte del proceso creativo pero siendo muchas veces recreaciones. Estos dibujos, fotocopias intervenidas, apuntes escritos... son a nivel estético muestra de genialidad. Parece que el artista está *jugando a ser artista*, puro juego simbólico. Lo cual, hecho con honestidad es muy interesante.

La obra final (el proyecto que está llevando a cabo), será fruto del proceso que lo gestó pero este proceso se verá afectado por la acción de hacer estas otras obras paralelas, los bocetos presentados. Es como si, sabiendo que un decorado va a mostrarse en el *Making of* de una película, se construye atendiendo también a cómo se verá por detrás, cuando decidir el color de los tirafondos que se usarán no hubiera sido una preocupación extra. Los instrumentos y métodos de observación modifican lo observado; el termómetro que mide la temperatura del líquido está también alterando la misma.

Lejos de distraer, aunque la obra tome un rumbo distinto, la elaboración de estos “bocetos-obras paralelas” es una operación que enriquece de alguna manera el resultado y la forma mediante la cual el espectador accede. Pistas falsas no son, o quizá sí, ya que son preparadas, pero encierran en sí mismas un juego mayor. Recuerdo aquí los números de magia en los que el mago explica el truco, falsamente, y en realidad hace un truco mayor. Lo veíamos en el capítulo del chiste. Parece que el artista en estos casos, siendo ese criminal del simil que propone Zweig quiere que se le descubra como autor, pero quiere guardar los secretos del misterio ocultos.

Crucemos el puente y sigamos jugando.

178. Zweig, Stefan, El misterio de la creación artística, Ediciones sequitur, Madrid, 2012 (pág. 26)

4ª parte
El proceso

inicio - desarrollo - resolución
PARTIDA

REGLAS
(sin definir) prefijan

Espectador

PROCESO CREATIVO

NO DISFRUTAR

PLACER

DISFRUTAR

espectador

PENSAMIENTO LÚDICO ≠ PENSAMIENTO LÓGICO

HACER

para que aprenda
materiales fáciles

JUGUETEAR

apreciación

INTERACTUAR

PENSAR

AMPLIO

PROFUNDO

ELEGIR

no-acción

JUGAR

CON COSAS

ENTRE PERSONAS

Aburrimiento

VARIAACIONES
EXPERIMENTAR

AZAR

LIMITAR

ACOTAR

ORDENAR

IMPROVISAR

reglas

INCERTIDUMBRE
de la

toman dimensiones (rapidas)

4^a parte

La acción de jugar

Cabe diferenciar entre el concepto de jugar (playing) y el de juegos (games). *Jugar* es la idea y el instinto, la base; una actividad que no necesariamente está regulada por reglas, es anárquica y espontánea, tiende a la categoría que tipifica Caillois de Paidia, que designa el principio de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud. Mientras que *juegos* son expresiones del jugar, son sistemas gobernados por reglas, demandando disciplina, y están más cerca de la idea de Ludus. El jugar como noción precede al juego. Hay cierta relación entre ambos polos, y las fronteras se disuelven en muchos casos, ya que el jugar libre también se pone reglas.

Ya veíamos entre las características del juego la inmersión con la que nos sumimos en él, una entrega durante el tiempo en que transcurre. La atención con la que se vive el jugar es algo positivo. Marina a este respecto escribe lo siguiente: *“Hay comportamientos humanos que, a pesar de consumir mucha energía, se viven sin sentimiento de esfuerzo. En el juego, por ejemplo, la conciencia y su actividad están unidas sin fisuras ni titubeos. El sujeto vive en la acción, vigila y registra puntualmente el desarrollo de los acontecimientos y, por último, subordina al juego todos sus recursos mentales. No hay ninguna competencia. El jugador de baloncesto es una conciencia unificada, que a su vez está unificada con un cuerpo unificado, y todo de nuevo unificado con el aro que atrae al balón y tras él al cuerpo del atleta que se estira y alza para depositarlo en la canasta. No es de extrañar que el hombre haya vivido este estado de concentración como una experiencia de plenitud. A ella aspiran las técnicas yogas (...)”*¹⁷⁹

179. Marina, José Antonio, Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona, 2000 (pág. 107)

180. Storms, Ger, 101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones. Editorial Graó, Barcelona, 2003 (pág. 9)

En la introducción al libro *101 juegos musicales*, Ger Storms habla de dos tipos de experiencia que tienen los jugadores: una externa que es lo que se ve, la dinámica constituida por el propio juego, y una interna que consiste en lo que sienten y cómo se sienten. Gran parte de lo que ocurre en el juego está determinado por este segundo ámbito de la experiencia. Explica los beneficios del mismo (si bien sus objetivos son didácticos) de una manera clara y reveladora:

“El juego nos permite romper con la rutina diaria. Cuando nos involucramos en un juego, la realidad cotidiana queda en un segundo plano. Dejamos a un lado nuestras preocupaciones por un rato. El mundo real sólo vuelve a inquietarnos cuando el juego llega a su fin.

[Nos permite] involucrarnos de forma absoluta en una actividad. Los juegos pueden fascinarnos y absorbernos por completo, hasta el punto de poder ser adictivos. Pocas actividades nos exigen tanta implicación como los juegos.

*[Nos permiten] pensar, sentir y actuar a la vez. Son pocas las actividades cotidianas que nos exigen pensar, sentir y actuar de forma simultánea. (...) el desarrollo satisfactorio de un juego nos exige poner en práctica de manera coordinada todas nuestras capacidades: intelecto, emociones y habilidades motrices. Precisamente por eso los juegos proporcionan mucha satisfacción.”*¹⁸⁰

En las dos referencias anteriores observamos que el juego es una actividad que requiere de mucha energía y en la que se ponen en funcionamiento todas nuestras capacidades; se opone sin embargo al trabajo, porque no es una obligación. Es como si se retroalimentase de energía al sumergirnos en él:

jugamos por placer y diversión, y esa satisfacción viene en parte de la atención consciente con la que vivimos en el juego.

Para jugar, de todas formas, necesitamos tener ganas, hay veces que no apetece entregarse a esta actividad. Tiene que aceptarse voluntariamente entrar en el juego.

En algunas ocasiones, la distinción entre jugar y trabajar es simplemente una diferencia en la actitud. El juego va unido a una idea de disfrute, mientras que el trabajo suele ser tedioso o estresante. Ellen J. Langer realizó un experimento en el que asignaba en cada caso una etiqueta distinta a la misma tarea; así para algunos lo que iban a hacer sería un juego mientras que para otros sería un trabajo. Observó cambios de actitud en la actividad realizada; los que estaban “jugando” realizaban las tareas de mejor ánimo, con ello decía del trabajo que “*si nos volcamos en él con atención consciente, no tenemos que esperar a que se acabe para divertirnos.*”¹⁸¹ Esto está relacionado con vivir el presente, y parece que el jugar es un medio que posibilita esa actitud buscada por la meditación de poner la atención en el presente. Esto puede deberse a la experiencia temporal de ese tiempo propio, o que se vuelve festivo al jugar, y a la implicación con la que nos metemos en un juego.

Cuando jugamos nos demoramos en la atención consciente, por lo que Xabier Guix sugiere acercarnos a las cosas con ojos de niño. “*Dicen que es por eso que el tiempo en la infancia y adolescencia pasa más lento, porque nos entretenemos en observar, entender e integrar todo conocimiento. Luego en la madurez, funciona el piloto automático, todo se nos hace lo suficientemente conocido o*

reconocible, y por eso el tiempo pasa más deprisa. Perdimos la capacidad de sorprendernos.”¹⁸² Jugar, a cualquier edad, puede comprender el componente de explorar, de investigar o experimentar.

El juego tiene su base en la diversión y en la broma, pero puede ser una actividad seria, como dice Maite Garaigordobil: “*el juego para el niño es el equivalente al trabajo en el adulto.*”¹⁸³ Para el adulto, sin embargo, el juego, es la oposición al trabajo, no tiene que cumplir objetivos, está libre de obligaciones. Nos ofrece un espacio para ser creativos.

Algo que para los niños es innato, para los adultos se vuelve muchas veces una situación excepcional, se deja de jugar, y en ciertos ámbitos está restringido, parece ir en contra de la lógica. Robert y Michèle Root-Bernstein ven en esto un impedimento a superar: “*La única dificultad que conlleva el juego -y debemos señalar que es una gran dificultad- es la de poder ser lo suficientemente niños como para permitirnoslo. Lo que más nos fascina de un Fleming, un Feynman, un Calder o un Mozart es el hecho de que, de algún modo, nunca crecieron sino que -en palabras de T.H. Huxley- «siguieron afrontando la naturaleza del mismo modo como lo hace un niño». Para todos estos genios, los objetos de la vida cotidiana siguieron siendo tan estimulantes y nuevos como si los vieran por vez primera y nunca se tomaron demasiado en serio las convenciones de la conducta, el pensamiento y la acción, como si todos ellos hubieran cultivado lo que Feynman calificó de «irresponsabilidad creativa» y eso es algo que todos nosotros podemos aprender.*”¹⁸⁴

El psicólogo Xavier Guix también ve positivo conceder valor al juego en la vida adulta por sus

“Todos los niños son artistas. El problema es cómo seguir siéndolo cuando creces.”

Pablo Picasso

181. Langer, Ellen J., La creatividad consciente. De cómo reinventarse mediante la práctica del arte, Paidós, Barcelona, 2006 (pág. 77)

182. Xavier Guix, “jugar no es sólo cosa de niños” *El país semanal* N° 1689, 8 de febrero de 2009

183. Maite Garaigordobil (entrevista), *Consumer* n° 129, Febrero de 2009

184. Robert y Michèle, El secreto de la creatividad, Kairós, Barcelona, 2002 (cap. 11, El juego)

beneficios: *“Vale la pena reivindicar el valor del juego en nuestra vida, como bálsamo contra la rigidez, contra los automatismos y contra la idea de que nuestra personalidad es como una roca, firme y permanente, transformada sólo por el paso de los años y el castigo de los elementos externos.”* En la línea de E. J. Langer que valora la atención consciente.

Guix concluye con las bondades añadiendo: *“El juego como actitud permite que nos reinventemos. Permite que nos relacionemos con un elegante fair play. Permite que nos riemos más a menudo. Permite que procuremos ganar, para que ganen todos y no para ganarlos a todos. Permite descubrir que la vida es ilimitada si sorteamos nuestras propias fronteras de miedo. El juego nos permite fluir y que juego y jugador sean una misma cosa. Sólo entonces dejamos el juego para convertirnos en su creador.”*

Los Root-Bernstein observan el juego como una alternativa al trabajo, que algunas veces es positiva: *“Cuando el trabajo no nos proporciona las visiones y los resultados a los que aspiramos y cuando el pensamiento, la conducta y el conocimiento convencional disciplinario se convierten en un impedimento para alcanzar nuestras metas, el juego nos brinda una forma divertida y libre de peligros para ver las cosas desde una nueva perspectiva, para aprender sin limitaciones y para aventurarnos a explorar nuevos horizontes. Es así como el juego transforma nuestro conocimiento y nos ayuda a comprender el modo en que creamos nuestros propios mundos, personas, reglas, juguetes y acertijos y, a través de ello, nuevas ciencias y nuevas artes.”*

Siguiendo con Langer, habla de la suerte del

principiante, que viene de la atención consciente y de no tener presión por lograr éxito, cualidades que hemos visto en el acto de jugar: *“suelen ser muy bajas las expectativas que tenemos respecto a nosotros mismos, si es que las hay. Pero cuando no hay preocupaciones infundadas acerca de nuestro rendimiento como principiantes, nos lanzamos y dejamos que sea la misma tarea la que nos guíe, y no el runrún de todas las cosas que nos decimos sobre lo difícil que es. Es posible que, al principio, hagamos esa tarea con una actitud más alerta que más tarde, cuando hayamos acabado esperando demasiado de nosotros mismos.”*¹⁸⁵

Tras este análisis llega a la conclusión de que *“a lo mejor no hace falta ser novatos para tener la suerte del principiante. Basta con que nos permitamos estar en el presente. Cuando lo hacemos, nos beneficiamos del acceso a nuestro yo auténtico: nuestro yo creativo, natural y consciente.”*¹⁸⁶ Hacer las cosas como si fuera la primera vez, descubriendo.

Jugar no tiene un objetivo, simplemente se continúa el hacer por la diversión que aporta. Langer, en pos de un crecimiento personal, aconseja en el proceso creativo tener una actitud receptiva y realizar más elecciones: *“Uno de los grandes placeres de renunciar a la evaluación en favor de un renacimiento personal es el de entender que las cosas no tienen un principio, un medio o un final fijos. Si no sabes a donde vas, sigues haciendo algo porque te lo pasas bien. Sigues con ello, haciendo elecciones y percatándote de sus consecuencias, hasta que te das por satisfecho y quieres parar.”*¹⁸⁷ Según ella *“los principios, medios y finales van muy cargados de evaluación”* por lo que recomienda no tenerlos en cuenta.

185. Langer, Ellen J., Ob. cit. (pág. 46)

186. *Ibíd.*

187. Langer, Ellen J., Ob. cit. (pág. 95)

Huizinga indica cómo se suelen dar explicaciones parciales sobre la importancia del juego, en cuanto a la finalidad que cumple, que si no es necesaria por lo menos es útil. Da cuenta de las divergentes teorías que intentan determinar una función biológica del juego: la descarga de un exceso de energía vital; un impulso congénito de imitación; relajamiento o ejercicio para actividades serias; ejercicio para adquirir dominio de sí mismo; necesidad de poder algo o efectuar algo, el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros; la descarga inocente de impulsos dañinos; satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo sirve para el mantenimiento de la personalidad.

Para Huizinga estas son explicaciones incompletas por no atender a *“la peculiaridad del juego, profundamente enraizada en lo estético.”*¹⁸⁸ En el juego hay un añadido que tiende a lo bello, a recrearse en el propio juego. Hace notar como *“ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza radica su esencia, lo primordial.”*

Y añade que *“la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles (...) siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma. Este último elemento, la «broma» del juego, resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica.”*

Si jugamos es por lo divertido que es, porque nos sumimos en el juego, nos atrapa, disfrutamos con ello. Hemos visto cómo merece la pena entregarnos

al juego. Sin embargo hay un rasgo negativo en el carácter agonal de algunos juegos, según dice Maite Garaigordobil: *“La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión.”* Ella propone los juegos cooperativos, en los que se persigue un fin común. *“Los seres humanos sentimos una gran satisfacción cuando conseguimos alcanzar metas que antes no habíamos conseguido. Esto es superación personal y es positivo. Pero en la competitividad la satisfacción se obtiene únicamente cuando se consigue un objetivo que los demás no logran. Eso es negativo, ya que la satisfacción se consigue a través del fracaso del otro.”*

Caillois nos ofrece otro argumento sobre la diversión del jugar, el compromiso de no prefijar una idea: *“Un desarrollo conocido de antemano, sin posibilidad de error ni de sorpresa, que conduzca claramente a un resultado ineluctable, es incompatible con la naturaleza del juego.”*¹⁸⁹

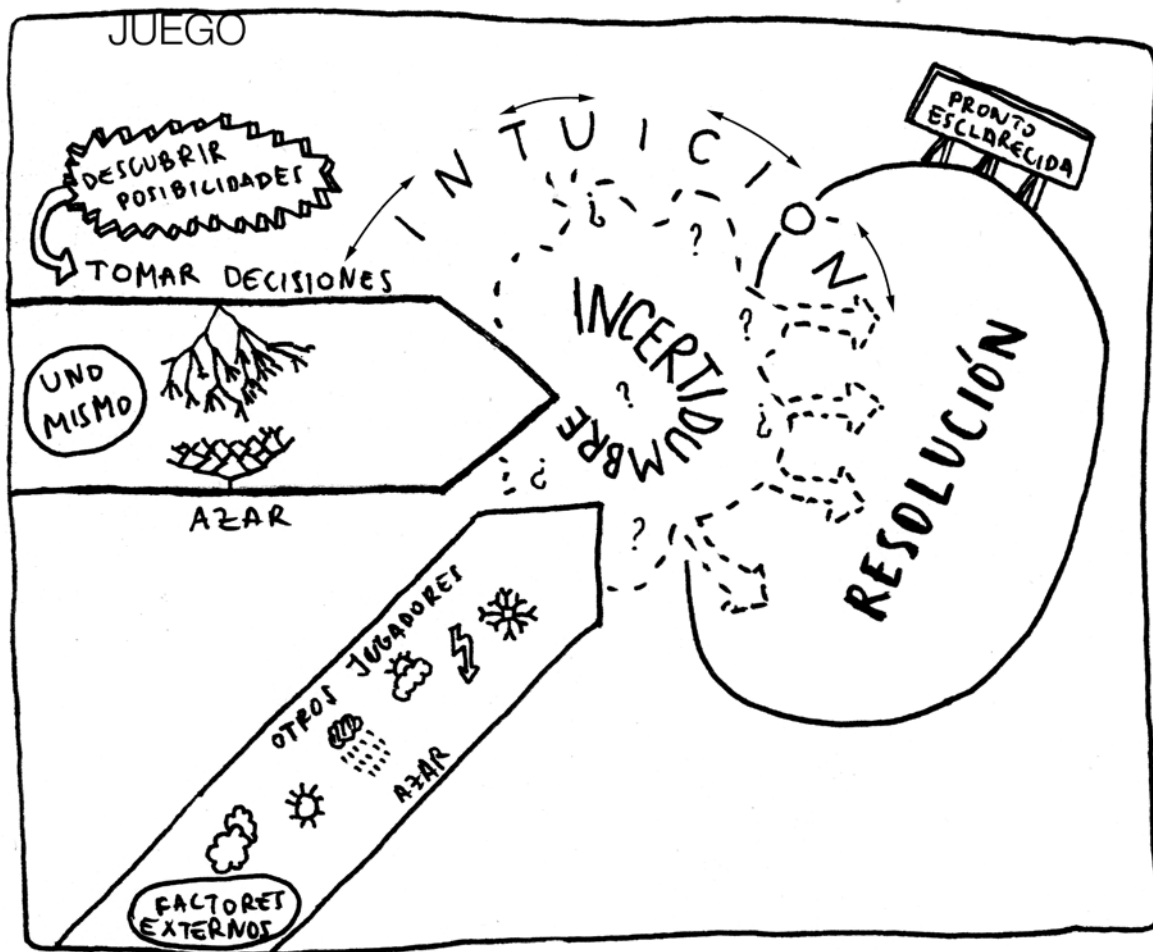
Para Perkins, *“crear es el proceso de seleccionar gradualmente entre una infinidad de posibilidades”*¹⁹⁰, esto nos aparece a modo de una sucesión de jugadas. Vale la pena ser conscientes de más posibilidades que las que son fáciles de ver. Hablaremos de ello más adelante.

Seguimos tratando la relación entre juego y diversión. Tantas veces vamos mencionando al trabajo como opuesto al juego, pero también hemos visto que la diferenciación puede ser simplemente un cambio de actitud. Al contraponer el juego al trabajo, se puede llegar a ver como algo negativo, con

188. Huizinga, Johan, Homo Ludens, Alianza/Emecé, Madrid, 2007 (pág. 13)

189. Caillois, Roger, Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1994 (pág. 34)

190. Perkins, D. N. citado por Marina, J. A. en Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona, 2000 (pág. 196)



Esquema: ¿por qué nos divierte jugar?

connotaciones de vagancia. Sin embargo, algunos psicólogos han apuntado hacia otro concepto como contrario al juego: *el aburrimiento*. Con este panorama, jugar está alejado de la holgazanería, más relacionada con el aburrimiento; como veíamos jugar es acción, es hacer algo, y es cuando no estamos haciendo nada que nos aburrimos. La diversión y el juego están en el polo opuesto.

En este esquema presentamos algunas de las claves que hacen al juego divertido y en definitiva una pasión, y por qué genera esta energía motivadora para seguir haciendo cosas: Tomar decisiones sin riesgo, la tensión de la incertidumbre y la pronta resolución.

Estamos ante un sistema de reglas claras, y muchas veces con objetivo claro, lo que aporta cierta seguridad o por lo menos coherencia. Parece una limitación pero es algo que crea sin embargo un marco con casi infinitas posibilidades. Aquí ante las situaciones que se nos presentan tomamos las decisiones que queremos dentro de las que son posibles. Dudamos entre una y otra opción y también pensamos si hay más opciones, entonces descubrimos o inventamos otras posibilidades. Esto enriquece, complica y, en definitiva, lleva nuestra empresa a la zona de desarrollo remoto de la que habla Marina (en el texto sobre los artistas Tixador y Poincheval, y en que trata sobre las reglas de juego hablamos más sobre esto). Ahí las cosas se hacen interesantes, más allá de automatismos y de decisiones obvias. Así mismo, esta posibilidad nueva, suele ser una respuesta o elección que tiene una salida mejor ante un obstáculo que nos bloquea; donde parece que no hay otra opción, surge esta manera de solucionar el problema.

Mientras jugamos a cualquier tipo de juego tenemos una incertidumbre de si saldrá o no, si ganaremos o perderemos, si funcionará el mecanismo... Avanzamos con rapidez en los movimientos, nos atrae este elemento de tensión, nerviosismo, que se ve resuelto en cuestión de relativamente poco tiempo.

En la resolución final, o pasos intermedios,

vemos las consecuencias de la decisión, el feedback es rápido, con lo que lo interiorizamos. Se nutre el subconsciente, que es de donde toma la información la intuición, y la intuición es la que muchas veces nos guía para tomar decisiones en los juegos. La intuición aprende y se ajusta para las próximas veces.

En ciertos juegos hay otro elemento atribuido al designio divino o a leyes matemáticas de probabilidad: el azar y con él la suerte. El dado toma decisiones por nosotros o limita nuestros movimientos, teniendo menos opciones entre las que decidir. Muchos juegos simbolizan algo mayor, el tema es complejo, pero, en una operación similar a la de hacer una miniatura, se simplifica y abstrae. El factor de la casualidad y el caos, y en definitiva la variabilidad de estas situaciones, y de la propia naturaleza, se encarna en el dado. Y como el dado, muchos otros sistemas: Barajar las cartas, tirar una moneda, la taba, o la bagatela (mesa inclinada con una bola que cae entre clavos, precursora del pinball).

Juguetear

Juguetear está alejado de los juegos reglados en los que hay un objetivo y en los que puede haber una competición. Es jugar (play) más que juego (game). Puede haber reglas y objetivos parciales propuestos por el propio jugador. Todo va cambiando cuando jugueteamos y esta evolución no acaba nunca. Enredar con objetos que se convierten en juguetes improvisados. Pues es pura improvisación lo que hacemos al jugar, hacer sobre la marcha. Ni siquiera sabemos en que va a acabar, porque volvemos a cambiarlo sin que en realidad lo demos por finalizado alguna vez. O puede terminar por aburrimiento, cuando creemos haber agotado las posibilidades, en realidad infinitas. Quizá sea en ese caso que hayamos perdido el juego, y podemos hablar aquí de un juego (game), uno mayor; el juego de jugar.

Juguetear es lo que hacen los niños en el “juego heurístico” del que trataremos próximamente. Lo que hacemos en la sobremesa con miga de pan y tapones de botellas. También es el garabateo que dibujamos casi inconscientemente mientras hablamos por teléfono. Lo contrario a un proyecto como se suele entender. Se juega con cosas pequeñas y sin valor, manejables y que no implican riesgos. No se produce nada, o nada acabado, porque siempre se vuelve a cambiar o no se conserva. En el juego somos el juego, o puede verse como si el juego jugara por nosotros. En cualquier caso, tiene un motor que corre motivado por la emoción en el descubrimiento y va más rápido que otro tipo de pensamiento, ya que lo hacemos; y aparentemente sin pensar.

Con ladrillos Lego también se juega, y las piezas de las que disponemos nos limitan,

aunque se puedan juntar de muchas maneras. Sin reparo quitamos piezas a algo que hicimos antes, o al propio modelo que estamos haciendo en ese momento, destruyendo para construir y así vamos evolucionando el modelo, sin guiarnos por un plan previo. El creador y profesor Yoshihito Isogawa, especializado en Lego Technic, la línea de maquinarias, explica lo siguiente en una entrevista para Hispabrick magazine: *“Permitir a la imaginación de los niños que corra libremente. La técnica de «fijarse una meta y trabajar para conseguirla» no es buena. No quiero suprimir la libertad de cambiar de opinión durante el proceso creativo. Cuando era niño, una vez comencé a crear un modelo de un perro con algunos bloques de construcción, que poco a poco comenzó a tomar la forma de una jirafa, y poco a poco, empezó a tomar la forma de la Torre de Tokio. Sin embargo, el producto final fue un modelo de la Torre Eiffel. Espero que los niños pasen varias veces por experiencias similares. Creo que esto traerá flexibilidad a su pensamiento.”*¹⁹¹

Y aún cuando se planifica, se hace sobre la marcha. Literalmente, como dice la expresión, empezar la casa por el tejado, es lo que se puede hacer al construir edificios con piezas Lego. Al ir haciendo el tejado viene la escala, las dimensiones y la forma de la planta que tendrá la construcción. Se construye sin planificar.

En la película *“Le mystère Picasso”* (1956) de Henri-Georges Clouzot, Picasso pinta ante la cámara unos motivos que, a cada rato va cambiando y transformándolos en otros constantemente.

191. “Entrevista a Yoshihito Isogawa” en HispaBrick Magazine n° 16, Abril de 2013

Materiales fáciles

Materiales fáciles es la expresión que utilizaba Calder aplicada al alambre tal y como relatan Robert y Michèle Root-Bernstein: “*Según cuentan los amigos de Alexander Calder, el alambre era su material favorito, «porque es algo que puede torcerse, rasgarse y doblarse sin ningún problema.» Siempre llevaba en el bolsillo un rollo de alambre porque, según decía, el alambre es «el más fácil de los materiales... con el que uno puede pensar»*”¹⁹²

Nos referimos a materiales que son manejables, y también suelen ser baratos y por ello sin riesgos a equivocarnos. Se trata de materiales y también procesos o técnicas, rápidas, directas, reversibles. Estos materiales permiten jugar, como veíamos en el capítulo anterior, pensar a la vez que hacemos, pensar con los materiales, poder llevar el ritmo de los pensamientos sin rezagarnos.

En diseño de moda se puede partir de un dibujo, el figurín, como boceto y de ahí, con medidas y fórmulas ir calculando y generando los patrones para cortar las piezas de tela que formarán la prenda. Hay, sin embargo, otro método alternativo a los sistemas de patronaje convencional, más directo y lúdico, llamado modelaje, (*moulage, draping*). Esta técnica consiste en trabajar sobre el maniquí, fijando un trozo de tela al que se va dando forma con pliegues mientras se van colocando alfileres en determinados puntos. El objetivo final es el mismo, dar con los patrones necesarios, pero el proceso es en esta fase más intuitivo (no es necesario hacer cálculos ni saber fórmulas) y permite pensar con los materiales, con la tela, e ir haciendo cambios tan solo clavando y desclavando alfileres.

Posteriormente, de forma más analítica, se marca donde se ha de cortar y coser para desplegar la tela y elaborar el patrón. Como siempre, cada proceso creativo lleva a resultados específicos o también, dándole la vuelta, puede verse desde la elección de determinada técnica por las ventajas o adecuación a lo que intuimos que queremos hacer.

La tela que se usa en la primera fase del modelaje, suele ser una tela barata, no la definitiva que se va a usar en el traje, actúa aquí como material fácil, con el cual hacer los cambios y elaborar la creación. Como decíamos, además del material se trata del proceso o la técnica, si bien puede que no sea fácil en absoluto, facilita las cosas o hace posible una vía directa y lúdica para realizar algo.

Los juguetes de construcción, con sus sistemas propios de ensamblar las piezas son también un ejemplo complejo de materiales fáciles. Construyendo con elementos de Meccano, Lego o K’Nex, no se utiliza pegamento ni se cortan las piezas, el proceso es reversible y permite la improvisación: ir construyendo sin planos. A veces incluso sin objetivo, o con un objetivo que va variando.

Las piezas de cada uno de estos sistemas ya están preparadas para ser encajadas entre sí de muchas formas¹⁹³; los agujeros y los anclajes son múltiples en cada pieza y el proceso es rápido. A veces el juego y su automovimiento hacen que sea difícil parar, dejar de hacer, ya que el siguiente paso se puede realizar en pocos segundos, en una acción instantánea: coger y colocar

Observemos otro campo, el de las películas de animación. Tradicionalmente, es un proceso muy calculado y planificado, temporalmente se

192. Root-Bernstein, Robert y Michèle, *El secreto de la creatividad*, Kairós, Barcelona, 2002 (pág. 300)

193. También existen proyectos como “*The Free Universal Construction Kit*” (*Kit de Construcción Libre Universal*) en los que se diseñan piezas “puente” que, una vez impresas con impresoras 3D, permiten juntar varios de estos juguetes haciendo compatibles unos 10 distintos sistemas.

hace un guión detallado en el que se marcan los fotogramas clave y la duración de cada secuencia de manera precisa. Sin embargo, hay técnicas y materiales que permiten abordar la animación de manera más directa. Son sobre todo las técnicas que se desarrollan ante una cámara. La animación con arena, por ejemplo, pese a ser una técnica difícil, una vez dominada permite hacer modificaciones de las formas fácilmente, y se presta sobre todo a efectos de *morphing*, aquellos en los que las formas evolucionan y se van transformando gradualmente en otras. Este efecto está muy relacionado con el jugueteo y el automovimiento.

La animación stop-motion, en definitiva es muy directa, hay toda una vertiente que utiliza juguetes para realizar las animaciones, los muñecos ya están preparados para articularse, son también materiales fáciles.

El espacio de “Laboratorio experimental” en el que Jorge Oteiza desarrollaba parte de su práctica también tiene como herramienta los materiales fáciles. Laboratorio de papeles, de maclas, y de tizas que le permitían abordar esculturas en un tamaño manejable, hacer muchas variaciones y pruebas, pensar con el material de manera directa y rápida.

Moraza compara en su texto *El reverso del dibujo*, el laboratorio de tizas con una suerte de pizarra. Escritura y dibujo, voz y trazo se conjugan:

“Literalmente, un laboratorio de tizas es una pizarra, un muro multidimensional deliberadamente abierto a hacer y deshacer. La tiza dibuja, pero es apenas la extensión del sujeto,

su voz blanca convertida en trazo. La tiza es un cuerpo de rasgos, blanda y rígida, líquida en el trazo y consistente en la figura. Como extensión del cuerpo, apunta a lo que el cuerpo mismo tiene de surtidor de trazos. Y cuando las tizas dan cuerpo a las estatuas, las estatuas designan al escultor como tiza de un trazo de deseo. Antropomórfica o antropométrica, escultura y escultor existen como encrucijada. La pizarra del espacio es el formato que corresponde a un cuerpo diseminado que se activa como generación. Y cada escultura un rasgo, un trazo multidimensional que se despliega sobre el fondo del espacio.”¹⁹⁴

Aquí apreciamos el juego con su conciencia unificada, del cuerpo con la tiza y el juego que juega con el jugador quien a su vez se convierte en ese mismo juego. En un texto del propio Oteiza se refiere a este ir y venir, entre dar forma a las esculturas y a él mismo:

“Mi Laboratorio de Tizas, una disciplina para pensar visualmente y comportarme. Una lógica pura. Las formas están y yo soy. Ante mi obra el resultado era yo, me examinaba a mí mismo. Todas las obras que conservo, todas las que hice, han quedado vacías en el momento de realizarlas y examinarlas. No era la escultura, era yo el que se realizaba. [...]”¹⁹⁵

Si bien muchas formas generadas a partir del laboratorio se produjeron con otros materiales y a otra escala y pueden por tanto ser tomadas como maquetas, la forma de hacer parece mucho más libre y motivada por la pura experimentación, de manera que el propio laboratorio es un medio y un resultado. Ángel Bados escribe sobre el orden, clasificación de las variaciones y trata nociones de

194. Moraza El reverso del dibujo en San Martín, Francisco Javier y Moraza, Juan Luis, Oteiza. Laboratorio de papeles/ Paper laborategia, Fundación Museo Oteiza Museo Fundazioa, Alzuza, 2006 (pág. 161-162)

195. Jorge Oteiza. Mecanografiado y manuscrito. Archivo de la Fundación Museo Jorge Oteiza. Recogida en Bados, Ángel, Oteiza. Laboratorio experimental/ Laborategi esperimentala, Fundación Museo Oteiza Museo Fundazioa, Alzuza, 2008 (pág 451)

proyecto, boceto o esculturas acabadas.

“[...] Su mismo nombre, «Laboratorio experimental» o «Laboratorio de tizas», puede hacer pensar que se trata de un proyecto calculado y riguroso, al modo de los análisis estructurales de la ciencia o de la lingüística, con las que Oteiza establecía ricas analogías a la hora de explicar sus indagaciones formales. Y es cierto que cada pieza encuentra su adscripción en una familia o en otra, de manera natural y precisa, en un subgrupo o en otro, pero sucede que, mientras se observan las piezas, una tras otra, va cobrando fuerza una sensación que sentimos idéntica a la que guardamos de la contemplación de las esculturas definitivas, y hasta de los poemas y escritos del escultor.”¹⁹⁶

Bados se refiere al Laboratorio como técnica en la línea que vamos analizando en este capítulo de los materiales fáciles. La ejecución directa y rápida que conecta las pulsiones personales con la obra mediante el jugar es tratada a la luz de Lacan:

“[...], reconozco al Laboratorio, no como la investigación especializada del escultor, sino como la invención técnica mediante la que el artista trata de curar su propia «insatisfacción metafísica». La técnica del laboratorio, con la comodidad que generan los tamaños, los materiales y el trabajar en series de ejecución rápida, le posibilita una toma de decisiones más cercana al juego que a la reflexión lo que, en buena medida, garantiza que sus sueños y soledades, todos sus anhelos y venganzas, vengan trazados. Como si hubiera tenido la clarividencia –por otro lado, propia de los grandes artistas– de situarse en la dimensión propia del «acto», que, como bien dice Lacan, consiste siempre en tratar «lo real» mediante lo simbólico.”¹⁹⁷

Julio González del Campo, se remite a la infancia de Oteiza, concretamente a las estancias en Orio, significativas por la dificultad de habitar la lengua, el euskera de su abuelo materno y por su inclusión en el lazo social.

“Podemos decir, que esa lengua aparecía ante él como un muro, un real, su exterior más radical”¹⁹⁸
Los agujeros que encontraba o que él mismo hacía eran el sustento de sus juegos en la playa o en una cantera de arenisca por aquel entonces en Orio. Oteiza entonces, jugando encontraba una significación singular del vacío y con ello la forma de abordar el lazo social, lograba *“horadar el muro de la lengua”¹⁹⁹*. Según el propio Oteiza decía sobre estos juegos *“mi descanso, mi seguridad, era mirar por el agujero y localizar un pequeño mundo para mí”²⁰⁰*

González del Campo observa una relación entre estos juegos infantiles con la obra posterior y concluye de esta manera su texto, que continúa en la línea terapéutica que apuntaba también Bados y donde compara directamente las obras que generaba Oteiza en el Laboratorio con pequeños juguetes:

“Recuerdo de juegos infantiles que resuena en la labor posterior que desarrolló Oteiza en su Laboratorio de creación de pequeños juguetes con los que forjar en su diferencia un vacío reductor de la imagen, un vacío vivo, palpitante, violento, abierto, en diálogo con el espacio y el espectador; juguetes que le permitieron recomponer un nuevo lazo social.”²⁰¹

Esta analogía de las obras con juguetes, que es uno de los ejes de la tesis que nos ocupa, es observada aquí directamente desde un punto de vista psicológico, como una invención terapéutica.

196. Bados, Ángel, Oteiza. *Laboratorio experimental/ Laborategi esperimentala*, Fundación Museo Oteiza Museo Fundazioa, Alzuza, 2008 (pág. 19)

197. Bados, Ángel, *Ob. cit.* (pág. 36)

198. González del Campo, Julio, *La experiencia lúdica en VV.AA., Homo Ludens. El artista frente al juego. Artista jolasaren aurrean*, Fundación Museo Oteiza Fundazioa, Alzuza, 2010 (pág. 150)

199. González del Campo, Julio, *Ob. cit.* (pág. 150)

200. Recogida en Pelay Orozco, M. Oteiza su vida, su obra, su pensamiento, su palabra, *La Gran Enciclopedia Vasca*, 1978 (pág. 63)

201. González del Campo, Julio, *Ob. cit.* (pág. 150)

Juego Heurístico

Prácticas de campo

Txaro Navarro, profesora de nivel infantil en la escuela Padre Orbiso de Vitoria-Gasteiz, nos invita a su clase para grabar, con el permiso de los padres, unas sesiones de Juego Heurístico.

Se trata de una actividad que se realiza en la escuela con niños de 2 años. A los niños sin embargo no se les menciona que lo que van a hacer sea jugar. De hecho no se les explica nada; idealmente llegan a un aula donde ya están preparados en el suelo una serie de objetos por conjuntos. Los conjuntos contienen los mismos elementos (con sus variantes) y le corresponde a un niño. La profesora en esta primera fase sólo se ocupa de facilitar el desarrollo de la actividad, y de observar. No hay más reglas.

La pedagoga Elinor Goldschmied es quien inventa y desarrolla esta actividad. Nos basaremos en parte en su texto, en coautoría junto a S. Jackson “*La educación infantil de 0 a 3 años*” donde dedican un capítulo al juego heurístico hecho con objetos.

Heurístico pertenece a la heurística, es un termino que significa hallar o inventar y está relacionado con la expresión griega *eureka*. La palabra de la que deriva es *eurisco*, aquello “que sirve para encontrar, o para lograr conocimiento” Hacer descubrimientos es a lo que los niños se ocupan jugando en esta actividad; se fomenta o se facilita que esto ocurra pero no se menciona explícitamente ni se dirige.

Los niños encuentran, gracias al juego heurístico, todo lo que se puede hacer con los objetos, y lo que no. Y lo hacen por sí solos sin que les ayuden adultos en su exploración aparte de facilitarles los materiales adecuados. Probarán metiendo unos en otros; eligiendo; distinguiendo y comparando; ordenando, poniendo en fila o

amontonando; poniéndolos a girar; haciendo sonidos; poniéndolos en equilibrio o desequilibrio.

El proceso puede servir para la creación artística, de hecho, los resultados momentáneos de los niños se sitúan en la estética. Los niños juegan y es su forma para llegar a descubrimientos, sin objetivo, solamente probando diferentes combinaciones y proponiéndose acciones. El propio detonante del experimento es ¿qué puedo hacer con esto? pero puede que las hipótesis y las pruebas vengan al mismo tiempo, de una manera que no es divisible; más que plantearse algo, se hace algo, luego sale o no, o bien sale de otra forma que como se esperaba. Nunca se obtiene algo finalizado, el juego va constantemente evolucionando, a veces se detiene en un punto y el niño se recrea con lo que ha salido, es un momento en el que ha hecho un descubrimiento, por pequeño que pueda parecernos. Y luego sigue probando otras posibilidades por ese motor inagotable del juego, que está alimentado por la emoción del descubrimiento.

Los objetos que se dejan a los niños van cambiando a lo largo del curso, tras varias sesiones usando los mismos, se renuevan todos. Las dos veces que acudí a grabar eran estos: 11 piedras pequeñas (como canicas aplanadas), 1 huevera de cartón, 6 piedras grandes, 6 arandelas (servilleteros), 3 ó 4 cadenas, 3 recipientes de plástico (botellines de agua, tapas de tupperware...), 3 trozos de telas, 2 trozos de fieltro, 3 ó 4 pinzas. Una cuerda para toda la clase.

Suelen primarse objetos de diferentes materiales como metal, madera, o lana ya que los niños ya tienen suficiente familiaridad con el plástico cuya experiencia sensorial es muy pobre.

Entre los objetos se necesitan recipientes, 2 o 3 por niño. Además hay cajas y bolsas de tela para mantener ordenadas las colecciones de objetos.

Entre los materiales que se sugieren se cuentan los siguientes: pompones de lana, no muy grandes y de colores vivos; bolsas y cajas pequeñas; cilindros de cartón de todo tipo, por ejemplo de papel higiénico o de cocina, de rollos de papel de impresora; cintas de seda, terciopelo o puntilla; trozos de madera; llaves viejas reunidas en conjuntos; tapas metálicas de botes; caparazones de moluscos, caracolas, conchas; castañas grandes; tapones de corcho; piñas de pino; botes y recipientes de todos los tamaños; rulos para el pelo; pelotas de pin-pong, topes de goma para puertas, botones grandes...

El papel de la profesora es el de prestar atención, se sienta en silencio, sin intervenir en el juego, y la concentración que muestran los niños confirma que no es necesario hablar. Su función puede ser también facilitadora, reordenando los materiales si se esparcen demasiado en el espacio del aula para que los niños no pierdan su atención. A veces, cuando la profesora observa algo concreto que un niño ha hecho con los materiales puede anotarlo por escrito. No estimula, ni sugiere, ni ensalza. La única excepción es cuando un niño anda tirando las cosas y molestando a otros, en ese caso se le ofrece al niño una bolsa y se le anima a que meta todos los objetos.

En las sesiones es muy importante la observación que hace la profesora, si no observamos con detenimiento, podemos pensar que se trata de una actividad aleatoria y sin objetivo.²⁰² Una observación más profunda, sin embargo, muestra

que existe una lógica interna en la actividad. Los niños repiten una y otra vez como los científicos, que, para desarrollar sus conocimientos, repiten los experimentos introduciendo cada vez pocos cambios.

Normalmente, según han observado las personas que ponen en práctica estas sesiones, el ambiente suele ser tranquilo y en concentración silenciosa. Los niños pueden mantener la atención explorando los objetos durante media hora o más, sin que el adulto intervenga directamente.

Este es el desarrollo de la actividad, según las dos sesiones que grabé: Entran los niños y se sientan en el suelo. En los primeros minutos la profesora va repartiendo objetos (si bien lo ideal es que los objetos ya estén en el suelo para cuando los niños entran en el aula, no era posible aquí). Los niños no esperan a tener todos los objetos para empezar a probar cosas.

El juego transcurre con los niños sentados en cada sitio y poca interacción entre ellos hasta el minuto 26, en el que se coloca una cuerda de lado a lado de la clase a unos 50 cm del suelo. El juego cambia y los niños intentan colgar cosas de la cuerda.

Sobre el minuto 36 se coloca en medio un reloj de arena, para indicar que quedan 2 minutos. En este momento, en lugar de seguir jugando para apurar el tiempo, los niños se quedan mirando atentamente el reloj, hasta que acaba de caer la arena. Entonces se recoge entre todos ordenando los objetos en recipientes, esto lleva unos 12 minutos. Sobre el minuto 50, los niños se sientan durante 2 minutos rodeando a la profesora para una puesta en común, la profesora hace comentarios sobre lo

202. Es por eso que los educadores tienen la tentación fuerte de intervenir. Yo mismo mientras grababa no pude evitar intervenir cuando un niño se ofuscó intentando algo. Sobre todo muchos educadores sienten la necesidad de hablar, de hacer comentarios y sugerencias, no entienden el aparente rol pasivo que desempeñan. Pero la intervención coarta el proceso de descubrimiento y rompe la concentración.

que cada niño ha hecho.

El tiempo, es indeterminado o no se calcula mientras se juega, pero siempre es el mismo entre sesión y sesión. Supone un equilibrio entre la atención que los niños pueden mantener dedicados a una misma actividad y el reto de seguir inventando una y otra vez mientras dure el tiempo. Algo que por otra parte hacen aparentemente sin esfuerzo.

En el juego heurístico no hay una respuesta única que se muestre como correcta, lo que acabaría con el juego en el momento de hallarla. No se plantea una forma adecuada o inadecuada de usar el material. Siendo así, todas las cosas que se hacen son válidas; no hay espacio para el fracaso ni la derrota. Todo lo que consigue es un éxito, cuando el fracaso –de cada experimento– es una constatación de lo que no es posible hacer.

vídeo

Niños de 2 años

Como hemos mencionado tuvimos la ocasión de registrar en vídeo dos sesiones de juego heurístico en la escuela Padre Orbiso de Vitoria-Gasteiz.

En la primera sesión el grupo fue de 7 niños, a continuación describiremos las acciones que realizaron y cómo se desarrolló la actividad según aparece en el vídeo.

Una de las cosas que hacen es relacionar cadenas con botellas, se llevan cosas a la boca.

Hacen sonido, al golpear una botella contra el suelo, o contra otro recipiente que tiene cosas variadas dentro.

Prueban a relacionar su cuerpo con objetos, rodeándose con las cadenas o, metiendo el brazo

por una botella con la base cortada descubren como pueden sacar un dedo por el otro extremo y chupar. La experiencia sensorial es uno de las claves, se fomenta disponer de diferentes materiales y texturas, intervienen todos los sentidos.

Expresar “*es un caballo*” con una huevera sobre una tapa, o seguidamente “*es un monstruo*” al agitar las cadenas que cuelgan de su mano, muestran ejemplos de juego simbólico, también el uso del lenguaje con las ganas de reclamar atención, y compartir lo que hacen. Se aprecia que algunos, por unos meses, son mayores o han crecido más que otros, tienen diferente lenguaje.

Metiendo las cuentas de cristal en una botella y balanceándola a distintos ritmos y velocidades un niño llega a otro descubrimiento, al sentir como se deslizan de un lado al otro produciendo sonidos. Después pega la botella a sus ojos y repite el balanceo, deja caer las piedras fuera de la botella, no había tapón, estaba bloqueando con la mano. En este ejemplo se ve claramente un punto en el que el niño ha descubierto algo interesante y con lo que se recrea, y cómo ese descubrimiento no es un punto final, sino que continúa evolucionando y le lleva a probar otras cosas.

Otra niña lo hará más adelante, con una botella más grande y abollada o retorcida por la que las cuentas se deslizan de una forma especial.

Las cadenas pueden ser largas o estar reunidas en una madeja; masa agradable al tacto, y que al caer lo hace de una vez.

Un niño mete un montón de objetos encajados en una de las botellas con la base abierta, intenta cerrarla aunque no puede, pero los trapos hacen de freno y se adecuan a los espacios libres

con lo que está todo comprimido a presión.

Ponen las cosas alineadas en fila, por grupos. Envuelven con las telas, también cubren con telas cosas que hay en el suelo, o al revés, colocan cosas sobre una tela extendida.

Composiciones simétricas o con repeticiones creando un ritmo aprovechando el de la caja de huevos, añaden servilleteros, piedras, con un orden regular a veces.

Un niño intenta sostener en la boca, mordiendo, una por una las cadenas, pero se le van cayendo.

Se divierten agitando una caja con un montón de cosas dentro, las cosas botan y van cayendo poco a poco con cada impulso, hasta que no queda ninguna dentro de la caja.

Trasvasar los objetos de un recipiente a otro volcándolo, es otra diversión. Los objetos se comportan de distintas maneras, aquí parecen acercarse al líquido.

Al poner la cuerda, aunque algunos niños siguen a lo suyo, el juego cambia. Cuelgan los retales como la ropa, tienen que comprender como se usan las pinzas, y en esto les ayuda la profesora o se enseñan entre ellos. Hay más interacción entre los niños, que se mueven en torno a la cuerda.

Se pone el reloj de arena y cuando concluye recogen entre todos. En la puesta en común la profesora demuestra que se ha fijado en cosas que los niños han hecho, lo que les hace ilusión.

Tras la propuesta de Rita Sixto decidimos hacer la prueba con adultos, **estudiantes de Bellas**

Artes. Al convocarles no se mencionaron conceptos relacionados con el juego, sino simplemente se definió como experimento. Como suele hacerse con los niños en educación infantil se les colocó ante los grupos de objetos sin dar mayores explicaciones. (Mayo 2012)

La diferencia principal fue que los adultos hablaban, se comunicaban verbalmente entre ellos, decían lo que estaban haciendo. Se desarrolló entre risas y con interacciones por grupos de 2-3 personas, aunque había quien, como en caso de los niños, estaba más centrado en lo suyo.

La exploración era otra aunque parecida, el objetivo que cada sujeto se planteaba parecía ser el mismo: “a ver qué puedo hacer con estos objetos” pero los niños además lidiaban con ver si se puede hacer y cómo.

En esta experiencia salieron cosas interesantes. Por una parte había formas de hacer que se mantenían, por ejemplo la de ordenar los objetos; esta vez con otros criterios y en ocasiones con una disposición cartesiana, cientifista.²⁰³ Ya hemos visto el nexo que existe entre el orden y clasificación con lo lúdico, manifestado en diversos juegos.

También se daba la representación, en esta ocasión a niveles más elaborados. El juego simbólico de los niños de convertir un objeto en otra cosa, a veces abstracta, casi siempre muy sintetizada, se convertía en una representación más detallada, usando más objetos para construir imágenes naturalistas sobre el plano del suelo.

Por otra parte sin embargo, surgieron nuevos juegos de categorías distintas: habilidad y competición. Para los niños, por la necesidad de

203. *Knolling es el nombre que recibe la técnica de presentar objetos ordenados a ángulos de 90°. Muy popular en internet para hacer fotos de inventarios.*

destreza manual muchas acciones suponían un reto, bastaba con eso (en ocasiones se enrabetan al no conseguir colocar o encajar algo y el educador tiene que ayudarles, esto está en las reglas de la actividad como una de sus mínimas intervenciones). En este caso de los alumnos universitarios, con los aros surgió primero la acción de lanzarlos para ensartarlos en otro objeto situado a cierta distancia, pero era algo muy difícil, después al colocar la cuerda, se ingeniaron para enganchar en ella un bote e intentar encestar.

En esto se aprecia una interacción entre varias personas, pugna, y un contacto físico que decidimos no frenar. La sesión acabó con un desorden tremendo que entre todos recogimos. La puesta en común evidentemente fue muy distinta; además de constatar lo que había ocurrido con un lenguaje más elaborado, también se analizó y debatió.

La experiencia se grabó en video, pero por problemas técnicos se perdieron las imágenes y el audio, por lo que decidimos repetir la actividad con otro grupo de alumnos.

Juan Luis Moraza, en su texto “a+s, arte y saber”, define el término *saber* que relaciona el saber de conocimiento, con el saber del gusto, de saborear, de sabor. Los juegos de palabras desde la etimología le sirven para desarrollar su discurso.

En el apartado “*Objetivos de Saber*”²⁰⁴ muestra los tres campos en los que se inscriben tradicionalmente los objetivos de la Educación

Estética, y advierte que son a su vez “*tres parámetros utilizados como criterio del significado de «cultura»*”. Por un lado, el del “goce estético” que se ve reflejado en la concepción “*homo ludens*” (sensibilidad) y se inscribe en el campo estético; Por otro, la “*experiencia estética*” que equivale a “*homo faber*” (realidad) y se refiere al campo ético; El tercer campo es el del “*conocimiento estético*” con la noción de “*homo sapiens*” (verdad) que se sitúa en el campo lógico.

Los tres campos son indivisibles y uno lleva a otro de una manera que todos apuntan al *saber*; el goce, la experiencia y el conocimiento se engloban aquí. Se nutren unos de otros, y se definen recíprocamente, no se pueden establecer sus límites precisos.

En este punto es cuando en el texto Moraza introduce la *heurística*: “*esta indiscernible encrucijada estética, lógica y ética, de goce, experiencia y conocimiento, establece un espacio, propio de la «heurística», sin el cuál la definición de objetivos de una Educación Artística quedaría incompleta. Un campo que, en tanto referido a los procesos de descubrimiento e innovación, introduce los objetivos específicos de «goce estético», «experiencia estética» y «conocimiento estético», en la dinámica del doble objetivo genérico, ya definido como propio de toda Educación: (a) un «objetivo cultural» (ciudadano): relacionado con la adopción del estilo de comportamiento de la civilización propia del individuo, y por tanto con la «tradición». Y (b) un «objetivo personal» (humano): relacionado con el libre despliegue de la personalidad, con la «creación», relacionada con los actos cognitivos conexos que se realizan al intentar captar una*

204. Juan Luis Moraza, *a+s, arte y saber* (págs. 32-42)

compleja experiencia interactiva: una transgresión de la cultura de origen que implica además la continuidad y la transformación inevitable de esa misma cultura («crianza»). Este sentido paradójico («creación», «crianza») se encuentra expresado por la doble tendencia de sentido apreciable en las definiciones de «creatividad», entendida como invención de «sorpresas eficaces», o «innovación valiosa» ...donde la eficacia y el valor refieren a la continuidad de la cultura, mientras innovación y sorpresa refieren a su perturbación.»

Moraza se apoya en otro concepto o expresión, la que Karl Buhler plantea como “experiencia -¡ajá!”, que en cierto modo equivalente al Eureka: “*Esta creatividad, ligada al campo de la heurética (a los procesos heurísticos), sería justamente lo que permitiría el desarrollo fluido, cultural, histórico, del «conocimiento estético» (sabiduría y responsabilidad), de la «experiencia estética» (destreza y operatividad) y del «goce estético» (disfrute y juego). Ese proceso (de goce, experiencia y conocimiento), aspira a que el alumno se vaya volviendo poco a poco consciente de nuevas percepciones que no puedan ser incorporadas a los modelos existentes de pensamiento; nuevas*

percepciones que deben ser rearticuladas para que el alumno tenga otra vez un sentido de la «claridad cognitiva», del «sentimiento de Eureka», que se relaciona estrechamente con lo que Karl Buhler ha denominado la «experiencia -¡ajá!», que implica un cambio característico de las estructuras cognitivas en cuestión. Según la psicología de la Gestalt, los problemas no resueltos tienen el carácter de «estructuras imperfectas», pues se trata de estructuras con partes aparentemente perdidas o contradictorias entre sí. En general, los problemas se entienden como estructuras en desequilibrio: durante el proceso del pensamiento/acción productivo/a, se observan aumentos repentinos de equilibrio, que vienen a resolver un problema, una disonancia cognitiva, mediante una hipótesis, una verificación, una iluminación, una innovación o una comprensión, cuya armonía queda reflejada emocionalmente por medio de esa «experiencia -¡ajá!», propiamente creativa - tanto en los campos del conocimiento, como de la experiencia y el goce. Se trata en efecto, de un encuentro («HEUS»), que se produce en la percepción (estética), en la acción (ética) y en el conocimiento (lógico). Y, definitivamente, «la creatividad es educable.»

Roman Signer

Estudio de casos

El experimento es lo que define la obra del artista suizo Roman Signer (1938, Appenzell). Parte de la escultura, aunque sus propuestas no son objetuales en el sentido clásico. Pueden ser esculturas cinéticas, pero más bien son acciones o esculturas con un elemento de tiempo; tomando en sentido literal lo experimental, son experimentos.

El tiempo, o más concretamente el instante, es un componente clave. Instantes que se pueden alargar en duración, como una contemplación mágica en la que el tiempo parece detenerse, o ser completamente instantáneos, como cuando trabaja con explosiones o documenta sus acciones con fotogramas. Este recurso del instante y de lo efímero, sin embargo, se retiene evocando eternidad.

Desde que empezó su producción a principios de la década de 1970, recurre a un repertorio específico de materiales y objetos; por una parte hay una presencia importante de los elementos naturales, agua, fuego, aire y tierra (o arena), y por otra el uso de objetos fabricados industrialmente como globos, baldes, barriles, cajas y objetos personales. También se sirve de medios de transporte como bicicletas, piraguas y motocarros (piaggios) y utiliza “juguetes” como helicópteros teledirigidos, cohetes, pistolas y dinamita. Son materiales recurrentes por lo que en su elección parece observarse una seña de identidad de Signer. Susanne Jacob afirma que, por la elección de los materiales, “*uno puede hablar de una iconografía privada de sustancias y procesos.*”²⁰⁵

La performance y la interacción con la naturaleza son otros elementos clave. La performance, en la que intenta evitar el público



porque le da vergüenza, puede ser también documentada en películas. De la naturaleza destaca su carácter imprevisible, ya que no hace las cosas como él había planeado, aspecto que valora positivamente. Citando a Knudsen cuyos documentales aprecia: “*yo hago el plano, pero el guión lo escribe la naturaleza.*”

Muy habitualmente sus obras tienen la estructura de una situación inicial de espera, cargada de energía potencial, en la que actúa un elemento de tensión que finalmente hace liberar esa energía, lo que altera los materiales. La obra la constituye el proceso completo, no simplemente el resultado.

Esa tensión que se libera, y que tiene bastante relación con la esencia del juego, es para el propio Signer una necesidad y una búsqueda de placer: “*Cuando estoy reservado y taciturno, es posiblemente una acumulación. No es una casualidad que me ocupe de explosiones; cuando*

205. VV.AA., Contemporary sculpture. Projects in Münster 1997, Verlag Gerd Hatje, Ostfildern-Ruit, 1997 (Texto de Susanne Jacob, pág. 391)



hay una explosión hay antes una tensión tremenda, y después es como una relajación, una gran liberación... como un elástico tirante cuando lo sueltas de nuevo. Quizás necesito esas compresiones y expansiones psíquicas, quizás necesito eso... Es como una especie de placer.”²⁰⁶

Su modo de proceder tiene un componente lúdico importante, juega a hacer experimentos y lo hace con toda la seriedad, y con una conciencia de hacer algo trascendente, para él es un trabajo aunque puede equivaler al juego en los niños: “Amo los experimentos más que nada, el experimento es en sí mismo una escultura. Aunque no lo mire nadie el experimento es importantísimo para mí, me enriquece y me hace feliz. Aunque la gente piense que sólo hago tonterías, por la noche me siento completamente satisfecho, he trabajado y me voy a la cama sin la sensación de haber robado el día a Dios, como se suele decir. ¡Eso también es trabajo!”²⁰⁷



Fotogramas extraídos del vídeo Signers Koffer. Unterwegs mit Roman Signer.

Tiene un interés en los procesos físicos, y las secuencias plásticas de la acción, así rechaza una concepción finita de la obra. En cambio da importancia al verbo, a la acción y al evento.

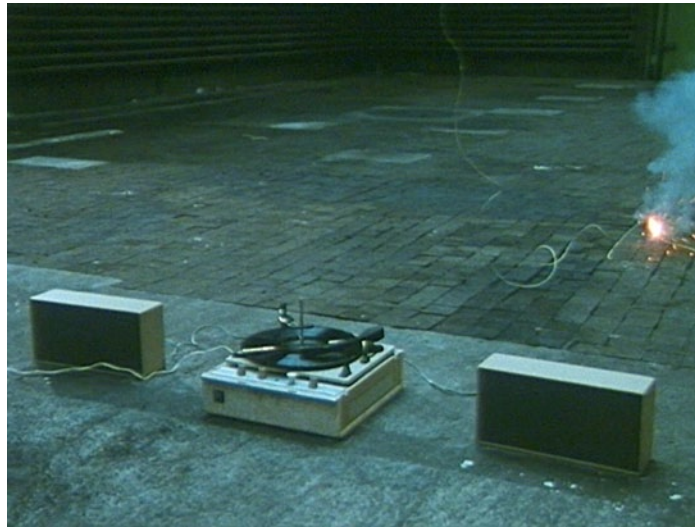
Su obra además frecuentemente tiene elementos de humor, cuando no de magia; como dos polos entre los que se mueve. Lo cómico viene a veces de lo absurdo, como cuando se quita un gorro de lana atándolo a un cohete, o cuando nada más levantarse de una silla, que estaba atada a una goma, hace que la silla se estampe contra una especie de marquesina de autobús. En otra de sus obras duerme en una tienda de campaña de la que cuelga un micrófono, mientras en el exterior hay dos altavoces que amplifican el sonido de sus ronquidos.

Lo místico juega algunas veces con la invisibilidad del artista, con la experiencia que sentiría alguien al ver una pieza suya en la naturaleza sin saber su origen; una mesa que flota en un lago, o una montaña que parece un volcán

206. Liechti, Peter, Signers Koffer. Unterwegs mit Roman Signer. *Absolut Medien*, 1995 (DVD)

207. Liechti, Peter, *Ob. cit.*

de izquierda a derecha:
"Marschmusik" y
"Fontana di Piaggio"



entrando en erupción por unas explosiones, fuego y humo. La estética sugiere misticismo, como una X dibujada con dos cintas rojas en el aire, impulsadas por cohetes. También la magia parece que proviene de lo absurdo, de alterar la realidad aparente y de la elección de los emplazamientos.

Otra característica son los ritmos sencillos, como cuando hace estallar las cuatro patas de una mesa, una por una, hasta que cae del todo al suelo. Sus piezas tienen cierta musicalidad, por la modulación del tiempo y el uso del sonido. Se ha buscado esta relación con la música en el hecho de ser hijo de un director musical.²⁰⁸ En el documental de Peter Liechti también está muy presente la música, aparecen muchos conjuntos tocando y su sonido se enlaza con otras imágenes.

Una de sus obras "Marschmusik" consiste en un equipo de sonido que reproduce un disco de vinilo con una marcha. Una mecha prende fuego y la chispa avanza hacia un saco colocado encima



del tocadiscos. El saco se viene abajo, quizá por casualidad en un momento significativo de la música, precipitando su carga de arena sobre el aparato. De una situación que tiene sonido y movimiento se pasa en un instante a una quietud y silencio absoluto.

En la obra anterior se aprecia el uso en los materiales de elementos naturales; otro de los elementos, el del agua, es especialmente recurrente y cumple, junto con la arena, una función central desde las primeras obras de Signer. Aire y fuego aparecieron posteriormente.

En su instalación Tropfenraum (1974-1976), (espacio de goteo), gotas de agua caen a intervalos regulares desde el techo de una habitación, oscura hasta un cubo transparente de plexiglás. Las gotas chocando contra la superficie del agua producen un sonido y un dibujo con forma de anillo que es proyectado en el techo por una fuente de luz contenida en el cubo. La alternancia regular del

208. VV.AA., The Hugo Boss price 2008, *Guggenheim museum publications, New York, 2008* (Texto de Gerhard Mack)

sonido de las gotas y el silencio, junto con el dibujo de luz crean un ritmo y una estructura temporal.

La elección del elemento agua, sobre todo está determinada por las cualidades específicas de este elemento en sí mismo: es un material informe, móvil y adaptable, que también puede asumir varias formas de conjunto. No sólo aparece como material crudo, sino que también puede determinar el emplazamiento para sus esculturas: “*Cuando entro en una nueva ciudad, muy a menudo busco la agua.*”²⁰⁹

En 1995 estuvo haciendo performances en Bilbao, “Eventos en una fábrica”. En su libro de fotografías de viajes²¹⁰ aparece una en la que se ve el agua que cubre el tejado de pabellones industriales de Zorrozaurre, y otras de la ría.

En la edición de 1997 de los proyectos de escultura en Münster presentó varias “esculturas de agua” y “juegos de agua”. En un pequeño estanque situó la escultura *Spazierstock* (1995-1997), la cual, bajo una fuerte presión del agua, comienza a “bailar” y a “dibujar” sobre la superficie del estanque.

También tiene otra serie de obras titulada “*Fontäne*” (fuente) desarrolladas desde 1976. A este grupo pertenece la escultura evento “*Fontana di Piaggio*”, presentada en 1995. Consiste en la colocación de un bidón lleno de agua en la parte trasera de un motocarro, y aunque la “fuente”

está parcialmente oculta por el metal azul del vehículo, un chorro de agua dibuja una línea sobre el pavimento si está en movimiento; trazando los trayectos. Mientras que la forma exterior del motocarro no ha sido alterada, su vida interior y su función están cambiadas de lo que era un vehículo utilitario a una escultura-fuente inútil. La absurda combinación entre la máquina y el elemento natural del agua también se puede interpretar como una parodia de las fuentes permanentes, monumentos urbanos y atracciones turísticas como la Fontana di Trevi en Roma.

Signer con frecuencia modifica y aumenta esculturas que ha realizado anteriormente. De las observaciones que extrae cuando las obras son ejecutadas, al ver cómo funcionan, surgen conclusiones nuevas que le motivan a hacer variaciones y versiones nuevas.

Amante de los juegos de vértigo de las ferias, también colecciona juguetes de sus frecuentes viajes a Polonia: “*Quizás lo que me gusta es la sencillez de los juguetes del Este. (...) Tienen algo misterioso. Es algo verdaderamente conmovedor cuando ves esto. Es casi solamente un soplo de materia. Te da casi la sensación de ser algo del fin del mundo. Se puede decir que están cargados. Como una especie de magia.*”²¹¹

209. VV.AA., Contemporary sculpture. Projects in Münster 1997, Verlag Gerd Hatje, Ostfildern-Ruit, 1997 (Texto de Susanne Jacob, pág. 391)

210. Signer, Roman; Zimmermann, Peter; Wismer, Beat, Roman Signer: Travel Photos, Steidl Verlag, Göttingen 2006 (pág. 10)

211. Liechti, Peter, Ob. cit.

Intuición

Solemos hablar de un sexto sentido, olfato, instinto, dejarse llevar por la intuición. La intuición, guiada por emociones y procesos inconscientes, permite llegar a una solución rápidamente y en ocasiones de forma más acertada que a la que llegaríamos con un pensamiento analítico. Es una vía que nos muestra la solución cuando no sabemos algo, o creemos no saberlo... y sobre todo cuando eso que no sabemos no lo podríamos conocer porque lo estamos inventando o descubriendo. En este sentido, permitirnos ser intuitivos es en ciertos casos una buena metodología de investigación y de creación.

La Ética se ha ocupado de analizar cómo hay pensamientos que ván más allá de la razón y que otorgan mayor capacidad a la hora de juzgar. Aristóteles²¹² defendía ciertas capacidades difíciles de describir y al mismo tiempo muy poderosas: **eustochia** o conjeturar bien, habilidad para construir hipótesis acertadas; **solercia**, sagacidad o astucia, pronta adivinación del medio para conseguir algo (se le ocurren muchas maneras de resolver una situación, inventa posibilidades eficaces); la **prudencia** permite aplicar las normas generales a casos particulares, evaluar con justeza la situación, en relación con la **eubulia**, capacidad de dar consejo; la **synesis**, buen sentido para juzgar lo que sucede ordinariamente y **gnome**, perspicacia para juzgar lo que a veces se aparta de los casos comunes.

Spinoza considera la intuición como un tipo de conocimiento en su texto Ética. Primeramente atiende al conocimiento empírico, pero también añaliza otros dos tipos de conocimiento que considera más elevados: el segundo tipo es la razón que consiste en “*nociones comunes e ideas*

adecuadas de las propiedades de las cosas”²¹³; este conocimiento es por tanto general y no considera las particularidades de cada elemento. El tercer tipo es el conocimiento intuitivo. Daniel Barenboim extrae de la Ética de Spinoza la siguiente lectura sobre el conocimiento intuitivo: “*nos permite saber sobre una cosa en concreto sin necesidad de demostrarla, ya que en caso contrario pertenecería al segundo tipo de conocimiento. Este tercer tipo de conocimiento ha sido criticado por muchos que lo consideran en cierto modo oscuro e incomprensible, pero es el que Spinoza consideraba el más poderoso.*”²¹⁴

J.A. Marina repasa cómo J. Catlin y otros psicólogos han estudiado la intuición en términos de “*capacidad humana para utilizar información incompleta o ambigua*”²¹⁵, elaborando la “*teoría de la adivinación sofisticada*” para interpretar esa capacidad que parece tan misteriosa.

Para Wescott, según explica Marina, “*el proceso creador se caracteriza por detectar pautas con información muy escasa. El creador necesita menos información que el resto de los mortales para llegar a una buena conclusión.*”²¹⁶

C. S. Peirce estudió la creatividad y especialmente el mecanismo de descubrimientos intuitivos bajo el término “Abducción”. La abducción es una operación de la mente que “*consiste en examinar una masa de hechos y permitir que esos hechos sugieran una teoría*”²¹⁷, es también “*la única operación lógica que introduce una idea nueva.*”²¹⁸. La primera idea de una obra surge por medio de la abducción, y es así mismo la vía por la que elaboramos hipótesis a partir de datos escasos. Un ejemplo de ello sería la forma de investigar de Sherlock Holmes, tal y como se contempla en el libro

212. Fuente: Marina, José Antonio, Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona, 2000 (pág 139)

213. Spinoza, Baruch, Ética, editora nacional, 1980 citado en: Barenboim, Daniel, El sonido es vida. El poder de la música, Belacqua, Barcelona, 2008 (pág. 68)

214. Barenboim, Daniel, *Ibíd.*

215. Marina, J. A., Ob. cit. (pág 134) (con referencia a Catlin, J.: “On the word-frequency effect”, Psychological Review, n° 76, 1969.)

216. Marina, J. A., Ob. cit. (pág 134)

217. CP 8.209, 1905. Citado en Barrena, Sara, La razón creativa, crecimiento y finalidad del ser humano según C. S. Peirce, Rialp, Madrid, 2007 (pág 80)

218. CP 5.171, 1903. Citado en *Ibíd.*

de Sebeok y Umiker-Sebeok²¹⁹. Peirce establece una distinción entre la abducción, la inducción y la deducción: “*La abducción parte de los hechos sin, al principio, tener ninguna teoría particular a la vista, aunque está motivada por la idea de que se necesita una teoría para explicar los hechos sorprendentes. La inducción parte de una hipótesis que parece aconsejarse sin, al principio, tener ningún hecho particular a la vista, aunque necesita de los hechos para sostener la teoría. La abducción persigue una teoría. La inducción anda buscando los hechos. En la abducción la consideración de los hechos sugiere la hipótesis. En la inducción el estudio de la hipótesis sugiere los experimentos que sacarán a la luz los verdaderos hechos a los que la hipótesis ha apuntado.*”²²⁰

Volveremos a Peirce para atender a un método que propone para situarnos en un estado receptivo en el que despertar la abducción.

Ahora trataremos sobre los sentimientos en cuanto a que son indicadores en un pensamiento intuitivo.

J. A. Marina, partiendo de la lectura de Santo Tomás, afirma: “*El afecto se convierte en medio de conocimiento [...] un signo por mediación del cual algo se manifiesta*”²²¹. Posteriormente plantea la siguiente máxima: “*Los sentimientos son el modo como aparecen en la conciencia grandes bloques de información integrada, que incluyen valoraciones*”²²²

Un sentimiento es por lo tanto un resumen o esquema de un “conjunto de informaciones”,

Marina advierte que “*nos cuesta mucho esfuerzo desenvolver todo lo contenido en un sentimiento. Es un procedimiento eficaz y peligroso al tiempo.*”²²³

Valorando el conocimiento tácito o “sentido común”, Marina llega a la siguiente conclusión: “*el conocimiento tácito, en el caso del hombre, se encuentra formando bloques integrados. No son secuencias de información que pudieran enunciarse en listados, sino sistemas asimilativos, que compilan información.*”²²⁴

Las sensaciones afectivas simples (placer, dolor) trasladan poca información, pero el resto de los afectos manejan mucha, desde emociones básicas (miedo, furia, sorpresa, asco...) hasta otras más complejas como la necesidad de ser valorado.

Avanzando en su argumentación Marina da con esta frase que nos parece clave: “*Si un sentimiento es un gran bloque de información integrada, es dudoso que haya dos sentimientos iguales.*”²²⁵

Corazonada o palpito son algunas expresiones para referirse a las decisiones tomadas por un impulso emocional, en la tradición de atribuir al corazón esta forma de pensar más pasional frente al de “la cabeza” cuyo pensamiento es más analítico, atiende a razones y calcula más. También se le atribuyen decisiones más sensatas y meditadas frente al riesgo de la intuición, por eso estas expresiones suelen usarse para justificar lo aparentemente inexplicable de una decisión.

Personalmente, hay cierta sensación emocionante que aparece cuando reconozco un juguete con el que jugué siendo niño y que quizá no había vuelto a ver. En lugar de sensación lo suelo llamar sabor de los recuerdos, se trata de cierto

La expresión “saber a...” tiene en el objeto su sujeto. Decimos de un objeto que sabe a algo, que “nos” sabe a algo. Decimos de un sujeto que “sabe (de) algo”. Cuando algo sabe, es el objeto el que “nos” sabe, nos hace saber, o nos hace estar siendo saber/sabor. Cuando se sabe de algo, es el sujeto el que nos hace saber de sí. Algo sabe, alguien sabe, serán dos expresiones de frontera borrosa, cuando las posiciones de objeto y sujeto, como sugiere la filosofía de la ciencia contemporánea, son inciertas y covariantes.

Juan Luis Moraza, a+s, arte y saber (pág. 2)

219. Sebeok, Thomas A. y Umiker-Sebeok, Jean, Sherlock Holmes y Charles S. Peirce. *El método de la investigación*, Paidós, Barcelona, 1987

220. CP 7.218, citado en Sebeok, Thomas A. y Umiker-Sebeok, Jean, *Ob. Cit.* (pág. 51)

221. Marina, J. A., *Ob. cit.* (pág 140)

222. *Ibíd.*

223. Marina, J. A., *Ob. cit.* (pág 141)

224. Marina, J. A., *Ob. cit.* (pág 143)

225. Marina, J. A., *Ob. cit.* (pág 145)

sabor en este caso, que como tal puede repetirse con matices similares y sentirse ante otras situaciones. Identificarlo me indica que algo está a punto de ser divertido de un modo concreto. Que va a dar juego. Es el sabor que me evocan las imágenes de recorridos que vimos en un capítulo anterior o el que siento cuando veo algunos dibujos que hice en mi infancia, especialmente los de mandos de naves espaciales y los de laberintos. Una invitación a sumergirme en un espacio lúdico. Es el sabor o regusto que a veces identifico y me aporta motivación para llevar a cabo una idea para una obra artística. Para cada persona lo expuesto aquí será distinto, otro sabor, incluso sentido diferente, olfato quizá, relacionado con situaciones diversas...

Invocar la intuición

Como hemos visto, las emociones o sensaciones son indicadores de un pensamiento que aflora del inconsciente. Es en esta zona donde ocurren los procesos, donde están los conocimientos más o menos completos de lo que queremos hallar.

John Dewey defiende la existencia de una separación entre la experiencia de lo real y la obra de arte como experiencia; rechaza la teoría de un arte “imitativo”, en pos de la teoría del arte como forma de ilusión, que le servirá como punto de partida (aunque luego se apartará de ella). Otorga un papel importante a la imaginación, que en la fusión entre viejos significados y situaciones nuevas, transfigura ambos elementos y crea algo que no existía antes. El momento de esa fusión es cuando la experiencia se hace consciente. Después

llega a una noción en la que confluyen de una u otra forma muchos pensadores, según veremos; un estado de consciencia o actitud al que Dewey se refiere como “ensueño”: *“no creo que pueda negarse que intervenga un elemento de ensueño, de aproximación al estado de sueño, en la creación de una obra de arte, ni que cuando la experiencia de la obra es intensa, nos proyecte con frecuencia a un estado similar. En efecto, podemos decir con seguridad que las concepciones “creadoras” en la filosofía y en la ciencia sólo llegan a personas que se hallan en cierto estado de laxitud, casi sumidos en un ensueño. El fondo inconsciente de significados que se almacenan en nuestras actitudes no tiene oportunidad de liberarse cuando estamos en tensión práctica o intelectual.”*²²⁶

El ensueño como estado en el que se dejan los pensamientos sin control, pero al que se añade después una actitud consciente en la creación de una obra: *“Cualquiera que sea el grado imaginativo del material para una obra de arte, pasa del estado de ensueño y llega a ser materia de una obra de arte sólo cuando se ordena y organiza, y este efecto se produce únicamente cuando el propósito gobierna la selección y el desarrollo del material.*

*Lo característico del sueño y el ensueño es la ausencia de control mediante un propósito.”*²²⁷

Aquí retomamos a Peirce para tratar el concepto de *musement*, o “*play of musement*” que vendría a ser como un juego de meditación o más bien “*el puro juego desinteresado de la mente que «no envuelve otro propósito que el de dejar a un lado todo propósito serio». Tampoco posee ninguna regla, «excepto la misma ley de la libertad».*”²²⁸

226. Dewey, John, El arte como experiencia, Paidós, Barcelona, 2008 (pág. 310)

227. Dewey, John, Ob. cit. (pág. 311)

228. Barrena, Sara, Ob. cit. (pág. 82), con referencia a CP 6.458, 1908

El musement es un estado mental al que se puede de alguna manera recurrir más o menos deliberadamente y es lo que permite hacer invenciones (la abducción).

También puede tomar varias formas: “*la contemplación estética, o bien la de construir distantes castillos (...) o la de considerar alguna maravilla en uno de los Universos*”²²⁹. Se trata de jugar con las ideas, con un control pasivo, de forma similar a los sueños y con una atención amplia y difusa (desenfocada).

Las ideas, las investigaciones, para Peirce, comienzan con la experiencia. La experiencia directa, según él, va más allá de las primeras impresiones de los sentidos; se refiere con experiencia a la producción mental completa. Y el musement como experiencia sólo se comprende en el rechazo a la idea de experiencia como “primeras impresiones de los sentidos”.

El *musement* es un mecanismo lento y del que sin embargo aparentemente de manera instantánea surge una idea (sugerencia abductiva), como un fogonazo; a esto se refiere Peirce como un acto de intuición (insight), aunque advierte que es extremadamente falible.

Lawrence S. Kubie atiende a una actitud similar que sitúa en el preconsciente:

“Entre los dos [consciente e inconsciente] encontramos las funciones preconscientes con el registro sutil y automático de percepciones múltiples, su llamada automática, sus numerosos vínculos analógicos e imbricados, y sus relaciones directas con los procesos autónomos que sustentan los estados afectivos. El juego rico de operaciones preconscientes se manifiesta libremente en los

estados de abstracción, en el sueño, los sueños y también cuando se escribe, cuando se pinta o cuando se dejan vagabundear sus pensamientos en los senderos de la asociación libre
[...]

*El carácter único de la creatividad, es decir, la aptitud para encontrar y reunir los elementos nuevos, depende del grado de libertad dejado a las funciones preconscientes, que se encuentran prisioneras de estas dos fuerzas omnipresentes, concurrentes y opresivas” (impulsos inconscientes e intenciones conscientes)*²³⁰.

Dewey expone la situación de “la materia del ensueño” donde flotan ideas libres y sin anclar a las que se les aferran sentimientos igualmente libres. Es en la obra de arte donde él señala que se incorporan a un material, que será el medio de su expresión. “*la obra de arte, a diferencia de la máquina, no sólo es el resultado de la imaginación, sino que opera imaginativamente, en vez de hacerlo en el reino de las existencias físicas.*”²³¹

El arquitecto Alvar Aalto en su texto titulado “*La trucha y el torrente de montaña*”²³² describe cómo fue el proceso creativo de su proyecto de la Biblioteca Municipal de Viipuri, y se refiere a él como la aplicación de “un método de trabajo”; por tanto algo que se puede aplicar a otros proyectos, y establece similitudes entre este método y el del arte abstracto. Interioriza y tiene “*fijada en el subconsciente la atmosfera del propio trabajo y el sinfín de exigencias diversas*” y después olvida el enjambre de problemas. “*Guiado sólo por el instinto, desprendiéndome de las síntesis arquitectónicas, dibujo composiciones, a veces francamente infantiles, y de esa manera surge,*

229. CP 6.458, 1908. Citado en Barrena, Sara, Ob. cit. (pág 83). [Peirce establecía tres Universos de Experiencia: el de las Ideas, el de la Realidad en bruto y el de los Signos]

230. Lawrence S. Kubie, “El preconsciente y la creatividad” en: Beaudot, Alain (coord. por), La creatividad, Narcea, Madrid, 1980 (Pág. 131)

231. Dewey, John, Ob. cit. (pág. 309)

232. Aalto, A, “Taimen ja tunturipuro”, Domus, vía Arkkitehti n^{os} 7/10, 1948

poco a poco, desde una base abstracta, la idea principal, una especie de sustancia general, que ayuda a armonizar entre sí numerosos problemas parciales y contradictorios.”

En su caso acomete un encargo pese a que contaba con un montón de tiempo (cinco años) y reconoce otro ritmo como una barrera para que aflore. Aalto hará dibujos “*ingenuos*” o infantiles de paisajes fantasiosos por ejemplo, en un proceso que nos parece cercano al del *musément*.

Una de las características de la intuición es su capacidad para orientarnos. Llegamos a una conclusión cuando *algo* nos indica que puede ser el buen camino y ese algo es una emoción, una sensación corporal, un cambio físico en cómo nos sentimos, una respuesta fisiológica muy sutil de la que no nos damos cuenta conscientemente. Nuestro pensamiento ha llegado a una idea mediante procesos inconscientes que afloran en un momento dado y los matices de las sensaciones, sirven para identificarla. Sabemos que es una buena idea, que puede tener recorrido (abrir juego), o que puede ser una mala idea. Luego habrá que comprobar esto al llevarla a cabo.

William James²³³ estudia el sentido de la orientación, como algo universal a toda actividad creadora. Habla de convicción muda, tácita (como algo que “se supone”), impresión vaga que nos permite dirigir la acción por razones muy poco precisas.

Los científicos antes de poder comprobar algo, intuyen que puede ser de cierta manera y

esto les va guiando. Einstein dijo reflexionando sobre su trayectoria: “*Durante todos esos años, tenía un sentimiento de dirección, de ir en línea recta hacia algo concreto. Es muy difícil describir ese sentimiento, pero yo lo experimentaba como una especie de sobrevuelo, en cierto sentido visual.*”²³⁴

En otra cita que se le atribuye a Einstein incide: “*La única cosa realmente valiosa es la intuición*”. Incluso en una disciplina de la ciencia como las matemáticas, que parece a priori opuesta a este tipo de pensamiento, se contempla la noción del *sentimiento de la forma*²³⁵ manifestado por ejemplo en la belleza de una ecuación.

En una entrevista a Cédric Villani, el matemático francés argumentaba que la razón de su vocación se debía “*al aspecto lúdico de esta disciplina, que es como un juego, como un enigma en el que hay que encontrar una solución*”. En otras partes de la entrevista se refiere al *olfato*:

“*si su olfato le indica que una hipótesis es falsa, puede reaccionar y modificarla.*

–¿“*Olfato*”? ¿Hay lugar para el instinto en la matemática?

–*Sí, es muy importante. Es un conjunto de fenómenos que juegan en el nivel inconsciente y que nos permiten dar una respuesta antes de que la hayamos verificado, o de sentir en qué dirección tenemos que buscar*”.²³⁶

En el ajedrez, una de las capacidades que un gran maestro debe tener es el *sentido del peligro*. Para Marina es esta cualidad la “*que le permite atender a las posibilidades más importantes, sin perder el tiempo en analizar trivialidades*”.²³⁷ Cuando en 1991 el campeón mundial Kasparov se enfrentó al software *Deep Thought* y consiguió

233. Fuente: Marina, J. A., *Ob cit.* (pág 135)

234. *Ibíd.*

235. Newman, J. R., “Srinivasa Ramanujan”, en *The world of mathematics*, Nueva York, 1956

236. Cédric Villani, *un matemático fuera de serie. Entrevista por Nora Bär*. La Nación (10/08/2012)

237. Marina, J. A., *Ob cit.* (pág 136)

batir a la máquina detectó precisamente ese fallo; La computadora contaba con mucha capacidad de cálculo pero no tenía *sentido del peligro*, no tenía sentimientos que le guiasen.

Someter una situación a la racionalidad lógica y el análisis es una buena estrategia, pero es lenta; frente a esto la intuición tiene la ventaja de ser mucho más rápida en obtener la respuesta. Luego habrá que comprobar, llevar a cabo experimentos. La situación es “Sé lo que hago, pero no te puedo decir porqué.”

Hay por tanto un vínculo importante con el tiempo, procesos largos frente a una respuesta que de forma aparentemente inexplicable llega en un instante. En el hacer, o en el pensar haciendo, propio del juego, (pensar, sentir y actuar simultáneamente) así como en la manipulación de los materiales fáciles, en las jugadas de una partida, o en una improvisación colectiva, la intuición es vital.

La intuición falla de manera rotunda en un aspecto que suele darse en juego: ante el componente del azar. Este caso recibe el nombre de “*la falacia del jugador*” y ocurre en momentos en los que no podemos evitar pensar en nuestras corazonadas, aunque en el fondo sepamos que son descabelladas: buscamos un orden en el azar aleatorio. Y así intentamos igualar las veces en las que sale cara y cruz o pensamos que no se va a repetir un resultado, pese a que en cada tirada se vuelve a tener las mismas probabilidades. Aunque en el fondo sabemos que las probabilidades son idénticas la intuición se impone en estos casos.

En el pensamiento lúdico, la intuición es de gran relevancia y quizá sea en el ámbito del juego donde mejor funcione. En primer lugar se hace imprescindible, por el fluir del juego, el fragor de las acciones, el automovimiento... suponen que una respuesta rápida sea necesaria. En segundo lugar por las características de su funcionamiento, es una situación ideal ya que las consecuencias de nuestras decisiones acertadas o erróneas son verificadas pronto –y de esto se nutre nuestro inconsciente para aprender– y porque funciona mejor cuantos menos datos se conozcan o estén sobre la mesa. En tercer lugar, porque jugando podemos (o el juego nos lleva a) arriesgar. La intuición en la toma de decisiones va siempre a la par con el riesgo, ya que no nos da tiempo, o no podemos comprobar lo que afirmamos. Pero hay muchas ocasiones en las que hay que correr riesgos y actuar de manera rápida.

Hay escenarios, o formas de plantearnos asuntos mediante los cuales este recurso funciona de manera más eficaz. El exceso de información abruma, y atrofia la intuición, es mejor contar con pocos datos. Tener en mente una buena razón en lugar de muchas razones que analizar. Las listas de pros y contras no ayudan. Se suele hablar de la suerte del principiante, que en este caso debido a su inexperiencia tiene la ventaja de guiarse por una razón clara y no se pierde en analizar todo.

En muchos casos, contrariamente a lo que se podría pensar este atajo nos lleva a un punto mejor que el camino lento del razonamiento pausado. Otras muchas veces la intuición falla, pero tenemos que ver que algo va mal, que no sale tras comprobarlo. Las buenas decisiones pueden utilizar ambos sistemas, el intuitivo y el racional.

Música

En muchos idiomas, para tocar música se utiliza la misma palabra que para jugar, puede que esta relación venga de su vertiente de interpretación, ya que también se usa para el teatro. Este tema del juego como interpretación lo tratamos en el capítulo del juego simbólico. Otro vínculo, esta vez con el tema del espectador, es el directo, la interpretación que sucede en el aquí y ahora del momento en que se aprecia, sobre todo en la música improvisada, en la que no sólo la interpretación sino la génesis de la obra ocurre en el directo.

En la música confluyen los aspectos que hemos ido viendo sobre jugar, con los que veremos en sucesivos capítulos sobre las reglas y sobre la partida.

Tomemos por ejemplo lo que sería equivalente a un material fácil: un instrumento musical. No quiero indicar con ello que su técnica sea fácil, pero el músico, una vez que lo domina, puede encontrar en él, la música que tiene en la cabeza; por otra parte, el instrumento le lleva a hacer ciertas cosas debido a su construcción y controles; ahí tenemos en cierto modo las limitaciones de las reglas. Por ejemplo, los dibujos que forman las escalas en el mástil de un instrumento de cuerda permiten que casi sin querer, jugando con ellos surjan motivos musicales diferentes en cada patrón. Así como las válvulas de un instrumento de viento metal y los saltos armónicos al incrementar la velocidad del aire, nos sugieren ciertos intervalos entre notas. Lo diferente que se hace tocar el piano según las distintas tonalidades –casi es otro instrumento cada vez– lleva del mismo modo a que salgan frases insospechadas o se busquen ciertas tonalidades para por ejemplo ejecutar temas con motivos

rítmicos casi percusivos.

Un buen ejemplo de esto son las afinaciones alternativas de los instrumentos de cuerda. Hay algunos como el Saz-Baglama²³⁸, que no tienen una afinación estándar, existen muchas formas de asignar notas a sus cuerdas según el tipo de música o el papel del instrumento en un conjunto. La guitarra, teniendo una afinación que prevalece sobre las demás y con la que todos los músicos aprenden a tocarla, cuenta también con diversas formas de afinaciones alternativas. Algunas afinaciones abiertas dan acordes concretos al pulsar todas las cuerdas al aire. Al afinar el instrumento con otras notas, instantáneamente veremos que no sabemos tocarlo; las posiciones son otras. Sin embargo se puede aprender fácilmente a tocar este nuevo instrumento; de repente, y esto es muy característico de jugar, se le *pilla el truco*. En el camino, se obtienen resultados inesperados, fruto de la casualidad y el azar, que aunque no sabemos ni que notas contienen suenan bien. Otros resultados vienen de dibujos más esquemáticos en el mástil, una geometría con cierta lógica, o de utilizar posiciones de acordes aprendidas en otra afinación, obteniendo un sonido totalmente distinto.

Estas afinaciones son muy apropiadas para tocar con *slide* o *bottleneck*, y también para tocar solo, facilitando mucho interpretar melodías y acompañamiento simultáneamente.

Limitaciones como las que vamos observando están muy patentes en instrumentos de juguete. Generalmente los juguetes musicales melódicos y armónicos suelen ser diatónicos, y estar afinados en la tonalidad de Do mayor, de las 12 notas cromáticas usadas en la música occidental

238. Nombres con los que se conoce en Turquía este instrumento de tres cuerdas dobles y mástil estrecho, con trastes dispuestos en intervalos microtonales. Se trata de un instrumento que evoluciona geográficamente a lo largo de la ruta de la seda.

permiten 7 (las de las teclas blancas del piano). Si pensamos en acordeones, xilófonos, teclados electrónicos suele darse este caso. Algunas otras veces tenemos incluso menos notas, como en ciertos instrumentos de percusión.

Si bien estamos incidiendo en las reglas, el fluir del juego en la música se manifiesta en otros ámbitos. El jugueteo, el azar de los sonidos inesperados y el encuentro colectivo con otros creadores por mencionar algunos que iremos viendo.

En siguientes capítulos hablaremos a tenor de ejemplos en música, un medio que si bien funciona de forma diferente a las artes plásticas permite observar de forma clara la creación lúdica. Las posibilidades de este medio precisamente por las diferencias y similitudes con las artes plásticas, nos servirán para establecer paralelismos y arrojar luz nueva a los temas que nos ocupan desde otra perspectiva.

Improvisación

Idealmente, una idea pensada en el momento en que se pronuncia –se materializa– que parece que sale de la nada y aparece. Hemos ido a un extremo para partir de aquí, pero más que de la nada podríamos decir que surge en un contexto y participa de una interacción con diversos factores.

Se improvisa en música, así como en danza y teatro, ante un público, debemos pensar aquí un paralelismo en las artes plásticas (obviando la performance que sería un camino intermedio). En las artes escénicas lo habitual es interpretar un guión o partitura previamente escrito, muchas veces por un autor ajeno y en una época distante a la de la interpretación.

Preparando una obra de teatro, en algunas compañías se hacen también ejercicios de improvisación, de esta manera los actores se apropian del personaje, ven por medio de conversaciones como actuarían siendo ese personaje, o siendo ellos en el contexto, bajo las circunstancias, del personaje, la escena... De este proceso lúdico que puede durar varios meses surgen ideas, y aprendizajes, que después se introducen y aplican en la futura representación. Los actores en este punto, aunque jueguen se refieren a que trabajan, ya que crean un producto en el que aplican (fijan de alguna forma aunque siempre mutable) lo que ha surgido del juego. Preparan algo que va evolucionando posteriormente.

Hay una dualidad entre la improvisación y la composición, tradicionalmente se valora más la composición; no se trata de establecer jerarquías, pero esto llega a afectar al concepto que se tiene de la actividad que se practica. También, como hemos visto en el ejemplo del teatro, igualmente ocurre

en música que la improvisación puede utilizarse para preparar algo, para componer, y que después la frase o idea quede fijada en la obra. Para Wade Matthews²³⁹ son dos cosas distintas y separadas, aunque advierte que precisamente por ello pueden ser en algunos procesos complementarias.

La escisión parece venir de dos motivos, el primero es la presencia del público: el público asiste al momento de la creación, está por así decirlo compartiendo ese momento con los artistas. Matthews da mucha importancia, no solo a esa simultaneidad, sino a la interacción que se da entre el público y los músicos improvisadores. El segundo, que deriva de la misma situación de hallarnos ante el público, es que no se puede intervenir posteriormente para cambiar nada, así en las artes del tiempo la pieza tiene la misma duración que el proceso creativo que la originó. En una composición se puede corregir, hacer cambios, volver a lo escrito anteriormente de forma que un pasaje breve puede haber llevado muchísimo más tiempo en escribirse que lo que después dura, incluyendo diferentes sesiones espaciadas entre sí.

Un compositor puede fijarse en la pieza que está componiendo en su totalidad, observar la estructura general, qué forma está tomando. El improvisador sólo cuenta con el momento presente y una vaga noción de lo que ha ocurrido antes, en esto vemos una relación directa con el jugar. Cuando estamos jugando estamos en el fluir o en el fragor del juego, y no podemos desde dentro observar a nivel general (ni podemos detenernos a analizar lo que viene ocurriendo), esa simultaneidad pensar-sentir-actuar de la que hablábamos cobra sentido en este ámbito.

239. Matthews, Wade, *Improvisando, La libre creación musical*, Turner Música, Madrid, 2012

Matthews compara la composición con la escritura de un texto, mientras que la improvisación equivaldría a participar en una conversación. La espontaneidad y vía directa en el momento de lo que se dice, frente a una actitud reflexiva del escritor que, más que admitir, exige cambios para pulir el texto. Introduce también otro factor interesante: la interacción entre varios interlocutores frente a una creación individual, solitaria. No siempre esto tiene por qué ser así, pero tradicionalmente se ha observado que por medio de la improvisación, es más fácil colaborar entre varios creadores, y el espacio que ofrece para la creación simultánea y a escala temporal 1:1 tiene ventajas importantes para ello.

En su texto Matthews cuando establece la división entre la improvisación y la composición, observa que la improvisación tiene un fin último, se presenta ante el público en el momento y contexto en que se está creando. Si podemos hablar de jugar como método para hacer algo o, en este caso, improvisar como método para componer, estamos hablando de utilizar estas actitudes o formas de hacer para elaborar un boceto o una preparación. Matthews que organiza esta parte de su texto en torno a figuras (compositor, improvisador, intérprete, músico...) advierte que el compositor puede improvisar mientras compone, pero lo que hace es componer.

Nos topamos en ello también con la noción de juego como algo improductivo, una improvisación no se puede retener, es efímera, es cierto que se puede grabar, pero ya no volverá a ser percibida como algo que ocurre en ese instante. De hecho mucha gente que disfruta siendo público de improvisaciones no

la concibe en grabaciones que a lo sumo retienen el sonido, mientras que pierden muchos otros elementos.

Wade Matthews apunta una conclusión sobre esto que parece clarificadora. Las improvisaciones son generadas y percibidas simultáneamente como procesos, mientras que las composiciones culminan en productos. Y ocultarán siempre, en mayor o menor medida, el proceso que las originó.

Ambas son, sin embargo, obras. En la improvisación, al hacer al público partícipe del proceso se reduce la distancia entre la obra y la audiencia, ese distanciamiento se transforma en "*implicación como cojugador*". Por ello según dice Gadamer²⁴⁰ el carácter tan efímero de estas manifestaciones, cuando son valoradas como experiencia estética, no es una traba para que tengan una identidad hermenéutica; toman unidad y sentido como obras en sí mismas. Aporta un ejemplo de una improvisación al órgano, que es irrepetible, ni se ha grabado, y en la que el organista no sabe apenas cómo ha tocado. El público aún y todo la puede valorar: "*algo está ahí como una obra, no un simple ejercicio de los dedos*" y es cuando se comprende o se identifica (*como lo que ha sido o como lo que es*), lo que constituye el sentido de la obra; esa identidad.

Volvamos al paralelismo que buscábamos al principio del capítulo para atribuir la improvisación a alguna práctica artística. Así parece que cierto dibujo, que no puede ocultar ninguna marca hecha en el papel, hecho de un tirón estaría más cerca de la improvisación que una pintura largamente elaborada; una escultura realizada moldeando barro o manipulando cualquier material más cerca

240. Gadamer, Hans-Georg, La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta, *Paidós / I.C.E. de la universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1991 (págs 70-73)*

que una gran pieza que ha salido de un molde y que ha necesitado de un plan previo. También parece que ese dibujo está más cerca de la improvisación cuando lo inventamos sin un referente o sin recurrir a un modelo del natural, cuando diríamos que sale de nuestra imaginación.

Pero siguiendo con el paralelismo, se requiere de otro elemento: el público debe asistir al proceso y ser testigo del mismo. Los curiosos que observan la actividad de pintores callejeros o a retratistas en lugares turísticos son público en cierto sentido que asiste al proceso, pero los artistas están dedicados a hacer un producto fijo. Aquí recordamos otra vez la película que Henri-Georges Clouzot realiza con Picasso: *Le mystère Picasso*, 1956, aunque volvemos a tener un producto (el film) las pinturas en sí mismas no parecen tener como fin conservarse, y se van tapando. Nos acordamos de una técnica, un material que se presta a los dibujos efímeros; se trata de un papel, usado en el aprendizaje de caligrafía China, que permite dibujar cargando el pincel sólo con agua; las marcas comienzan a desvanecerse al de más o menos medio minuto de haberlas trazado. No parece fácil imaginarse, sin embargo, una acción ante el público sin que parezca un espectacular alarde de técnica o de inventiva.

Más que intentar establecer paralelismos de la improvisación entre diferentes disciplinas que no funcionan igual, puede ser más interesante observar relaciones entre ellas, aunque observadas de forma separada para intercambiar sugerencias de un medio a otro.

Algunos músicos improvisadores colaboran con videoartistas para las proyecciones en sus

actuaciones. Si tomamos la idea de no traer frases previamente preparadas, y que el proceso dura lo mismo que su ejecución parece que la generación de imágenes en el momento es la opción directa. Los videojockeys que improvisan pueden partir de distintos sistemas, uno de ellos es usar cámaras para generar estas imágenes, y la fuente de las mismas pueden ser los músicos, o ciertos artilugios móviles contruidos e iluminados para tal fin. También objetos y luces como las que usa Ima Paralux quien suele encargarse de las proyecciones del músico Tzesne. Esas imágenes pueden ser procesadas por medio de efectos que las distorsionan y las modulan volviéndolas abstractas.

En algunos casos se modifican los haces de las proyecciones con filtros, lentes y cristales tallados, se trabaja con proyectores de transparencias y dibujos o líquidos de colores. También se usan proyectores de cine y se juega manipulando el celuloide o incluso deteniendo el motor para quemar la película. Tanto la proyección, como la manipulación de los artilugios ante la cámara están a la vista del público, y ocurre como cuando queremos fijarnos en los músicos para saber cómo se crean los sonidos y quién entre ellos los está produciendo en cada momento.

Otra posibilidad es traer clips de vídeo y lanzarlos en el directo, o hacer bucles con ellos, modularlos temporalmente y mediante la aplicación de efectos en tiempo real, combinarlos con imágenes capturadas en el momento con una cámara... Aquí vemos otro enlace con la música improvisada, con la vertiente que utiliza grabaciones de campo o paisajes sonoros registrados previamente.

En una corriente llamada *live cinema*

el material de una película es desmontado previamente y se realiza un nuevo montaje en directo ante el público; un videojockey se encarga de la parte visual y un músico mezcla sonidos o procesa los que estén sincronizados con las imágenes. En los dos casos (en el audiovisual y en la improvisación musical usando grabaciones) los materiales pueden ser tanto propios como de otros, es tan habitual la remezcla y el apropiacionismo como también lo son las grabaciones propias y a veces ambas procedencias se fusionan.

Los dibujos colectivos por turnos, como los registrados en un vídeo que incluimos en esta tesis, y que equiparamos con la partida y sus movimientos también son un ejemplo de improvisación, con una interacción entre varios artistas. En ambas actividades ocurre lo que Matthews denomina “dinámica de intenciones”: “*Con dinámica de intenciones me refiero a la manera en que la intención de cada improvisador afecta y es afectada por las de los demás*”²⁴¹ Puede ocurrir que en un punto de la creación improvisada decidamos hacer algo adaptado al contexto y espacio que los demás proponen en ese momento. Unirnos con una intención clara aportando nuestra idea; inmediatamente, sin embargo, lo que hacen los demás puede cambiar de rumbo o interrumpirse, dejando nuestra intervención con una función distinta a la que planteábamos y puede que sin sentido en el nuevo contexto, de forma que dudemos si mantener la tendencia que acabamos de iniciar. Wade lo ilustra con el ejemplo de una anécdota que le ocurrió²⁴² y observa seguidamente que eso es lo que continuamente pasa en la improvisación colectiva “*esto, y todo lo contrario*”²⁴³ ya que puede

ser que el contexto que los demás van creando continúe o se adapte, permitiendo así que nuestras intenciones se realicen.

En cuanto a la grabación de una improvisación, con la similitud de un juego tenemos el ejemplo de los métodos para registrar partidas, habituales en el ajedrez o en el weiqi (go). Una partida de ajedrez se fija en una serie de coordenadas, la lista de movimientos servirá para estudiarse después y quizá se pueda recrear con cierta emoción, pero en este estado fijo dejará de ser la misma partida viva, con toda su tensión, se pierden también los tiempos de espera y las dudas, miradas...

Con la escritura, además hay una simplificación, muchos matices se adaptan al lenguaje escrito cualquiera que sea el medio de este. La partitura es un caso en el que se aprecia especialmente, hay muchos códigos para indicar la expresión y dinámica, pero es necesario interpretarlos y el espacio que dejan es tan amplio que implica un estudio de la época y contexto en el que fue compuesta, en un compromiso de acercarse al propósito original del compositor, cuando lo único que nos ha llegado son sus partituras. En sentido inverso, el alto grado de expresividad y técnicas que los improvisadores despliegan es imposible de anotar. Se suele recordar a menudo que la partitura no es la música.

Hay corrientes de músicos, sin embargo, que cuando improvisan ante el público se refieren a su práctica como componer en tiempo real (real time composing), o la corriente de Conjunto de Compositores Instantáneos (Instant Composers' Pool). Si bien su actividad puede ser la misma que

241. Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 58)

242. “*Tocando con Michael Renkel, Burkhard Beins, Annette Krebs y otros en Raumshiff Zitrone [Berlin][...] En un momento en que yo estaba haciendo un largo silencio, los demás comenzaron a tejer una textura muy ligera, con suavísimas notas cortas y agudas, casi como un firmamento estrellado. Decidí entrar por debajo con una nota grave y extremadamente suave de clarinete bajo, creando un último plano que serviría como fondo o apoyo a lo que hacían ellos y en un registro que no interfiriera en absoluto en lo que hacían. Nada más entrar yo con el re bemol grave, optaron por callar todos los demás. Desapareció el firmamento estrellado que había pretendido acompañar y me encontré con que mi larga nota suave se había convertido en un primer plano y en un solo sin que yo lo hubiera pretendido. Es decir, entré yo con una clara intención para descubrir que la intención de los demás había cambiado completamente el significado y el papel de mi acción.*” Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 59-60)

243. Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 60)

un improvisador que registra la actuación, la actitud cambia. Matthews ironiza con ello, advirtiéndole que ningún compositor se referiría a su actividad como improvisador lento.

El jugar, como la improvisación, es proceso y no producto, pero los juegos por sí mismos, son formas fijas; ya vamos dando vueltas a esto a lo largo de la tesis pero podemos traer aquí el ejemplo de algunas partituras que son una propuesta o tienen algunos espacios para la improvisación pero que están acotadas con reglas, a modo de un juego con el que jugar partidas distintas entre sí. Sobre esto Wade hace varias observaciones y críticas. Por un lado va al extremo de obras que ofrecen muy pocas y vagas instrucciones, y ante este caso más que aliciente son trabas para lo que podía ser simplemente la propuesta de improvisar libremente. En otro extremo también habla de los problemas de concebir las composiciones con espacio para improvisar, más que ventanas abiertas llegan a ser, empleando una cita de Vinko Globokar²⁴⁴, jaulas. Así mismo, trae el caso de las partituras gráficas, cuya interpretación es más una adaptación y puede concebirse de muchas maneras diferentes.

Expone la problemática, que pasa por la diferencia entre ambos campos (improvisación y composición), el choque entre el intento de coherencia de ambas partes (la escrita y la improvisada) con la atención al momento, y la creación individual frente a la colectiva. Posteriormente relata un ejemplo en el que a su juicio se combinan con resultados musicalmente interesantes: *Game Pieces* (piezas basadas en juegos), de John Zorn.

Zorn, también músico instrumentista, se

propone componer para un conjunto. Reconociendo y respetando la labor de los improvisadores para los que escribe, se plantea una primera decisión: no va a indicar ni hablar sobre el lenguaje o sonido, dejando esto en manos de los músicos (el contenido) lo que a él le queda era la estructura (la forma).

Zorn también dirige a los músicos en algunas de las *Game Pieces*: en cada pieza una serie de reglas, que van complicándose desde las estructuras más simples, definen la forma; puede definir tiempos y combinaciones, cuándo ha de venir un cambio pero no en qué consiste cada intervención. Los músicos en esta obra también pueden intentar invocar diferentes combinaciones o relaciones (calling), teniendo Zorn la elección si varios improvisadores proponen o hacen peticiones diversas.

Podríamos pensar que improvisar es absolutamente terreno del Paidia, pero hay un ir y venir entre su turbulencia y la regla del Ludus. Hemos obviado o disuelto en nuestro texto un tipo de improvisaciones musicales, las que Matthews denomina como de “*modelo discursivo*” o utilizando la terminología de Derek Bailey²⁴⁵ “*improvisación idiomática*”, se improvisa también en el folk, blues, jazz... y en estos casos se cuenta con conjuntos de reglas claras que definen cada estilo o “*idioma*”.

La restricción como aliciente para fomentar la creatividad es un buen recurso en cualquier tipo de improvisación. En las de modelo discursivo, más ligadas a las armonías tonales, un ejemplo claro son las tonalidades y las escalas. La escala pentatónica usada en el blues y que tiene raíces ancestrales, está compuesta de 5 notas; tocando

244. “Yo ya no creo en la posibilidad de zonas abiertas en las obras. En general, son jaulas en las que el intérprete se encuentra totalmente incapaz de hacer cualquier cosa” Vinko Globokar, compositor, intérprete de música contemporánea e improvisador, es una figura clave de la época en la que tuvieron auge estas composiciones, la década de 1970. Matthews extrae la cita de: Levaillant, Denis, L'improvisation musicale. Essai sur la puissance du jeu, Jean Claude Lattes, París, 1981 (pág. 72). Matthews, Wade, Ob. cit. (pág. 66)

245. Bailey, Derek, La improvisación: su naturaleza y su práctica en la música, Trea, Gijón, 2010. Matthews establece diferencias y matices entre las dos concepciones por eso aunque las prácticas a las que se refieren confluyen utiliza otros términos.

cualquiera de ellas sobre un acompañamiento tonal todas suenan bien en el contexto. Con estas 5 notas, haciendo variaciones y permutaciones de diversos patrones melódicos y alterando sus duraciones y ritmo las posibilidades son infinitas. Podemos, improvisar sin mayor riesgo a cometer fallos, dejando abandonarnos al juego y al azar.

En el extremo opuesto tenemos la improvisación libre, pero aún en este caso puede haber reglas. Por ejemplo, la corriente denominada improvisación *no-idiomática* en su origen huye de un idioma, no se ciñe a un estilo, convirtiéndose posteriormente en un género cuyos resultados se enmarcan en una vertiente muy concreta.

Si bien la expresividad y variedad de resultados y sonoridades en esta vertiente son tan amplias, un improvisador *no-idiomático* termina perteneciendo a una categoría, como otro lo es de jazz o de folk, aunque los límites en ambos polos funcionen de maneras muy diferentes. Se entenderá con otro improvisador *no-idiomático*; formarán conjuntos de un número reducido de gente, harán largos silencios, no harán melodías, ni habrá una armonía, ni un tempo o pulso, tocarán en los límites del instrumento, harán ruidos, etc. Muchas reglas no escritas pero que definen un lenguaje.

El reto de la improvisación libre, ante este panorama vuelve a ser el de descubrir posibilidades nuevas para llevar la obra a la zona de desarrollo remoto. Matthews plantea el asunto en términos de una oposición entre las convenciones (elegidas o no) y el concepto de libertad enmarcándolo en una cuestión de historicidad, de época.

“Dicho de forma escueta: la libertad es un concepto. Así pues, no se tiene más libertad de

*la que se es capaz de concebir. Que la situación externa sea lo suficientemente elástica como para permitir una mayor libertad no quiere decir que el individuo vaya a comportarse más libremente de lo que su capacidad para concebir la libertad le permita.”*²⁴⁶ Esta consideración, añade que debería tratarse, más que referida al individuo, como algo propio del espíritu de la época, el *Zeitgeist*. *“Por un lado, están las convenciones elegidas, las que se reconocen como tal y se elige emplear [...]. Y por otro las convenciones no elegidas. No me refiero a las que el artista es capaz de ver y rechaza, sino a las que ni siquiera consigue ver. Se trata de los aspectos de su Weltanschauung, de su visión del mundo, que, o bien están tan profundamente arraigadas en su inconsciente que ni las reconoce, o bien tienen tal importancia estructural en la constitución de su realidad (en el sentido lacaniano del término) que cuestionarlas amenazaría su estabilidad”*²⁴⁷

La clave parece residir en las convenciones indetectables que *“influyen en su concepto de cómo hacer las cosas, de manera que estructuran su concepto de lo posible y, por extensión, de la libertad.”*²⁴⁸. Y que son las que permiten reconocer cada trabajo como perteneciente a la época en la que se realizó aunque el artista opte por un discurso *“absolutamente rompedor”*, ya que las convenciones de las que no es consciente moldean el trabajo y aportan una historicidad reconocible.

Wade dedica un apartado también a las diferencias entre tocar con grupos fijos o juntarse ad hoc para una actuación y con ello la cuestión de *“ensayar”* o preparar las actuaciones. Mi experiencia y apreciaciones son divergentes, en este punto.

“Un día le pregunté a mi madre si podía comprarme un saxo que había visto en una tienda y me dijo que sí, siempre y cuando encontrara trabajo. Conseguí una caja de limpiabotas y me eché a la calle y fui ahorrando hasta que, 5 o 6 años más tarde, mi madre me dijo que mirara debajo de mi cama, ahí estaba el saxo. Lo cogí y me puse a tocar del mismo modo exactamente a como toco hoy, porque pensé que era un juguete. Ni se me pasó por la cabeza que debía ir a una escuela y aprender a tocarlo... Simplemente era algo con lo que podía hacer sonidos agradables al oído”
Ornette Coleman, *Babelia* 7 de julio 2007, *El País*

246. Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 57)

247. *Ibíd.*

248. *Ibíd.*

Según observaciones personales, al principio, en una corriente, o incluso en un grupo u orquesta, la novedad impera, al cabo de unos años, sin embargo, aparecen los automatismos y la repetición de esquemas. Se llega a responder de una misma manera ante una misma situación, porque el conocimiento mutuo del grupo asegura las decisiones que funcionan. Esto choca con el misterio de la intuición. Ocurre también que la paleta de recursos, las posibilidades que cada músico encuentra en la técnica de su instrumento se estanca y se repite, observándose en ello una rutina que va de la individualidad al grupo contagiándose. Así se pierde originalidad o frescura y aunque se renueve la gente, la fórmula se va gastando.

Quizá por ello los improvisadores van cambiando constantemente de compañeros en formaciones de 2 o 3 músicos para giras y demás proyectos en una red de contactos que se extiende a nivel global. Puede que al de un tiempo vuelvan a juntarse, pero es esta renovación y aprendizaje nuevo de lo que se nutren estas músicas a menudo, a mi parecer.

En las improvisaciones, además de ese vaivén entre *paidia* y *ludus*, encontramos un

espacio amplio para el azar. Esto lo vemos reflejado especialmente en las sorpresas que hallamos al tocar. Depende tanto de la relación del músico con su instrumento, como de lo caótico o impredecible que sea tocar el mismo. Hay personas que no conciben esto, pero añade una variable muy interesante, surge algo que no era pretendido, que nunca hubiésemos logrado de otra manera y sobre lo que es necesario reaccionar.

Según Matthews el instrumento, tanto en la música improvisada como en la música clásica europea, se define “*como conjunto de posibilidades*”²⁴⁹. Esto le lleva a las diferentes formas de aproximarse al instrumento según los tipos de música, a como aprender a tocarlo o a ensayar con él. No vamos a incidir en ello demasiado, lo que sí nos parece reseñable en el contexto de esta investigación es una noción cercana a la que apuntábamos en cuanto a los materiales fáciles: “*el instrumento no sólo sirve para comunicar las ideas, sino también para pensarlas.*”²⁵⁰ El instrumento tiene que ayudar a crear la música según apunta: “*No se trata sencillamente (aunque de sencillo tiene más bien poco) de transmitir sus propias ideas a través del instrumento, sino de pensar con y a través de él*”²⁵¹

249. Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 125 y 131)

250. Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 103)

251. Matthews, Wade, *Ob. cit.* (pág. 138)

Orden y disposición de las notas en un metalófono

Prácticas de laboratorio

El vaivén entre las reglas del juego y el azar quizá se observe, como en ninguna otra disciplina, en la música, y especialmente en la improvisación. En la presente experiencia, vamos a colocar en varios dibujos geométricos unas láminas o notas de metalófono para crear nuevas formas de ordenar los sonidos que posibiliten modos intuitivos de tocar. Vamos a hacer unos sistemas para improvisar con un caos ordenado; sometido a reglas.

La música tiene unas reglas que, aunque no sea siempre conscientemente, tienden a aplicarse porque el oído está acostumbrado a determinados sonidos. Cabe recordar que estas normas son culturales, y difieren históricamente así como entre las distintas civilizaciones, lo que para algunas culturas supone un elemento de tensión, para otras puede resultar de reposo. Nos basaremos, como referencia, en la armonía de la música popular occidental, inevitablemente por la costumbre, aunque no necesariamente obtendremos ejemplos que estén dentro de ese sistema.

Al tocar instrumentos, sobre todo cuando se hace sin saber, de forma intuitiva, ocurre que la colocación de las notas condiciona la música que se hace con ellos. Aún sabiéndolos tocar, las posiciones, los dibujos mentales, llevan a unas determinadas melodías.

También por el sonido, que es de donde surge todo, estamos condicionados, hay sonidos que nos invitan a hacer notas largas o cortas, o que nos sugieren tanto ritmos marcados como tranquilos, o arreglos, conjuntos con otros instrumentos que por timbre queden bien. Pero en el caso que nos ocupa, nos queremos centrar en la disposición de notas-teclas, los controles; aunque, claro, es imposible

obviar el sonido tan característico del metalófono.

Los juguetes musicales muchas veces están afinados en una tonalidad, generalmente en Do mayor. Pudiéndose tomar esto como una limitación, sin embargo sirve para que varios instrumentistas puedan tocar juntos o improvisar. También encontramos instrumentos más limitados en número de notas, que tienen una disposición de las notas no convencional, llevándonos así a terrenos en los que no estamos cómodos, pero donde surgen ideas interesantes, melodías no convencionales.

La libertad mayor la tenemos en las copas con agua afinadas, para emitir sonido al frotar el borde con un dedo o golpearlas con baquetas. Es posible elegir las notas, incluso afinar por microtonos fácilmente con un afinador electrónico, a intervalos más pequeños que los semitonos. Lo que también nos permiten es ordenar las notas de la manera que queramos. Colocarlas en triángulos para acordes, ponerlas en fila de determinada forma para hacer melodías concretas...

Esto mismo podemos hacer con las notas de un metalófono que se puedan separar; en vez de colocarlas como en el teclado de un piano, se pueden situar en cualquier orden o posición. Se pueden poner completamente al azar, pero entonces el control sería nulo, también es posible ordenarlas de alguna forma. Así nos encontraremos con un instrumento que es, en cierta manera, un instrumento nuevo, intuitivo para improvisar. Nos aseguraremos una forma ordenada, una lógica.

Umberto Eco habla de un caso similar, cuando aplica en el campo estético la “teoría de la información”. Menciona los dos tipos de

aperturas. La primera, inherente a cualquier obra “*indispensable para todo cuanto esté dotado de valor estético, toda forma susceptible de goce, aun cuando el artista tiende a una comunicación unívoca y no ambigua.*” Y la segunda, la apertura explícita, intencionada o llevada al extremo. A esta segunda apertura la define como “*aumento de información*”²⁵².

Desarrolla las aplicaciones de esta teoría de la información al discurso musical, habla del sistema tonal y sus normas, (intervalos, acabar en tónica, etc... que admite muchas variaciones pero dentro de un lenguaje con sus reglas) y del atonal/dodecafónico (otro sistema de probabilidades aunque hasta el infinito). Eco hace una distinción entre este sistema y el de la composición serial en la que “*el músico escoge una constelación de sonidos que se relacionan de múltiples modos.*”²⁵³

Esta idea nos parece muy sugerente ya que vamos a disponer sobre el suelo unas formas o constelaciones de sonidos, formadas por las notas del metalófono, y los modos en los que se van a relacionar estos sonidos serán un tanto al azar según se improvise. Eco habla de maneras de componer, mientras que nosotros nos referimos al instrumento que va a posibilitar la improvisación sea un fin o una herramienta en la composición.

De la música serial añade que “*rompe el orden trivial de la probabilidad tonal e instituye cierto desorden que, respecto al orden de partida es muy elevado; sin embargo, introduce nuevos módulos de organización que, al oponerse a los viejos, provocan una amplia disponibilidad de mensajes*” es decir “*una gran información*” pero “*permiten nuevos tipos de discurso*” o “*nuevos significados.*”²⁵⁴



Colocando las láminas de esta manera, es fácil hacer acordes mayores y menores dibujando triángulos. Desplazándonos en un eje tenemos intervalos de 4ª / 5ª y en el eje perpendicular de 3ª menor mientras que en diagonal son de 3ª mayor.

La rareza de la música producida así, por lo tanto, queda de alguna manera situada como válida o legal dentro de un contexto; el de cada disposición. “*Pueden ser resultados estéticos o no*” “*(mil desabridas constelaciones de sonidos desarticulados del sistema tonal...)*”²⁵⁵

Eco explica que existe una oscilación entre el sistema de probabilidades ya institucionalizado, (la música tonal) que supone un mayor significado y el puro desorden que tiene mayor información. Así llevándolo a cada uno de los extremos, es una “*restricción que implica el sacrificio de uno de ellos si se insiste en obtener demasiado del otro.*”²⁵⁶ A mayor información menor significado y viceversa.

La constelación supone un elemento de orden: busca cierto desorden pero sin renunciar a la transmisión de un mensaje organizado; el resultado es coherente, como hemos dicho, por el

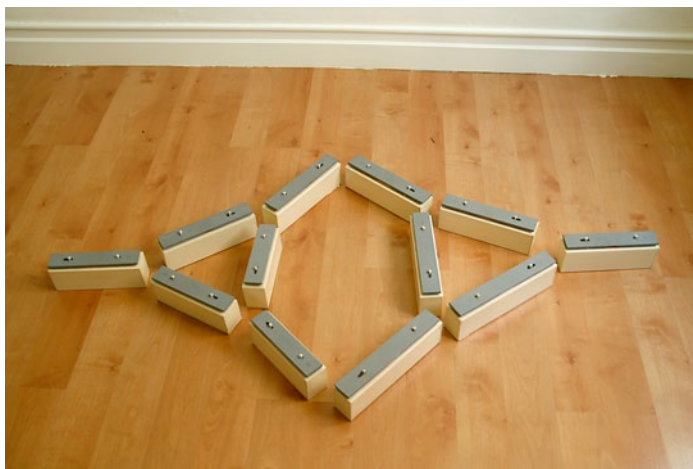
252. Eco, Umberto, *Obra Abierta, Ariel, Barcelona 1990* (págs. 130-158)

253. *Ibíd.*

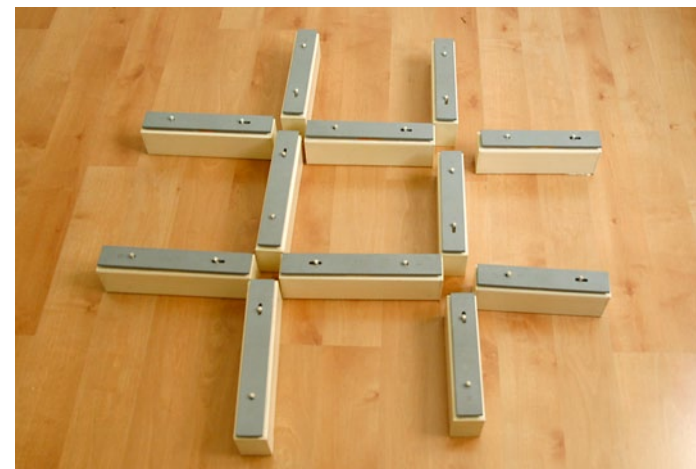
254. *Ibíd.*

255. *Ibíd.*

256. *Ibíd.*



Cada patrón de triángulo se ordena por intervalos de 3ª mayor / 6ª, y en los vértices están las laminas intermedias a una 2ª de sus notas contiguas. Estas láminas también se relacionan entre sí a distancia de 3ª mayor.



Las notas del cuadrado están separadas por 2ª aumentada, las de los vértices están separadas un semitono de modo que si se va dando la vuelta al dibujo se obtiene la escala cromática.

contexto que se crea. Además, por ciertas formas o estructuras del set, durante el juego de la ejecución, tienden a hacerse movimientos, acordes o melodías con simetría, líneas rectas, recorridos lineales por las teclas; es decir, hay una facilidad para hacer dibujos con las baquetas, y estos dibujos, dada la estructura seguida para disponer las notas, siguen una lógica. Una lógica derivada de las matemáticas internas de los intervalos entre las notas.

“La nueva música” escribía Eco en los ‘60 *“se mueve en determinada dirección constructiva (...) en busca de estructuras de discurso en las cuales la posibilidad de resultados diversos aparezca como el fin primordial”*. No se presentan, en estos casos, composiciones acabadas, sino reglas del juego,

propuestas que acotan hasta cierto punto pero que dejan al azar o a la libertad de los interpretes el resultado abierto.

En el experimento que hemos realizado, surgían tipos de sonidos distintos en cada caso, cada forma o dibujo cambia el tipo de música al que induce en la improvisación.

La obra derivada de esta experiencia puede ser la posibilidad (el terreno de juego, la disposición) para que el receptor toque, o un resultado posible (la interpretación o la grabación).

Se podría continuar la experimentación realizando un instrumento electrónico que permita hacer estos dibujos o estructuras de sonidos.

No se trata de limitarse en las notas (en el



Las notas aquí están separadas por una 2ª mayor / 7ª, tanto por fuera, por el hexágono, como entre las interiores. Así, las notas que forman los lados tienen a su vez conexión con la 4ª y 5ª justas que forman los triángulos.

ejemplo del metalófono están los 12 semitonos de la escala cromática) pero sí proponer dibujos que ayuden a trazar líneas y motivos. Además si al final se resuelve con software estaría bien que se pudiese cambiar el dibujo (triángulo, cuadrado, pentágono...) según se toca.

Las octavas fueron un pequeño problema en el experimento del metalófono. Había saltos grandes, inesperados a veces. Si se usa la informática se pueden repetir notas (no teníamos dos teclas iguales) o que el software busque según cierto algoritmo la más próxima, aunque esto puede que corte el sentido intuitivo.

Otra posibilidad es mediante el timbre, buscar un sonido electrónico que tenga determinados



armónicos, por ejemplo el llamado “órgano sin fin” (*endless organ*), que no diferencian las notas entre las diferentes escalas y que se basan en paradojas de la percepción. Aunque esto también limitaría la relación de otros intervalos pudiendo llegar a hacer bastante ambiguas las melodías.

Los experimentos con las diferentes formas que pueden verse en las fotografías han dado pie a composiciones propias. Improvisaciones por Lucía Antonini con cada una de las disposiciones se pueden escuchar en un vídeo que incluimos. Recogemos en un apéndice las notas musicales con las que se forman los esquemas que proponemos, así como información técnica, y tratamos también sobre los antecedentes de teclados alternativos.²⁵⁷

257. Ver apéndice.

Reglas de juego y restricciones

Una de las características representativas de la estética en lo lúdico es el orden. En los juegos, las estructuras formales son puro orden, en ocasiones este se ve reflejado en el ámbito simbólico, místico o mágico, que viene desde orígenes remotos, cuando estos juegos se crearon. Los naipes, por ejemplo, antes de ser herramienta para jugar a gran variedad de juegos se usaban de oráculo –como ocurre con el tarot que conocemos– por los árabes. En el caso de la baraja de poker se han interpretado analogías entre las 52 cartas y las semanas del año, los palos con las 4 estaciones y cierta suma de valores (considerando el valor de 11, 12 y 13 para las figuras y 0,5 cada comodín) equivale a 365, los días del año. El tablero de weiqi tiene también una relación similar con el número de días del año.

El juego tiende a organizarse según unas reglas, incluso en la actividad lúdica más libre surgen normas que guían o que fuerzan. Estos dos aspectos son los que están detrás de las reglas: por un lado guían; acotan la infinidad de cosas que se pueden hacer, por eso aportan cierto orden en el caos, ponen algo de disciplina en lo que de otro modo sería una libertad absoluta que podría no ser operativa. Por otro lado, estas reglas, bien vengan impuestas o sean elegidas por uno mismo, fuerzan; llevan a hacer cosas que de otro modo no se harían, porque incomodan y restringen; en cierto modo dificultan. Su eliminación sin embargo, supondría tener que fijar otras reglas nuevas.

Observamos que las reglas están presentes en casi todos los tipos de juegos excepto en los que se trata de representar un papel. En estos son sustituidas por el sentimiento de *como si*, cumpliendo la misma función: la de aislar el juego

de la realidad, separarlo de la vida corriente.

Para Caillois, “*el juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita.*”²⁵⁸

Es una libertad que al estar limitada por las reglas, es manejable y deja que las elecciones adquieran un sentido, tomen una identidad, incluso llegando al extremo de que sean algo significativo sólo por estar dentro de esas reglas de juego que dan forma al proyecto. Aportan consistencia. Las diferentes imágenes de una serie, por ejemplo, se reconocen por lo que tienen en común, son variantes que juegan al mismo juego.

Como dice Marina, “*la autodeterminación actúa por medio de proyectos.*” Son estos los que hacen posible la elección, “*la capacidad de suscitar, controlar y dirigir ocurrencias transforma todas las facultades.*”²⁵⁹ También añade algo que puede parecer obvio pero que no lo es tanto: “*crear es someter las operaciones mentales a un proyecto creador*” de lo que puede extraerse que “*el arte no depende de operaciones nuevas, sino de un fin nuevo que guía un uso distinto de las operaciones mentales comunes.*” El juego como tal no puede aspirar a fines, pero sí actúa (del modo) como si hubiera fines, por lo que puede poner reglas a un proyecto y dirigirlo. Como observa Marina, no conocemos gran cosa de estos objetivos, metas o fines cuando nos los proponemos: “*sucede que precisamente el objetivo es lo que se intenta encontrar, lo que se desconoce, con lo cual la búsqueda resulta dirigida por lo buscado, que al mismo tiempo es lo desconocido.*”

258. Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1994 (pág. 34)

259. Marina, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona, 2000 (págs. 149, 164)

Pretendemos alcanzar algo que no sabemos bien lo que es.

Pero lo que sí es más fácil es saber lo que no es, discriminar las ideas que quedan fuera del proyecto: *“Es intrigante que los criterios tengan especial eficacia para negar. Rechazan con innegable certeza. Esto ya lo había observado Bergson respecto de la intuición filosófica, esa experiencia totalizadora que está en la base de un sistema. «La intuición prohíbe», escribió. «Antes de ver una cosa clara, lo que se ve claro es que hay algunas maneras de las que no puede ser en absoluto.» Detecta la imposibilidad antes que la posibilidad.”*²⁶⁰

Esta intuición viene en este caso de los criterios del proyecto; de unas reglas que indican el camino. Ya dedicamos un capítulo al tema de la intuición, aquí lo rescatamos para contextualizarlo al hilo de las reglas, es decir, que hemos escrito estas reglas y existen aunque no seamos conscientes de ellas.

En este tema hay dos cuestiones que estamos tratando, por un lado estas reglas del proyecto pueden ser fruto de una decisión, que una vez tomada hay que seguir defendiendo hasta las últimas consecuencias; operar con estas reglas parece ser lo opuesto a la noción de jugar. Por otro lado, las reglas como ejercicio de limitación, bien sean propias o externas, de modo que sin tener que saltarlas acoten lo que podemos o no hacer. En este caso el origen es una idea, un planteamiento, o viene de la disponibilidad de los recursos. Estas dos cuestiones están relacionadas entre sí y representan las reglas del juego.

Pese a las mayores restricciones que podamos imponernos, las posibilidades son en

realidad prácticamente inagotables y buscamos en el terreno del juego este ejemplo simple que permite cálculos del número de variaciones: Si tomamos el juguete LEGO y nos limitamos a juntar solamente seis ladrillos básicos de 8 puntos de anclaje, se ha calculado que las posibles construcciones diferentes que se pueden obtener llegan a los novecientos millones.

Ante este ejemplo o experimento, podríamos (una máquina podría) construir siguiendo un método ordenado hasta agotar todas estas posibilidades; pero también podemos, estando tan limitados, jugar y probar cosas, a veces con el reto de intentar hacer más variaciones. Nos hemos puesto unas reglas, pero después jugueteamos.

Caillois, como extremo opuesto de *paidia*, de la libre improvisación, denomina *ludus* al carácter de juego reglado, que tiende a disciplinar la naturaleza anárquica del *paidia*: *“una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado.”*²⁶¹

Una de las razones por las que estas trabas son positivas en la creación es que hacen que nos alejemos de nuestra zona de desarrollo próximo. Para Marina la clave que hace que los proyectos sean creadores, es ese alejamiento de su «zona de desarrollo previsible». *“De lo distante que situemos la presa -el proyecto-, distante de los automatismos, del abandono o de la rutina, dependerá la amplitud de nuestro vuelo creador.”*²⁶²

Ciertas reglas son convenciones culturales que podemos aceptar o no, como la perspectiva en

“Creo que, en efecto, morimos; pero no por falta de libertad sino por falta de disciplina. No creo que la libertad sea demasiado útil al artista; y creo que, sobre todo para el artista de hoy, la disciplina sería completamente beneficiosa, como lo es para el neurótico. Y la disciplina es una cosa fecunda en sí misma, sea cual sea el valor de lo que prescribe.”

Proust, Marcel, En este momento, Ed. Cuatro, 2005 (pág. 116)

260. Marina, J. A., Ob. cit. (pág. 197)

261. Caillois, Roger, Ob. cit. (pág. 42)

262. Marina, J. A., Ob. cit. (pág. 152)

el dibujo, o las normas de la armonía en música. Pero aquí nos referimos más concretamente a las reglas que surgen de un proyecto. Llegando al caso extremo, (y gradualmente por las posiciones intermedias) de considerar al proyecto de igual manera que si estuviéramos diseñando un juego; un sistema que, en mayor o menor medida, permita variaciones, pero sin perder la identidad que le define; todas las partidas futuras, siendo distintas, jugarán al mismo juego. En este ejemplo vemos que se trata de algo muy complejo, pero también puede ser que cobre vida y se vaya haciendo. Mientras creamos ese juego, estamos jugando a él y como en los juegos jóvenes, las reglas están por definir.

El *bike polo* es un deporte moderno; es similar al polo pero en lugar de caballos se juega montado sobre bicicletas. A día de hoy su reglamento no está del todo zanjado; sus reglas cambian y se modifican por los jugadores por medio de discusiones en foros de internet a nivel internacional. La razón es la siguiente: un día aparece un jugador que hace algo que nadie ha hecho, es más, que nadie sabía que eso se pudiera lograr hacer (por habilidad). No es trampa, o acaso sí; según las reglas vigentes no se puede saber. Entonces, por consenso, se cambian las normas y se crean nuevas. Si se decide que la nueva técnica será legal, al cabo de poco tiempo los jugadores la practicarán y formará parte de su repertorio de jugadas. El juego habrá cambiado de aquí en adelante.²⁶³

Creando nuestro proyecto debemos ser consecuentes con qué reglas se mantienen y cuáles se pueden modificar: somos nuestros propios árbitros, pero no podemos estar saltándonos las reglas continuamente para que se forme un juego

con su identidad. Al juego que estamos creando y jugando jugará después el espectador, pero de otra manera: puede que tenga las mismas reglas, pero será un tipo de jugador distinto. Una figura que actúa de forma diferente, estando en otra posición.

Así comienza el vídeo *On rules and monsters - An introduction to free cooperation*: “Algo sobre reglas: algunas puedes saltártelas, otras pueden romperse, unas te pueden matar, otras defenderte. Reglas... Están por todas las partes. La vida no tendría sentido sin ellas. Te dan poder, seguridad, libertad... Bueno, algunas no. No son sólo herramientas, son armas. Recurras a ellas cuando te despiertas y está oscuro y peligroso. Te hacen daño. La mayoría están en tu contra. Las examinas como un monstruo. Te matan. Es la forma más fácil. Entrás en el juego y ya estas muerto. Eso es lo que hacen. Te miran como si estuvieras muerto/a. Llevan aquí más tiempo que tú. Tú no las has creado. Parecen de oro, de hierro, flexibles, prudentes... Te dicen que son neutras, o racionales, o lo que sea. Es mentira. Todas son una locura. Eso es lo que hay. Algunas te protegen, otras te hacen pobre. Unas te ayudan a amar, otras te hacen matar, algunas puedes saltártelas, otras puedes romperlas. Son lo que son. Nada más. No puedes cambiarlas.”²⁶⁴

Así mismo podemos hablar de los manifiestos que legislan algunos movimientos artísticos. Desde Marinetti con el manifiesto futurista, Tzara con los dadaístas y Breton con el surrealismo, por citar alguno, hasta el Dogma 95.

El dogma 95 es un movimiento cinematográfico radical creado por Thomas Vinterberg y Lars von Trier en 1995. Su manifiesto contiene 10 estrictos «votos de castidad»,

263. *En la historia del atletismo hay dos casos que ponemos como ejemplo: El primero es el del saltador de altura Dick Fosbury que inventó una nueva técnica saltando de espaldas a la barra, y que, una vez habiendo demostrado su eficacia, (medalla de oro en los JJ.OO. México, 1968 y nuevo record olímpico) ha sido adoptada después por todos los saltadores.*

El segundo es de la disciplina de lanzamiento de jabalina, en la que Miguel de la Quadra-Salcedo compitió en los JJ.OO. de Roma 1960 con una técnica sugerida por Félix Erausquin, basada en el estilo tradicional de lanzamiento de Barra Vasca; rotando la jabalina. Con esta técnica, de la Quadra-Salcedo logró un record mundial, siendo su marca invalidada posteriormente, cuando la IAAF añadió un reglamento nuevo. El organismo, aludiendo a la peligrosidad de la técnica para los lanzadores inexpertos, implantó nuevas normas que la evitaban: se prohibió que tanto el lanzador como la jabalina pudiesen estar orientados en algún momento de espaldas a la zona de lanzamiento.

264. *On rules and monsters - An introduction to free cooperation (transcripción del guión del video) Christoph Spehr y Jörg Windszus, Alemania, 2006*

prohibiciones y preceptos que indicaban cómo se debían hacer las películas. El estilo de las obras derivadas de estas normas pretende ser un tanto realista y descartar toda clase de efectos especiales, sonoros y de iluminación.

Se puede buscar el origen de esta forma de hacer en la educación que recibió von Trier en su infancia. Por una parte en su casa tenía total libertad de unos padres que eran “radicales culturales” y que le impulsaban en actividades creativas, pero que también dejaban hacer y nunca le imponían reglas. *“El fruto de estas libertades insólitas fue un niño que se sentía de todo menos libre, que vivía lastrado por la pesada responsabilidad de tomar todas sus propias decisiones, de pasar a adulto en un abrir y cerrar de ojos.”*²⁶⁵ Por otra parte, la escuela a la que acudía era muy estricta y disciplinada.

En su biografía aparece cómo de adulto analizó esta situación y la influencia que pudo tener en su desarrollo personal y creativo. *“Falto de disciplina en casa y aborreciendo la que le imponían en la escuela, tuvo que inventar sus propios juegos, dictarse sus propias reglas y crearse su propia disciplina interior.”*

Realizada en el 2003, *“Cinco condiciones”* es un ejemplo de autodisciplina y de reglas del juego. En la película Lars von Trier ordena a Jørgen Leth hacer cinco versiones de “El ser humano perfecto”, un cortometraje de Leth de 1967. Para cada una de las versiones, von Trier impone unas obstrucciones a Leth, son como zancadillas, parece que estropean el estilo. Lars afirma que quiere minimizarle, trata de hacer daño, forzarle, hacerle mella.

Sin embargo, para la tercera versión, grabada en Bruselas, von Trier le da a Leth total

libertad, que como él dice, es lo peor que le puede pedir, un golpe bajo.

Joël Henry es el fundador de Latourex (Laboratorio de turismo experimental)²⁶⁶, reúne en su página web distintas actividades para hacer turismo, sirven para explorar de manera lúdica cualquier ciudad –incluso tu propia ciudad– o territorio.

J. Henry y Rachael Antony editan una guía en la editorial especializada Lonely Planet: *The Lonely Planet Guide To Experimental Travel*. Sobre el turismo experimental, en la página “acerca de” Henry escribe: *“El viaje experimental es viajar con restricciones, lo que al mismo tiempo te libera de las limitaciones y expectativas del turismo clásico. Viajando con las restricciones del turismo experimental, tienes inversamente más libertad.”*

Estas reglas te fuerzan a hacer cosas que no harías de otra manera y a encontrarte en sitios que no hubieses visitado, sus propuestas constituyen lo opuesto de visitar monumentos. Muchos de los ejercicios propuestos se basan en el azar, pero cómo se acota ese azar tiene bastante sentido; el *“Dardoturismo”* por ejemplo consiste en utilizar el mapa como diana y lanzar un dardo para visitar después el punto donde haya caído. Se puede hacer una *“Expedición al K2”*, cuadrante con esas coordenadas en tu mapa y explorarlo metódicamente. O trazar líneas también virtuales, como en el *“Abeceturismo”* que consiste en ir a la primera calle (alfabéticamente) y de allí a la última siguiendo una línea recta. El *“Lazaroturismo”*

En el antiguo Egipto, prevalecía la que llamaban Maât, o la regla eterna, garante de la cohesión del universo, la justicia divina y celeste. Esta regla estaba en oposición a otras reglas parciales.

Fuente: Jacq, Christian, Las máximas de Ptahhotep, edaf, Madrid, 1999 (pág 17)

265. Stevenson, Jack, Lars von Trier, Paidós, Barcelona, 2005

266. <http://www.latourex.org>

consiste en explorar una ciudad con los ojos vendados, guiado por una persona de confianza.

Las reglas no son una sugerencia, indican lo que tenemos que hacer, o acotan lo que podemos hacer. Se enmarcan en las categorías de **obligación** o **prohibición**. Son categorías en cierto modo subordinadas ya que la prohibición implica a veces obligación (de hacer lo contrario), aunque verdaderamente la obligación es uno de los muchos casos que exige la prohibición.

En la ciencia, el funcionamiento de los fenómenos naturales se explica por medio de leyes, en estas reglas las restricciones se han observado como obligación. Wagensberg, sin embargo, afirma que “(...) *una ley de la naturaleza es más una prohibición que una obligación*”²⁶⁷ Aporta un ejemplo de Feynman en el que se compara un mirón de partidas de ajedrez de café con un científico que intenta comprender el mundo. Si el mirón tras observar muchas partidas llega a descubrir las reglas del juego, el científico, observando las leyes de la naturaleza atiende al comportamiento de la realidad.

Wagensberg, siguiendo este ejemplo afirma que tanto las reglas que regulan los movimientos de las piezas en ajedrez como aquellas de la naturaleza son reglas de prohibición. A pesar de la existencia de estas prohibiciones existe una libertad de elección para el jugador, surge el concepto de “selección”, así como puede ocurrir con la evolución biológica, por ejemplo. En este margen dejado a la selección, es donde reside la creatividad.

La prohibición despierta la creatividad; las

obligaciones sin embargo se pueden resolver de manera automática, no cabe cuestionarse qué hay que hacer.

Wagensberg explica por medio de otro ejemplo el caso de la subordinación de estas dos categorías, se sirve de la regulación de tráfico: Compara el conjunto de leyes que constituyen el mundo con un territorio de caminos que se entrecruzan. Algunas de estas vías tienen señales de prohibido el paso, no hay señales de dirección obligatoria y si aparecen en un cruce es porque todas las demás direcciones están señalizadas como prohibidas. Con esto llega a la conclusión de que una red de caminos puede estar regulada únicamente por señales de prohibido el paso pero no puede sustituirse por infinidad de señales de dirección obligatoria. La obligación nos deja una única opción, la prohibición restringe, quita una o varias de las opciones, pero nos deja elegir entre las que quedan o nos fuerza a buscar posibilidades nuevas.

Si hablamos de reglas tenemos que hablar de cuando se infringen: la trampa, tan propia del juego. Ya hemos mencionado de alguna manera la opción de saltarse las reglas, o cambiarlas por otras, en un estado en el que somos diseñadores de juegos (diseñarlos o darles forma haciendo trampa, quizá).

En un juego, un deporte, los contrincantes se batan en igualdad de condiciones y por otro lado, la mecánica del juego a veces está estructurada de un modo que tenga que funcionar en su totalidad, como un mecanismo. Hacer una trampa trastorna este orden del juego y lo pervierte.

267. Wagensberg, Jorge, La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta, *Metatemas 84, Tusquets Editores, Barberà del Vallès, 2004* (pág. 28)

Huizinga hace a este respecto una distinción, entre las figuras del tramposo y el estropeajuegos: “*El jugador que infringe las reglas o se sustrae a ellas es un «aguafiestas» (Spielverderber: ‘estropeajuegos’). Es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Este hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la inlusio, literalmente: no ‘entra en juego’, expresión muy significativa. (...) El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es un cobarde y es expulsado.*”²⁶⁸

El juego culturalmente asimila al tramposo cuando es habilidoso y sutil, el juego con tramposos cambia, pasa a ser otro juego pero no deja de ser juego. Huzinga condena más al *estropeajuegos*, que juega sin ganas y sin prestar atención a respetar las reglas, haciendo lo que le da la gana. Con esta figura no es posible continuar el juego ya que lo rompe y desbarata.

Las reglas de algunos juegos de mesa, por ejemplo, dejan ciertos vacíos legales, que no conviene cerrar del todo, y están abiertas a interpretaciones. En algunos deportes como el fútbol todos los equipos hacen trampas de tal modo que el árbitro sólo castiga las más graves o las más descaradas. La polémica y la suerte parece que es un aspecto que se fomenta y no se admiten medios técnicos que aclararían de manera incuestionable las decisiones arbitrales.

En la práctica artística la trampa puede

venir de mostrar unas reglas, dejar al descubierto un proceso, pero en realidad haber llegado al resultado de otra manera. Como recurso puede ser válido para sugerir una lectura falsa, un relato que conviene, en definitiva establecer un juego o jugarreta para el espectador, en la que puede o no caer.

Podríamos poner muchas reglas, tantas que, por un lado se complique todo, y por otro quizá no harán el efecto de crear algo con identidad propia, con una unidad. Cierta elegancia de algunos juegos viene de tener pocas reglas, claras y simples, con lo que se obtiene una mayor abstracción.

Es el caso del *Weiqi (Go)*, que trataremos luego con más detenimiento; tiene pocas reglas, y son muy simples, sin embargo sus posibilidades son infinitas, y son aquellas las que le dan carácter al juego. Las reglas básicas se resumen en 5, y en ellas se explica en qué consiste el juego. Estas reglas sencillas hacen que el Weiqi se pueda aprender en poco tiempo para poder jugar. “*Es fácil de aprender pero difícil de practicar, pues como consecuencia de esas reglas, de una forma natural y lógica, surgen otras derivadas, inesperadas y complejas, que no suelen aprenderse tan rápidamente*”²⁶⁹. Es un sistema que se hace complejo al jugar pero que surge de unas reglas sencillas.

En cuanto a los juegos con pocas reglas, y simples en pos de la abstracción, encontramos lo siguiente en el texto de introducción a una edición que reúne los libros *Floor Games* y *Little Wars* de H.G. Wells. Esta introducción es de Greg Costikyan

268. Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Alianza/Emecé, Madrid, 2007 (págs. 25-26)

269. VV.AA., *¿Qué es el GO?*, Asociación española de Go, Bilbao, 1992 (pág. 3)

y tratando sobre Little Wars dice lo siguiente:

“Wells, por supuesto, estaba diseñando para una audiencia que no tenía gran experiencia con ninguna clase de juego, aparte del Whist y Euchre [juegos de cartas]. El hecho de que, por lo tanto, yo sea capaz de resumir las reglas de Little Wars en dos frases, es para ser considerado un ejemplo de recomendable concisión, más que una condenable simplificación excesiva. En efecto, como mi colega Eric Goldberg suele decir, es mucho más difícil diseñar un buen juego simple, que otro buen juego complejo. Bajo esta luz, sólo podemos apreciar Little Wars como un producto de primera clase, altamente sofisticado. Estaba hecho a medida para su audiencia potencial; y a pesar de, o quizás debido a su sencillez, todavía se puede disfrutar hoy en día.

Recomiendo que presten atención al trabajo de Wells, no sólo por su importancia histórica, sino también por las lecciones que puede enseñar a los entusiastas de los juegos, incluso en la era actual. Los mejores juegos son los más elegantes, en el sentido de proporcionar una simulación superior y valor de entretenimiento por un menor esfuerzo en su dominio; y es la apelación al compromiso intelectual, o debería ser, el atractivo principal del juego superior.”²⁷⁰

Variaciones

De las reglas se deriva el *orden*, que es característico de una clase de juegos y constituye un elemento que define su estética. Una particularidad de ese orden son las clasificaciones y las variaciones.

En el arte conceptual, es un recurso muy habitual y que tiene mucha relación con el juego; nos referimos al de las permutaciones. Partiendo de un elemento, éste se va modificando por medio de un algoritmo (un sistema de reglas). A menudo estas variaciones del elemento central se despliegan en varios ejes. El resultado se forma por medio de la tendencia, es decir, se aprecia el proceso gradual de cambio antes que sus detalles, se forman múltiples pasos y observamos en esa secuencia una imagen general.

El contenido de los elementos y la manera de operar del algoritmo puede ser abstracto, como cuando se juega con letras o números, formas básicas o colores (que a su vez pueden ser representación de otras cosas, por ejemplo, sonidos en una composición). En este caso, aplicando una fórmula matemática o lógica se modifican, para obtener un resultado, ordenado de manera perfecta.

Otra naturaleza de las variaciones es más subjetiva o poética. Si bien ambas se sitúan en el terreno del juego, se trata de juegos distintos. El primer caso del que hablábamos puede —una vez propuesto—, ser desarrollado por una máquina, y de hecho una máquina lo hará mejor y trabajará más que una persona. La segunda forma que apuntábamos es más humana. En ambas variantes, el proceso, los resultados y generalmente también la forma de presentarlos suele diferir.

Esta segunda vía es la que puede apreciarse en los juegos de palabras. Éstos juegan con unos elementos dados, que pueden ir desde la fonética, hasta las letras, y lo que hacen por medio de reglas es permitir darles otra forma, con otro significado. En los juegos verbales, las variaciones parece que

270. Wells, H.G., Little Wars and Floor Games, Hogshead Publishing Ltd., 1995 Introducción por Greg Costikyan (la traducción del inglés es nuestra)

siempre operan en el significado, es lo que está en juego, su objetivo. La regla básica en todos es que, para considerar un resultado como válido, tiene que significar algo; normalmente con otro significado distinto del que se partió y con el que contrasta. Y una vez realizados aparecen como chistes, como enigmas o sugerencias poéticas.

Para esta forma que hemos apuntado como subjetiva o poética, es posible servirse en algunos casos de la labor de una máquina pero después aprovechando esos resultados se juega con ellos y se les da un sentido. Una máquina puede reconocer palabras, si tiene por ejemplo en su código una base de datos con entradas de un diccionario, sin embargo somos nosotros quienes observamos un sentido entre algunos de sus resultados, generalmente un sentido absurdo pero con cierta coherencia.

Creamos un anagrama cuando hallamos una frase o palabra nueva formada con las mismas letras que otra y ambas tienen sentido. Existen, en este caso, generadores de anagramas en distintos idiomas. Cuando introducimos cualquier frase en estos generadores, encuentran grupos de palabras que tienen las mismas letras y ofrecen muchísimos resultados posibles. Pero no todos los resultados permiten formar frases con sus palabras de forma coherente, por mucho que intentemos ordenarlas y aunque tengamos mucha capacidad de detectar lo absurdo en la significación. Hay que filtrar esos resultados y dar un orden a las palabras que adquiera una significación sugerente.

En el caso también de los generadores de contenidos aleatorios o casuales ocurre algo similar; alguien ha introducido una serie de palabras para comenzar una sentencia, una serie de sujetos, una

serie de acciones... (por poner como ejemplo) y en cada una de estas categorías busca aleatoriamente una posibilidad. Algunas de las respuestas llegarán a ser realmente sugerentes pero muchas otras pueden ser incomprensibles.

Existen ciertos libros que tienen sus hojas troqueladas en tres franjas independientes, de modo que podemos pasar las páginas parcialmente. En estos libros, por ejemplo veremos cuerpos de animales, y en cada sección –en las franjas– habrá cabezas en una, en otra la parte central del cuerpo y en otra los pies, de forma que podemos combinarlas y formar criaturas híbridas. Del mismo modo funciona el libro de Raimond Queneau: *Cien mil billones de poemas*²⁷¹, las hojas están divididas en franjas, y en cada franja hay un verso para combinar con los de otras páginas.

Queneau fue uno de los fundadores del grupo Oulipo (en París, 1960), acrónimo en francés de “Taller de literatura potencial” y que combina la literatura con las matemáticas. “*Llamamos literatura potencial a la búsqueda de formas (...), de estructuras nuevas que además puedan ser utilizadas por los escritores de la [manera] que les plazca*”²⁷²

Por otro lado, en lugar de transformar o mutar elementos, con las variaciones que comentábamos, las reglas permiten también relacionar cosas. La expresión de algo que “hace juego” con otro(s) elementos, tan empleada cuando se combinan colores o estilos proviene de ese orden que mantiene el juego y aporta coherencia.

271. Queneau, Raimond, *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, París, 1961.

272. Queneau, Raymond, *Ejercicios de estilo*, Cátedra, Madrid 1993. (Introducción de Antonio Fernández) (pág. 23)



*Anagramas (fotografía)
Unai Requejo
(2012)*

Sobre lo que comentábamos respecto a los anagramas, he realizado estos fotomontajes a partir de inscripciones en señales. Las frases originales son: “Junta de Castilla y León”, arriba, y “Modere su velocidad” la de abajo. En la siguiente página, las variaciones son a partir de “Conservación” escrito en un rótulo en la puerta de un vehículo.

Estos collages son digitales, y por las variaciones de luz, se aprecian los cortes de cada letra, indicando la operación de reordenarlas. También, en algunos casos, la distorsión de la

perspectiva acentúa esos cortes, en otros está corregida.

Para elaborarlos he usado como herramienta un generador de anagramas, al que he introducido las frases. De la lista de resultados, que era muy larga, por intuición me he fijado en varios, después era necesario buscar un orden palabras de esos resultados para formar frases coherentes. La siguiente operación consiste en relacionar las frases de arriba con las de abajo. En la serie hay más ejemplos curiosos con gran carga cómica y mensajes absurdos..



*Anagramas (fotografía)
Unai Requejo
(2012)*

David Maroto

Estudio de casos

David Maroto (Valdepeñas, 1976) combina su práctica artística entre la literatura y las artes visuales, interrelacionando ambos campos. Establece entre sus obras un *Primer Círculo*, al que pertenece como elemento central la novela y en el que también incluye grabaciones de vídeo y audio entre otras piezas de narrativa; en un Segundo Círculo de su práctica se sitúan las piezas plásticas en forma de juegos. De hecho el juego como método artístico y el psicoanálisis son otros de sus ejes.

En el museo Artium de Vitoria-Gasteiz presentó la exposición *Illusion - disillusion*²⁷³ compuesta por una novela, *Disillusion*, pero sobre todo por varios juegos. La novela “*procede de la conjunción de piezas narrativas en forma de obras sonoras y videográficas, y secuencias impresas que han sido progresivamente despojadas de sus componentes sonoros y visuales para dejarlas en puras formas textuales*”²⁷⁴ Por lo que vemos, ambos círculos, *Primero* y *Segundo* están relacionados entre sí en algunos puntos; se establece un recorrido de ida y vuelta, y se complementan; la lectura de la novela *Illusion* y la experiencia de jugar a los juegos propuestos pueden ir unidos. Pasajes de la novela tienen una correspondencia con cada juego, y en los ejemplares que hay a disposición de los visitantes están marcadas estas partes.

Las obras eran jugables y conscientes de que para acceder a ellas había que jugarlas, se invitaba a ello en un juego más amplio. La información de sala (denominada fanzine en la programación de Praxis, a la que la exposición pertenecía) contenía una ficha con unas casillas a modo de cupones. Si jugabas a un juego podías pedir que te sellasen en su casilla correspondiente, y si completabas –o

ganabas, en juegos para 2 personas– dicho juego obtenías el sello en una casilla extra más. Seis juegos y por tanto 12 casillas, con el aliciente de un premio: con 7 sellos podías canjear el catálogo por una entrada al museo.

Es interesante que al espectador que quiere entrar en el juego se le pide un reto que implica, además de ver la exposición con alguien, jugar al menos a cuatro juegos y ganar (o completar) tres de ellos; o bien algo más que jugar sin demasiada atención a todos los 6 juegos, pues por lo menos hay que completar uno. Ver la exposición con este reto requiere más implicación, y viene del juego planteado en el fanzine; se utiliza la gamificación en la experiencia del espectador.

No era una tarea nada fácil y requería bastante tiempo, aunque a priori no pareciera tanto.

En algunos juegos la casilla extra, prometía una recompensa que no era alcanzable, ya que no se podían completar. Juegos imposibles que juegan con el jugador, cercanos al *juego ideal* de Deleuze.

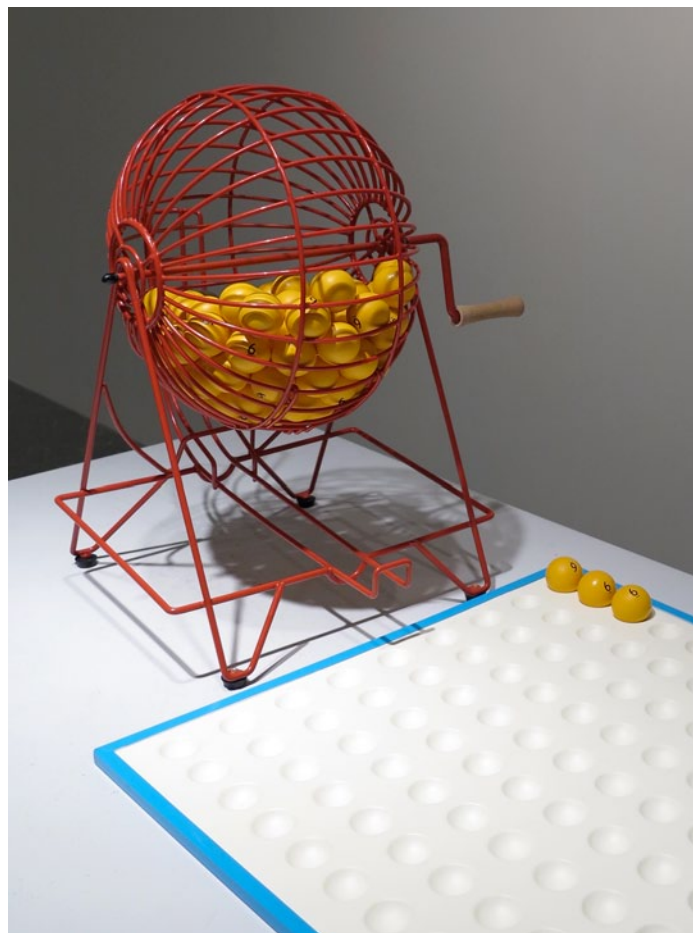
El juego que parece más sencillo es un puzzle, ya que sólo requiere de paciencia para llegar a su solución, la única solución posible. En el puzzle “*The lover*” (2012) el espectador va, aparentemente, formando la imagen ampliada de una carta del Tarot; pero la carta original del arcano VI no es el amante, sino los amantes. Al tratar de completar el puzzle el jugador se encuentra con que hay una pieza que no encaja, la imagen corresponde al detalle que ha de cubrir, pero la forma de la pieza parece provenir de otro puzzle troquelado de distinta manera, simbolizando así la imposibilidad de completarse que tiene el amante.

273. 25 de Abril - 24 de Junio de 2012. Comisaria: Blanca de la Torre

274. Texto de la nota de prensa relativa a la exposición (www.artium.org)



Hay alteraciones de juegos clásicos como este puzzle “*The lover*” que intervienen en el ámbito del deseo, es el caso por ejemplo del *Bingo #6* (2012), un juego casero de bingo, con un bombo que contiene bolas pero en este caso todas están marcadas con el número 6 excepto dos de ellas que contienen el 12 y el 0. Gana aquel que obtenga alguna de estas dos bolas. Esta pieza además de tener su correlación, como decíamos con pasajes de la novela *Illusion*, parece provenir de una obra anterior, “*12 / 0*” (2002), que a nivel de lenguaje utiliza el efecto de recursividad: en la pared está escrito “12” pero al acercarnos vemos que estas cifras están compuestas por una serie de “0”s alineados y a su vez estos “0”s contienen 12 parejas de dados mostrando la cara con valor 6.



“*The lover*” y “*Bingo #6*”
(fotos U. R. Junio 2012)

Un *Tangram* (2012) es otro tipo de puzzle, en este caso geométrico. David propone unas figuras mostradas en la pared para que el espectador las construya utilizando el clásico juego chino compuesto por 7 piezas. En el caso de la obra mostrada, estas piezas pueden formar un cuadrado de 120 cm de lado, es aparatoso y escandaloso manipularlas en el suelo del museo.

Mensaje en una botella está en formato videoinstalación y es también un juego, un juego

de azar que roza la imposibilidad. La cinta de 240 minutos está en bucle y contiene únicamente una imagen fugaz con una duración de 1/24 de segundo, la duración mínima posible, no se especifica en qué momento aparece. El reto absurdo consiste en esperar para descubrir esta imagen y con ello el sello extra.

Disillusion, el juego que da nombre a esta parte de la exposición es, de hecho, la pieza de la que parten el resto de obras lúdicas; el elemento central del *Segundo Círculo* al que nos referíamos antes. Se trata un juego de mesa de estrategia para dos jugadores cuyo tablero se asemeja a una diana dividida en ranuras. Hay algunas cartas de objetivos, con la imagen o esquema de las áreas que has de cubrir con las fichas de tu color, cada oponente desconoce los objetivos del otro y algunos pueden ser mutuos.

Illusion fue presentado entre 2005-2006 en diversas ferias de juegos. Obtuvo opiniones de jugadores y expertos con los que hizo contactos en esta fase, mientras la pieza y sus reglas evolucionaban, de forma que lo que surgió como proyecto artístico tomó vías de poder convertirse en un juego comercializable.

Empatía es otro juego de mesa para dos personas, en este caso de preguntas y respuestas. La mecánica del juego es la siguiente: al caer en una casilla “?” tomas una carta y formulas una pregunta a tu oponente, que tiene que marcar una respuesta tipo test entre cuatro opciones. Has de adivinar lo que tu oponente respondería, por lo que quien “tenga más capacidad de ponerse en la piel del otro” gana.²⁷⁵ Es paradójico tener que empatizar con tu adversario para lograr el objetivo de vencerle.

“Empatía”
(foto U. R. Junio 2012)

275. “En el caso de *Disillusion*, el empeño por ganar al contrincante será inversamente proporcional a la propia derrota, y el ánimo de victoria será lo que más aproxime a uno a perder, lo cual desemboca en un perverso bucle entre jugador y oponente que en muchos casos concluye o bien con el abandono por parte del jugador ante lo absurdo de la situación, o bien con el «jugar por jugar», eliminando todo rastro de competición en el asunto. En el caso de *Empatía* se lleva al extremo esta máxima, y el ganador será aquel que tenga mayor capacidad para ponerse en la piel del otro. Maroto nos hace tomar conciencia de las reglas del juego como metáfora de las reglas que rigen nuestra existencia cotidiana.”

de la Torre, Blanca, Un salón re-creativo, texto del Fanzine de la exposición en Praxis, editado por el museo Artium (pág. 5)



Empezando desde el borde hacia el centro del tablero, los jugadores han de partir de la casilla “ignorancia” y llegar a la del “conocimiento”, a través de tres anillos concéntricos avanzando por las casillas con un dado. Unas escaleras situadas entre ciertas de estas casillas permitirán pasar al siguiente anillo, una vez que hayas acertado 4 respuestas de tu oponente por cada anillo.

Sobre los Círculos en la obra de David Maroto, hemos hecho alusión al Primero y Segundo, él plantea o planifica cuatro, cuando los complete dará por finalizada su práctica artística. Cabe decir que no son concéntricos, sino dispuestos en torno a al punto central de un círculo mayor que los reúne y en el que se inscriben: todos ellos comparten ese punto central en el que se tocan, y se invaden por parejas, de modo que los círculos adyacentes comparten un área. Es el esquema o símbolo que aparece en la portada de la novela *Illusion*, y también la marca del tampón con el que se sellan los cupones en el fanzine.

Learning to Love You More

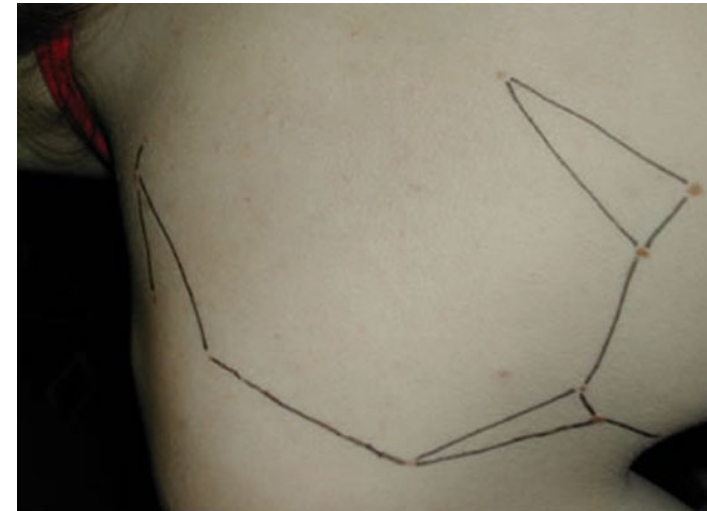
Estudio de casos

“*Learning to love you more*” es un proyecto de los artistas Miranda July (1974, Barre, Vermont) y Harrell Fletcher (1967, Santa Maria, California), en el que proponen a través de una página web²⁷⁶ actividades o ejercicios para que cualquiera los lleve a cabo. La web sirve también como archivo con el material presentado, pero no sólo eso, así mismo se invita a organizar exposiciones con obra propia o de un colectivo, o con una selección de la web siguiendo los preceptos del proyecto. Escuelas, museos, galerías, centros cívicos, programas de radio o festivales de cine han sido algunas de las sedes. Se recoge documentación de estas presentaciones en la web. En 2007 han editado un libro con una selección de los trabajos de los participantes.

Desde su inicio en 2002 más de 8000 personas han participado en el proyecto, hasta que en Mayo de 2009 se cerrara la convocatoria. Aunque según dicen, no hay motivo para dejar de hacer las acciones propuestas, y colgarlas, por ejemplo, en otras webs, hacer exposiciones...

En el momento del cierre se cuentan 70 proposiciones, cada una con instrucciones simples pero detalladas; los participantes que las aceptan tienen que presentar en respuesta el documento o informe que se requiere en cada caso (fotografía, texto, vídeo, etc...). “*Son como recetas, práctica de meditación, o una canción conocida, la naturaleza prescriptiva de las propuestas posibilita guiar a la gente hacia su propia experiencia.*”²⁷⁷

Empezó como un esfuerzo para posibilitar a artistas en potencia una oportunidad para crear sin el peso de empezar de cero, o sentirse a la deriva. Desde su creación se ha expandido y se ha convertido en un modelo del potencial del arte

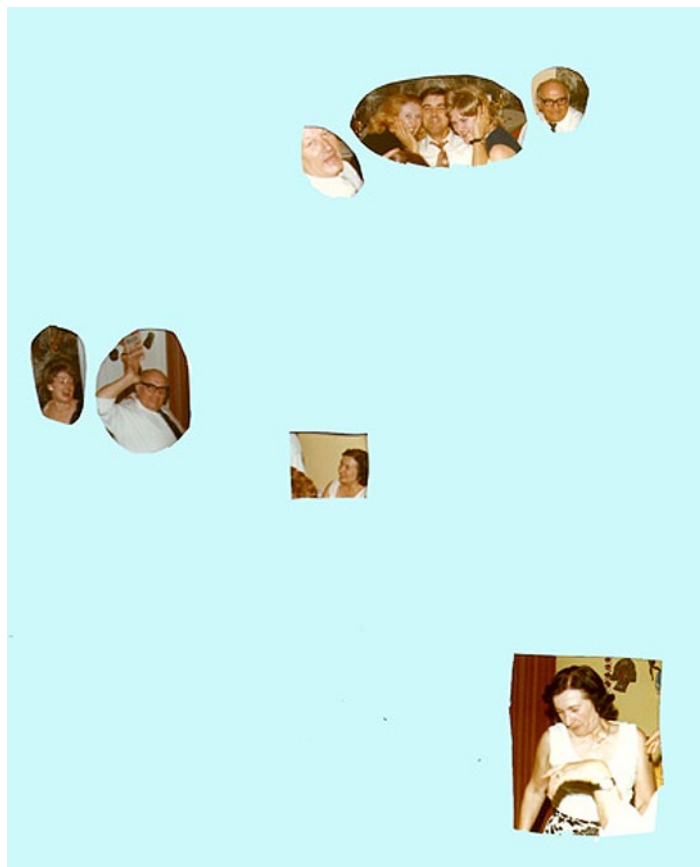


para captar la atención de personas lejanas a las comunidades artísticas, e inspirarles. Y ha pasado de ser un foro de arte online, para convertirse en un proyecto que incluye exposiciones físicas, o la edición del libro, dando oportunidad a dichas personas, en principio ajenas al contexto artístico, a participar en estos canales. Además no existe la responsabilidad de tener que hacer algo original o nuevo, simplemente se ofrecen unas instrucciones a seguir, a modo de reglas de juego. A veces puede ser un alivio que te digan lo que tienes que hacer, cómo lo puedes hacer y cómo no lo debes hacer.

Mientras se llevan a cabo las propuestas, sin embargo, hay inevitablemente un grado elevado de libertad sin tener que salirse de las indicaciones, la gente se puede sentir incitada para crear. Se puede decir que es más importante el cómo que el qué, la manera en que se resuelven las propuestas es más interesante que la idea original. Una idea puede suponer o no un proyecto, pero en este contexto, cualquier idea se convierte en proyecto

276. <http://learningtoloveyoumore.com>
Diseñada y actualizada por Yuri Ono

277. *Ibíd.*



y toma sentido por el encargo. Lo interesante es la materialización de esa idea y el grado de implicación de quien la acomete. Lo que nos lleva a pensar que con nuestras ideas, por insignificantes que parezcan, pueden surgir trabajos interesantes. A veces el punto de partida no es tan decisivo y las soluciones que surgen en el hacer suponen lo característico de las piezas, lo que les da sentido.

Desde la web sugieren que las propuestas se puedan acabar en uno o dos días, para no perder el entusiasmo, y tener una obra acabada. También



dicen que no se usen obras anteriores que puedan encajar con las propuestas, sino que se generen piezas nuevas específicamente para el proyecto. Así se fomenta el hacer, aceptar las reglas del juego.

Tienen la opinión de que algunas obras buenas de arte o literatura son casi como un encargo, llenas de energía hacen que te sientas obligado a hacer algo como respuesta. Recogen obras que les han impulsado a hacer algo en la sección “love” de la web. Esto nos suele suceder después de ver algunas exposiciones, que no dan ganas de hacer, pero muchas veces no nos ponemos a trabajar.

La implicación personal de los participantes es uno de los aspectos clave del proyecto, es lo que hace que cada informe que se inscribe como respuesta a una asignación sea único. El título ya apunta hacia esa dirección: “aprendiendo a quererte más”. Se trabaja desde los gustos personales y las preferencias de cada uno. También las asignaciones deben de servir para unir a la gente y posibilitar

*De izquierda a derecha:
9. Draw a constellation from someone's freckles: “Toni's Back Constellation” por Rita Rogers de Kalamazoo, Michigan.*

28. Edit a photo album page: “Hannelore & Eugen having a party with friends, 1971.” por Vera de Alemania.

50. Take a flash photo under your bed: por Carol Oliver de Seattle, Washington.

63. *Make an encouraging banner:*
“Hazlo” por Chica Mandita,
Melbourne, Australia.



nuevas maneras de sentir.

Entre los setenta encargos hemos intentado hacer una especie de clasificación, aunque no es exhaustiva: los hay autobiográficos, como el “10. Haz un flyer de tu día” y luego colócalo en tu vecindario; el “14. Escribe la historia de tu vida en menos de un día”, que sea pormenorizada pero sin tomarte más tiempo; el “45. Relee tu libro favorito de 5º grado”; el “51. Describe qué hacer con tu cuerpo cuando te mueras”; hay algunos que se mezclan con un elemento de deseo como el “52. Escribe la llamada de teléfono que te hubiese gustado recibir” acompañada de un dibujo de tu móvil con el nombre de quien llama escrito en la pantalla; el “53. Date un consejo a ti mismo en el pasado”.

La mayoría son personales, sobre quien acepta la asignación o sobre gente cercana. El “3. Haz un vídeo documental sobre un niño pequeño”; el “9. Dibuja una constelación de las pecas de alguien” con un bolígrafo sobre el cuerpo de alguien,

para presentar una fotografía; el “11. Fotografía una cicatriz y escribe sobre ella”; el “28. Edita una página de un álbum fotográfico” tapándola con un papel de color y recortando agujeros que revelen detalles de las diferentes fotos; el “30. Toma una foto de extraños cogidos de la mano”; el “32. Dibuja una escena de una película que te hizo llorar” incluyendo el monitor de TV.

Algunos de los anteriores son buenos ejemplos de usos específicos del medio fotográfico, como lo son los siguientes: “20. Toma una foto de grupo de dos familias” que no se conozcan y con los miembros de cada familia entremezclados; el “27. Toma una foto del sol”; el “50. Saca una foto con flash debajo de tu cama”; “55. Fotografía una vestimenta significativa”, que llevabas un día importante, con la ropa extendida en el suelo como si vistieras a una persona invisible y plana; “69. Súbete a un árbol y toma una foto de la vista”.

Algunos se retroalimentan de respuestas aportadas por la gente en encargos anteriores: el “12. Hazte un tatuaje no permanente de un vecino de Morgan Rozacky” que participó en el encargo nº 2; el “19. Ilustra una escena o construye un objeto de la historia de la vida de Paul Arensmeyer” del encargo nº 14; el “22. Recrea una escena de la historia de la vida de Laura Lark” a modo de cortometraje, también del ejercicio nº 14, la propia Laura mandó sus videos; el “38. Actúa siguiendo la discusión de otro” tomándola del nº 37 “transcribe una discusión reciente”; el “47. Representa una escena de una película que hizo llorar a otra persona” eligiéndola del nº 32; “65. Pon en escena la llamada de teléfono que otro deseó recibir” de las transcritas en el nº 52.

Como hemos visto, algunos de los anteriores

se basan en imitar, que es una de las características del juego de los niños, otros pueden ser el “18. Recrea un poster que tuviste siendo adolescente” dibujando, y presentar una música que escuchabas entonces; el “23. Recrea esta fotografía” en la que se puede ver una persona con el pelo largo girando la cabeza de modo que no se le ve la cara, en un entorno residencial

Algunas otras propuestas se basan en representar algo: “13. Recrea el momento después de un crimen”; “21. Esculpe un busto de Steve”; “49. Dibuja al amigo de tu amigo” sin conocerle y antes de ver la foto, sólo por la descripción de tu amigo; “54. Dibuja las noticias” haciendo una composición de un sólo color a partir de varias fotos.

También hay asignaciones relativas a la música o al sonido, como la “2. Realiza una grabación de campo de tu vecindario” en la que debes grabar por lo menos a cuatro vecinos cantando o tocando una canción, y tomarles una foto con su instrumento; en la “24. Haz una versión de la canción «Don’t Dream It’s Over»”; la “29. Graba el sonido de un coro”; “48. Haz la canción más triste” e interprétala; o la “58. Graba el sonido que no te deja dormir”.

De comisariado se cuentan dos propuestas: la “8. Organiza una retrospectiva de un artista en un lugar público” con sus obras fotocopiadas en blanco y negro de revistas o libros y escribe un texto de comisario; y la “43. Haz una muestra del arte que hay en casa de tus padres” documentando en una presentación de diapositivas.

Sobre manifestarte está la “34. Haz una pancarta de protesta y manifiéstate” o la “63. Haz una pancarta que dé ánimos” con unas

características específicas en su diseño.

También está la propuesta de hacer propuestas: “44. Haz una “asignación LTLYM” con lo que el proyecto se hace meta-referencial y se amplía enormemente. Aunque no aceptan entradas de estas propuestas, sí que animan a completarlas. Esto es similar al “proyecto de hacer proyectos” de Marina.

La última misión, “70. Decir adiós” nos propone hacer una lista con cosas y personas de las que despedirnos.

No sabemos qué ha movido a tanta gente a participar, pero quizá el ofrecimiento tomado como un juego haya sido la clave para que muchas personas se animasen. Los artistas que han organizado el proyecto tampoco esperaban tal acogida, recibían sobre 60 entradas semanales.

Ofrecer unas instrucciones concretas, saber lo que hay que hacer, facilita asumir el reto, y que surja la idea de lo que se puede hacer para adaptarse a esa misión. Y no queda en la idea sino que se hace, se materializa, se da una respuesta. Hay una seguridad de encajar en un proyecto con sus reglas, de hacer algo que tiene sentido. En realidad no hay una obligación, se acepta libremente entrar en el juego y se puede elegir la prueba que acometer; pero en cierta manera nos sentimos con la necesidad de aportar una respuesta.

Pierre Bastien

Prácticas de campo

Pierre Bastien (1953, París) es un músico que suele tocar acompañado de una orquesta, llamada Mecanium, compuesta por autómatas que construye con el juguete Meccano para que toquen diferentes instrumentos.

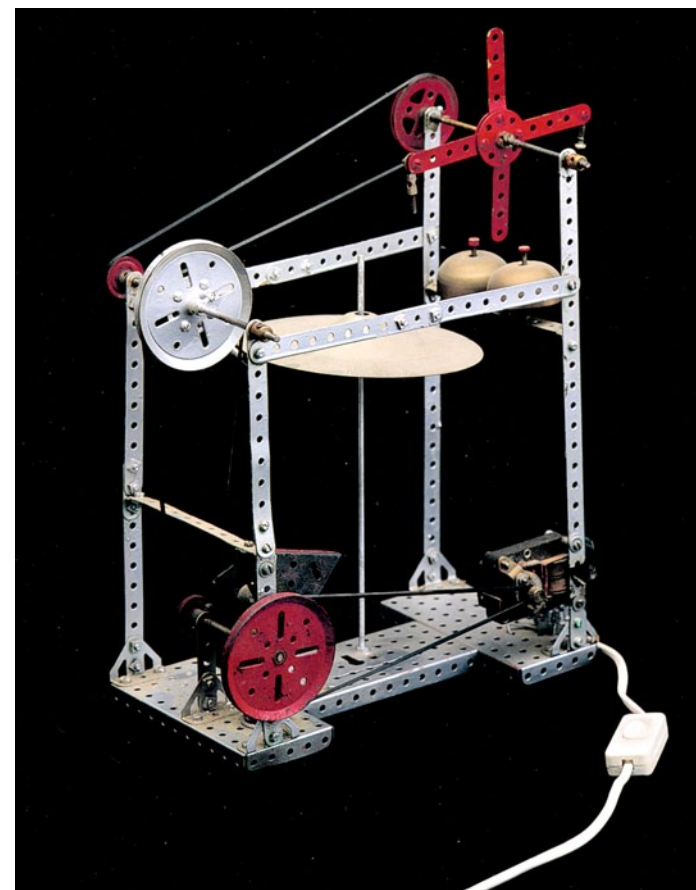
Tras el primer autómata con el que actuó, construido en 1977, pasó los siguientes 10 años componiendo para compañías de danza. Mientras tanto seguía desarrollando su orquesta mecánica *Mecanium* que en los años 90 llegó a estar compuesta por 80 elementos.

Ha tocado con Pascal Comelade, formando parte de su Bel Canto Orquesta en la década de 1980.

Desde 1987 se dedica a ofrecer directos en solitario, así como a editar grabaciones y preparar instalaciones sonoras. Ha colaborado con artistas como Pierrick Sorin, Karel Doing, Jean Weinfeld, Robert Wyatt o Issey Miyake.²⁷⁸

Mi primer contacto con Pierre Bastien fue para ofrecerle una caja con piezas de Meccano que mi familia conservaba. La caja contenía engranajes y diversos elementos para hacer mecanismos, entre otras piezas. Se la envié por correo porque él no tenía previsto ningún concierto cerca de Bilbao. El paquete pesaba 11 kg.

Algo más de un año después recibí un mensaje suyo avisándome que estaba en Bilbao, montando instalaciones en la Alhóndiga, por si podíamos encontrarnos. No había tenido noticia de que dos días después iba a ofrecer un concierto dentro del festival *The side show: La otra música*, en el que también mostraría instalaciones sonoras. Entonces nos conocimos y quedamos para el día del concierto.



Le entrevistamos el 30 de marzo de 2012 en Bilbao, tras su concierto. El vídeo que se incluye con esta tesis contiene una edición de esta entrevista (realizada en español) junto con imágenes y audio de las instalaciones y partes del concierto. La entrevista completa está disponible en un apéndice.

Comenzaremos la explicación de lo que hace por el final: el concierto ha terminado y, tras los aplausos, algunas personas de la audiencia se acercan al escenario, mientras Pierre se dispone a recoger diversos artilugios que ha utilizado. Sobre la

El primer mecanium construido por Pierre Bastien en una foto extraída de Comelade, Pascal, Pascal Comelade y su orquesta de instrumentos de juguete, Actar, Barcelona, 2003 (catálogo de exposición: CD audio y libro)

278. Fuente, web de P.B.: www.pierrebastien.com/

mesa junto a la trompeta y sordinas una máquina: la orquesta mecanium, construida en parte con Meccano, motores que activan mecanismos cíclicos e instrumentos modificados que producen el sonido. La gente le pregunta cómo funciona y Pierre explica; pide al técnico que le suba un poco el volumen y hace una pequeña demostración de la versión de su orquesta que ha llevado en esta ocasión.

En la entrevista le preguntamos por qué no hace instalaciones interactivas; una de las razones es que le parece falsa la idea de la interacción, ya que está muy dirigida y el público sólo puede accionar los elementos de la forma en la que el artista los ha dispuesto. Reivindica el disfrute de ser público “desde fuera”, pero también le gusta pensar en que lo que hace puede motivar a otros, tras asistir al concierto, darles la voluntad de hacer algo parecido y jugar como hace él.

En ese sentido atiende a la gente que se acerca curiosa, pone en marcha la máquina, con un control muestra como puede cambiar la velocidad de cada motor, monta y desmonta sus partes para cambiar entre diferentes patrones rítmicos.

Explica como ha empleado ventiladores de ordenador para hacer soplar un conjunto de flautas de distintas longitudes. Las hace girar por medio de un motor de forma que cuando la boquilla de cada una recibe aire produce su nota, creando una melodía.

Muestra ciertas soluciones técnicas que interesan a algunos de los presentes: para evitar que el micrófono capte el sonido del aire, las flautas que mencionábamos tienen cada una un micrófono en el extremo opuesto a la boquilla. Para transmitir la señal de estos micrófonos, un cable se enredaría,

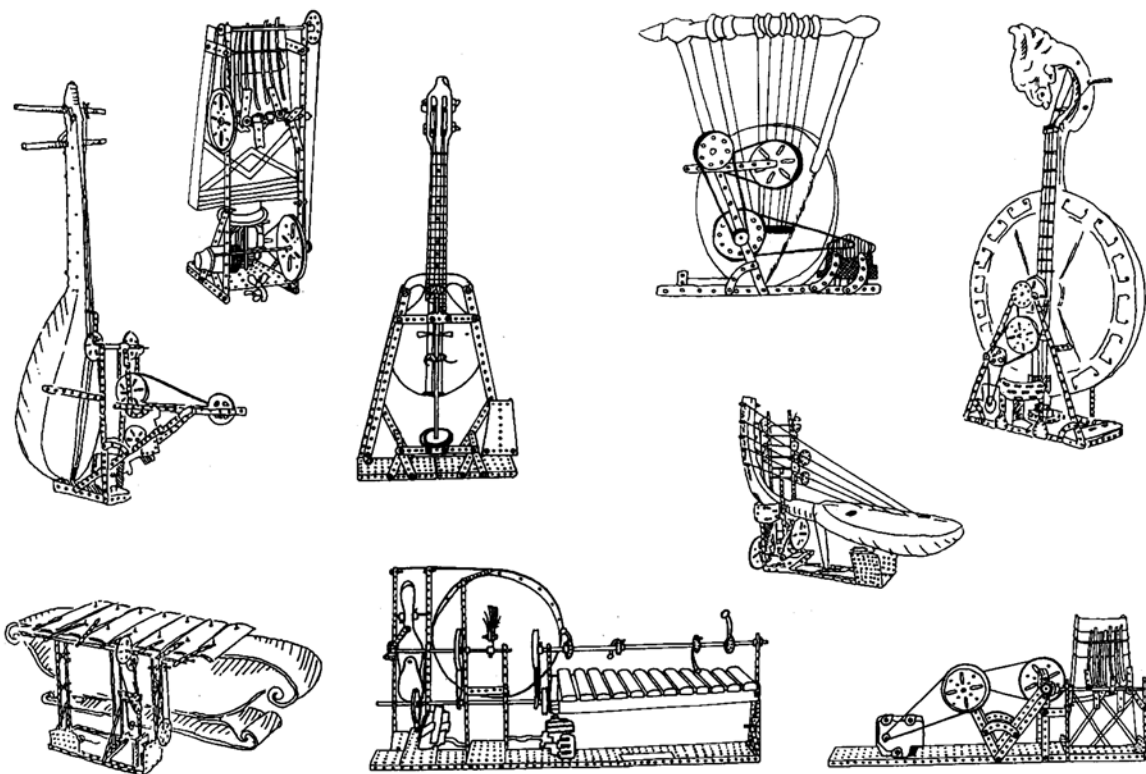
por eso utiliza una solución ingeniosa: giran sobre un eje que es la propia clavija de conexión jack, de forma que le facilita desmontar las partes.

Un organo, o harmonium, y una especie de contrabajo son otros de los elementos de la orquesta. Puede secuenciar patrones melódicos y acordes con ellos, y actuar cambiando la velocidad a la que giran los motores.

Normalmente usa 2 o 3 motores, que giran a distinta velocidad, de forma que es imposible sincronizar los diferentes módulos que tocan la música. Los ritmos se cruzan y Pierre intenta buscar un ritmo o groove general variando la velocidad de cada motor, como cuenta en la entrevista.

Enseña algunos instrumentos raros, como el violín de clavos, que se usaba en el siglo XVIII, y que consiste en una tabla de perfil curvo, con 12 clavos que sobresalen en distintas longitudes (originalmente eran piezas de metal, pero Pierre lleva al pie de la letra su nombre al construirlo con clavos) así que se puede afinar con un martillo y pinzas.

También da cuenta de las pequeñas cámaras de vídeo, situadas en diferentes partes del mecanium. Tras el escenario, una gran proyección en blanco y negro se desplegaba durante el concierto. El músico iba mezclando y fusionando las señales de las cámaras, que mostraban la fuente del sonido desde muy cerca: las vibraciones de las cuerdas del contrabajo, la cinta de papel del órgano... En la música introducía también, en ocasiones, sonido proveniente de grabaciones encontradas, y en estos casos se veía de igual modo su origen; podíamos observar en la pantalla a los músicos de orquestas antiguas tocando.



Dibujos de diferentes ejemplos de "mecanium". Imagen de la web de Pierre Bastien.

La idea del mecanium es tener una orquesta a su disposición para cuando necesite. Construye máquinas que pueden tocar solas. Sus máquinas tocan pocas notas, como a Pierre le gusta, los músicos humanos tienden, según él, a tocar demasiadas notas. Entonces, mientras la mayoría de los autómatas musicales trascienden las posibilidades humanas y pueden tocar más que los músicos, las suyas tocan sin virtuosismo, tocan menos notas y de manera torpe. La influencia es mútua, él acaba tocando como una máquina, o como bien expresa en la entrevista, al estilo de sus máquinas.

Y sus máquinas repiten ciclos, pero no los repiten exactamente sino con pequeñas imperfecciones o alteraciones. Son fallos en cierto sentido, o pequeñas intervenciones del azar que introducen algo de descontrol en el proceso. En la entrevista que facilitamos explica de dónde cree que le viene el gusto por estas características. En todos los aspectos es muy consciente de lo que hace, sabe muy bien en qué consiste su proceso y lo puede explicar.

Soluciona las necesidades que la música le pide a base de construir una máquina que produzca uno u otro sonido. A veces, antes de una grabación, al no tener tiempo de construir la nueva máquina ha imitado su sonido, y posteriormente, ante la necesidad de llevar esas piezas al directo, en conciertos, ha construido las máquinas. Aunque no es lo habitual no lo oculta.

La orquesta mecánica, pese a las imperfecciones inherentes de las que dábamos cuenta, llega ser al cabo del tiempo algo monótona para Pierre. Entonces introduce una cinta de papel que se ondea al viento de un ventilador.

Pierre entonces en el directo manipula la máquina y cuando encuentra un punto interesante en su sonido toca la trompeta. Lo que toca son composiciones suyas, pese a que pueda parecer que improvisa.

La cuestión de usar Meccano no es para nada dogmática, simplemente lo emplea por su facilidad, está familiarizado con su sistema por haber jugado en su adolescencia, aunque ya va cogiendo habilidad construyendo autómatas y no lo emplea siempre.

En el festival también mostraba autómatas,

dispuestos como instalaciones sonoras, aunque no se identifica como artista sino como músico, cuida la parte visual; la iluminación, las proyecciones de vídeo en los conciertos...

Su primer autómata (que puede verse en una de las imágenes que presentamos) lo construyó durante su etapa universitaria según cuenta con detalle en la entrevista. Estaba estudiando Literatura Francesa Moderna, su autor predilecto es Raymond Roussel; sin embargo no le permitieron realizar la tesis doctoral sobre su literatura.

Roussel era un gran artífice de juegos con el lenguaje y la narración. Uno de estos juegos consistía en empezar y acabar el texto con frases totalmente dispares, que sin embargo, fonéticamente sonaban casi igual; su historia las relacionaba.

Así mismo Roussel en *Impressions d'Afrique* describe la llamada *orquesta termodinámica*. Inspirado por esas descripciones Pierre tuvo la idea que le llevó a construir su mecanium.

Azar

La palabra Azar viene del árabe *zahr*, que significa “dado”. *Alea*, la tipología de juego que propone Caillois para los juegos de azar, así mismo, es la palabra latina para “juego de dados” y de la que deriva aleatorio.

Se trata, desde un punto de vista simbólico, del componente del *destino*; en los juegos en los que sólo interviene el azar y el jugador no tiene margen alguno de decisión, se trata de imponerse al destino más que de vencer al adversario. Es el destino el que convierte en vencedor a uno de los participantes en los juegos puros de *alea*, aquel quien se ha visto favorecido por la suerte,

La emoción del juego, no se ve perjudicada en estos casos; la incertidumbre rápidamente esclarecida que aporta diversión en el juego sigue estando presente. La injusticia del azar y su arbitrariedad es precisamente lo que constituye el placer en estos juegos. La suerte o la mala suerte que, por la misma aleatoriedad, varía a quien favorece en cada ocasión.

Los juegos de Casino, las apuestas con dinero o la lotería son ejemplos en los que se rebasan los límites del juego arriesgando la ruina en pos de las posibles ganancias.

Al contrario de lo que ocurre en el *agon*, *alea* niega el trabajo, la paciencia, la habilidad. Supone abandonarse al destino y renunciar totalmente a la voluntad. Y este echarlo a suertes llega a ser liberador; cuando una decisión no depende de nosotros sino de una tirada de dados, por ejemplo. No somos responsables, es el destino el que ha hecho que las cosas vengan así, lo cual alivia. También puede apreciarse en el devenir o decisión azarosa un carácter de neutralidad; el dado no es

una persona que opina ni pretende hacer algo, y el accidente en sí no es bueno ni malo, simplemente ocurre.

Aquí encontramos una de las ventajas del azar en el proceso creativo. No solo en las decisiones que haya que tomar durante su transcurso, sino incluso como punto de partida cuando no sabemos qué hacer: si el tema semántico de la obra no es lo importante, podemos, ¿por qué no?, abrir una enciclopedia en entradas aleatorias y así obtener el tema, por ejemplo.

De alguna manera, esa operación tiene que ver con ese uso de la aleatoriedad del que se sirven chamanes y oráculos. Se lanzan runas, huesos... se leen posos o se barajan las cartas del tarot. Así, el destino no es una opinión —o mal fario— del chamán sino de los designios de la fortuna; se despersonaliza el mensaje a la vez que se sacraliza. Pero de esta forma también, algo sin significación y neutro, adquiere una interpretación, o lectura que es completamente subjetiva. Ocurre de igual manera en la interpretación de las manchas del Test de Rorschach empleado en psicoanálisis. Las manchas no significan nada, se han obtenido por azar, sin embargo las personas leen en ellas; descifran diferentes figuras y a veces creen verlas nítidamente dibujadas.

El azar aparecerá en dos circunstancias, por accidente, o provocado intencionadamente por nosotros, habiendo construido un dispositivo y dejándonos llevar, después, a este abandono. También se puede propiciar el accidente siendo más descuidados, mediante esa irresponsabilidad creativa, trabajando en laboratorios que no son asépticos, por donde se cuelan estos accidentes,

a base de utilizar técnicas difíciles de controlar y jugando con elementos con los que *no se juega*.²⁷⁹

Este tema tiene ciertos vínculos con el de las reglas y las restricciones, desde el punto del azar acotado (en el que decidimos cuantas caras tiene el dado, etc) o bien por la ausencia de reglas, en un escenario sin restricción alguna, que se nos presenta imprevisible, en el que cualquier cosa puede pasar, incluso lo inesperado.

Tenemos por otro lado la ya mencionada incertidumbre del juego que enlaza el tema del azar con la partida: nada está decidido hasta ese último momento en que acabe la partida y se pueda verificar el resultado. De igual manera, en una escala más reducida, cada tirada o punto intermedio se decantan hacia un lado o hacia el otro, favoreciendo o perjudicando —en apariencia, a veces engañosa²⁸⁰— a uno u otro oponente a cada rato.

El azar, en este sentido, se aplica en la Inteligencia Artificial, se programa una máquina de una manera para que no siempre se comporte de igual manera ante la misma situación. La I.A. se revela en el diseño de videojuegos cuando la máquina compite o se enfrenta contra el jugador humano. El sistema puede llegar a ser perfecto, se puede programar, por ejemplo, un juego de 4 en raya en el que siempre gane el computador, basta con que conozca todas las jugadas posibles (limitadas en este caso), y siempre haría la mejor; se rompería así el juego. Para que los comportamientos del robot no sean tan perfectos, para humanizarlo, se introducen

algoritmos de azar, y es donde reside a veces la mayor dificultad en programación; el programador determina unos objetivos y establece jerarquías entre mejores y peores jugadas, y si la computadora debe hacer una buena jugada en una situación dada, no siempre dará la misma respuesta, sino que aleatoriamente elegirá entre varias. El ordenador calcula en una partida de ajedrez anticipándose a las posibles jugadas futuras y según la prioridad en los objetivos marcados por el programador (valor de las piezas, posición del tablero, primar hacer jaque) ordena todos los movimientos posibles y por azar efectuará uno de ellos.

Esto es lo que permite también ofrecer diferentes niveles de dificultad en un videojuego. Se consigue que la máquina falle con más o menos regularidad en sus jugadas, y permite que juguemos contra ella. La personalidad del oponente-máquina también varía entre distintos videojuegos del mismo tipo, o entre diferentes personajes de un mismo juego, notaremos comportamientos con tendencia a atacar o más defensivos. Introducir variables de azar en la programación hace que los monstruos contra los que el jugador se enfrenta no siempre se muevan igual ni ataquen con el mismo ritmo, con el fin de evitar que quien juega acabe aprendiendo una coreografía de movimientos a modo de receta para vencerlos.

La viveza y tensión de esa incertidumbre que mencionábamos antes, que viene de no aclarar el resultado hasta que alguien resulta victorioso, se da también en los juegos de *alea*, y si cabe se acentúa, ya que ante una tirada de dados, todo el mundo parte en igualdad de condiciones, y sin ninguna garantía.

279. *Los “juguetes” prohibidos, son otro ejemplo de la relación del azar con el riesgo y con arriesgar innecesariamente. Expresiones que lo dejan patente como jugar con fuego o tentar a la suerte.*

280. *Recordamos un cuento Chino, el del labrador que perdió su caballo, en el que se deja patente que la buena o la mala suerte son relativas, y que no puede saberse a priori si los acontecimientos deparan buena fortuna o desgracia. También habla de como las cosas suceden por su propio curso, nos pasan.*

Hay un juego paralelo, el de la apuesta en el que se juega con esta incertidumbre y en la que encuentra su aliciente y emoción. La incertidumbre a la que nos referimos está cargada de azar, tanto para los que juegan activamente o para los que participan como espectadores y que eventualmente pueden llegar a ser jugadores que apuestan.

Otra vinculación del azar la tenemos con el tema del espectador, como acabamos de ver con las apuestas y en cuanto a que, tratado como grupo heterogéneo, no podemos ni determinar su respuesta ni esperar siempre el mismo resultado en su manifestación. Victor Molina habla de la impersonalidad, o de cómo “*el público es la experiencia despersonalizada*”²⁸¹.

También en su texto, hace referencia al Test de Rorschach, y basándose en ese ejemplo lo extrapola al teatro y al arte, habla sobre cómo la genialidad del espectador con su interpretación es lo que hace a cada uno apreciar las obras. Invalidando así cualquier intento semiótico de analizar hasta el último punto la simbología de algo, que, en el caso del azar puro, no tiene un significado pretendido.

Ante una mancha, como las de estos tests, así como con otras más espontáneas en desconchados de paredes o formas de nubes, podemos como espectadores reconocer formas, pero también podemos utilizar o provocar una mancha y continuar dibujando a partir de ella a modo de intervención. Este era uno de los métodos que empleaba Victor Hugo, quien realizó una extensa producción de dibujos y utilizaba muchas otras técnicas experimentales, automáticas o difíciles de controlar. Manchar el papel, con tinta o con cualquier sustancia o líquido que tuviera a su

alcance, era el punto de partida o el toque final de los dibujos. También trabajaba raspando, utilizando máscaras solubles para simular resquebrajaduras, combinando gouache y tinta. Empleaba estarcido, recortes de papel, huellas de encajes o de hojas. Su trazo iba a los detalles, y el caos y falta de definición de la mancha le ofrece un contrapunto, la estética resultante tiene relación con calidades fotográficas, y al mismo tiempo muchas veces el motivo es de género fantástico. Una mancha que da pie a las nubes o un mar agitado en una tempestad es un ejemplo característico de lo que estábamos comentando.

Generalmente no presentaba sus dibujos, aunque en ocasiones ha ilustrado sus propios textos, se trataba de una faceta íntima que posteriormente ha salido a la luz. Dejó también numerosas manchas de tinta sin mayor intervención, y se desconoce su función: “*¿Se tratan de meras etapas creativas, a la espera de una interpretación que las «prolongue» (según la fórmula de André Masson) o bien, como su calidad y riqueza invitan a pensar, son obras en sí mismas, auténticos paisajes abstractos?*”²⁸²

Tanto si nosotros decidimos recurrir al azar, como si este aparece por accidente, puede ser un azar acotado o azar totalmente imprevisible. Recordamos aquí el extremo del juego ideal propuesto por Deleuze, en el que el azar no aparecería en puntos concretos ni de forma acotada sino que absolutamente todo dependería del azar.

En un azar acotado podríamos mediante leyes, calcular los resultados, aunque siempre con una tolerancia más o menos amplia con lo que los pronósticos no llegan a ser concluyentes. La Ley de probabilidad u otras leyes matemáticas indican

281. Molina, Victor, “Carta breve para mirar a los actores (al modo de Jean du Chas)” en VV.AA., Querido Público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans, Centro Párraga, CENDEAC y Elèctrica Produccions, Murcia, 2009 (pág. 36)

282. <http://maisonsvictorhugo.paris.fr/es/museo-colecciones/colecciones/hugo-sus-dibujos>

una tendencia y se basan en muchas tiradas (lo que en matemáticas se llama *Ley de los grandes números*).²⁸³ O por ejemplo podemos tener en cuenta aquellas leyes que llevan a la formación de fractales: Cuando dos superficies lisas son enfrentadas habiendo puesto pintura entre ellas, al separarlas, por su viscosidad la materia de pintura se adhiere a ambas superficies e intenta oponerse a la fuerza que la separa. El resultado es que la pintura se acumula formando un dibujo fractal semejante a un esquema vegetal –de los nervios de una hoja o raíces, por ejemplo– aleatorio pero siguiendo unas reglas.

Hay casos en los que fenómenos físicos o de otra naturaleza actúan, en un sistema tan complejo como excepcional, por lo que para explicar los resultados habría que recurrir a la patafísica, que se ocupa de los casos particulares y las excepciones a la norma. En una misma tirada de un dado consistiría en, a partir de la posición inicial –aunque conocer este dato es en parte trampa– calcular la fuerza, rotaciones, superficies con las que rebota, ángulos, peso. Tantas variables y precisión, que por un lado, hacen imposible el cálculo, pero que por otro llevándolo a un extremo ideal, se podría decir que el azar no existe. Recordemos que existen técnicas de habilidad que permiten hacer trampa con un dado, lanzándolo de una determinada forma para obtener el valor deseado. Los jugadores de backgamon saben que esa trampa se evita con la norma de que el dado tiene que rebotar.

Volviendo a las reglas, habíamos apuntado la posibilidad de establecer el azar como método, para por ejemplo obtener un tema de forma aleatoria. Podemos en estos casos abandonarnos al azar, o



podemos servirnos del azar, un poco abusando de él y minimizarlo si de entre los resultados elegimos a propósito los que más nos convienen o con cualquier otro criterio.

El efecto del azar constituye una estética propia, esto lo observamos, tanto a nivel visual,

Obligation Monte Carlo
Marcel Duchamp
1924 (reedición de la participación
n° 12 en 1938, litografía en color)
31,8 x 23,2 cm

283. *La probabilidad en su forma más simple se calcula dividiendo el número de casos favorables entre el número de casos posibles; por ejemplo 1/2 en un liz de cara o cruz o 1/6 de obtener un número concreto en una tirada de un dado. Podemos calcular el riesgo, según la apuesta que hagamos y las probabilidades de éxito, pero nunca el resultado de cada tirada, y el misterio del azar se mantiene. Curiosamente sin embargo, dado el elevado número de tiradas que se efectúan, sirve para anticipar las ganancias de los casinos, que se corresponden con precisión al ratio de ventaja que tienen.*

Fuente: López Oneto, Enrique y Ortega, Juan Manuel, El juego: entre la habilidad y el azar, Salvat Editores, Barcelona, 1982 (pág. 26-27)

como conceptual, y queda especialmente patente en dos casos: cuando trasladamos o representamos los resultados, –los repetimos en un acto no azaroso, sino mecánico que los fija–; y el segundo caso que queremos mencionar es el del falso azar. Que tiene que ver con hacer trampas, y consiste en presentar como resultado azaroso algo construido, manipulado.

Curiosamente ambos casos parece que se dan en la pieza de Duchamp *3 stoppages etalon*, una pieza autónoma y a su vez parte preparatoria de el “*Gran Vidrio*”. El tema y la estética de “*Tres paradas estandar*” es el azar; un azar que es posteriormente enlatado. Se plantea un juego, o más bien un experimento, que consiste en dejar caer una cuerda (línea recta) de un metro de longitud, desde la altura de un metro, para que la línea que forme en el suelo tome diversas formas aleatorias. Seguidamente aprovechará estos resultados para construir un set de reglas o patrones de este azar fijado en objetos: la obra *3 stoppages etalon* (1913-14) las reúne en un estuche. Estas reglas curvas servirán para conservar y trasladar (sin que haya espacio para más azar posible) las líneas azarosas a una pintura: *Red de zurcidos* (1914), y finalmente usar esta pintura en una zona de la composición de el *Gran Vidrio*.

Pues bien, parece ser que Duchamp, manipuló los resultados. Para Javier San Martín²⁸⁴, esta operación, lejos de hacerse apelando al gusto, algo que Duchamp veía como un “peligro”, se justifica porque no estaba haciendo una experimentación sobre el azar como forma de producir obras de arte, sino que buscaba el efecto visual del azar producido por la caída del hilo, y al descubrir resultados



demasiado desordenados decidió organizarlos él mismo.

Establece unas reglas de juego, que conforman la obra, y hace trampas, no estropea el juego, la estética del azar, sigue presente, si bien por medio de imitación o recreación. El aura de impersonalidad, de las decisiones dejadas al azar sigue en la lectura de la pieza. Duchamp estableció en contra del peligro del gusto “la estética de la indiferencia” como base sobre la que se desarrollaría toda su obra, como queda patente con los *ready-made*.

También es probable que la rotura por accidente del *Gran Vidrio*, en un traslado de la obra, sea igualmente un acto provocado, y en cierta manera, controlado, (las dos partes enfrentadas con grietas simétricas) aunque aquí, sea como fuese, es evidente que el azar actúa de manera poco previsible. Podemos quizá hablar de la antes mencionada irresponsabilidad creativa. Sea como

3 stoppages etalon
Marcel Duchamp
(1913-14)

Réplica de 1964 por Arturo Schwarz,
colección del museo Tate

284. VV.AA., Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid, Dirección General de Archivos, Museos y Bibliotecas. Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid, Madrid, 2008 (pág. 168)

fuese, Duchamp aceptó la rotura del Gran Vidrio declarando que la obra había mejorado.

El nombre que recibe el Dadaísmo también es sospechoso que provenga del azar. Oficialmente Tristan Tzara obtuvo la palabra Dada al señalarla tras abrir un diccionario de manera aleatoria. Pero parece probable que la palabra sea una elección intencionada y presentada como un hallazgo casual con el efecto de que no significa nada. En el manifiesto Dadá de 1918, Tzara hace ver que descubre, a través de las teorías de periodistas, diversos significados encontrados en distintos idiomas, por un lado dejando en evidencia que cualquier explicación sobra y por otro aportando las explicaciones que le vienen en gana.

Con estas trampas ocultas de hacer pasar por azar algo deliberado parece que se está queriendo mostrar, como quien engaña en el juego, que la suerte está de su lado, que el destino les favorece. Si tenemos en cuenta la broma del ámbito del juego y el aparente sinsentido de dar importancia a la suerte, estas trampas aparecen como recursos pertinentes.

Los dadaístas utilizan el recurso del azar como una forma de romper el mito del genio artístico por medio de la impersonalidad de los resultados aleatorios. Hans Arp, quien también se dedicaba a hacer obras colaborativas con la misma idea de alejarse de este mito romántico, se servía del azar en la composición de sus collages.

En 1917, concluyó una serie de collages cuyos títulos terminaban con "...ordenados según las leyes

del azar". Si los observamos podemos comprobar que los rectángulos y demás trozos de papel que los componen están colocados con un orden deliberado y alejado de la casualidad, aunque sí puede ser que el azar haya sido el punto de partida del proceso creativo y que posteriormente Arp haya intervenido en el resultado.

Hans Richter, en su libro de memorias *Dada Profile* escribió: "*Una esquina desgarrada servía de arranque para nuevas composiciones, un manchurrón fortuito de lluvia se convertía en el centro de una explosión que se extendía luego por otras superficies. La convicción de que el azar era el verdadero centro de Dadá le dio nuevos bríos y se convirtió en sus manos en una magia que impregnó no solo su obra sino también su existencia*".²⁸⁵

Tristan Tzara proponía un proceso similar para componer los poemas dadaístas, este consiste en cortar en fragmentos un texto impreso y dejar que el azar los ordene. En el punto VIII del *Dada manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo* ofrece la explicación a modo de receta "*Para hacer un poema dadaísta: 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.*"

Se trata de un método neutro que podría

285. recogido en: Elger, Dietmar, *Dadaísmo*, Taschen, Madrid, 2004 (pág. 30)

hacer una máquina, y al que sin embargo se carga de magia, y broma cuando afirma “*El poema se parecerá a usted*”. También, seguidamente aporta un ejemplo, que siendo totalmente caótico y carente de lógica, tiene cierto sentido, o intentamos inevitablemente buscárselo. Se logra quitar prácticamente toda intervención, intención y elección por parte del autor, para así romper con la figura del artista-genio. Esto proviene de la impersonalidad de delegar en el azar, pero al presentar los resultados la audiencia los puede juzgar como si fueran los de un escritor excéntrico; la ironía va en todas direcciones, hacia los escritores excéntricos, hacia los poetas dadaístas a quienes dedica la receta y entre los que se incluye, hacia el público...

En el collage, y también particularmente en su opuesto, decollage, el azar interviene en gran medida. Tomemos por ejemplo el llamado “Arranquismo” que consiste en imágenes fruto de arrancar, fortuitamente, partes de carteles en vallas publicitarias, desvelando capas subyacentes de otros carteles. Cualquiera que pase por una estación de metro o una calle puede arrancar un trozo de estos carteles, cada uno arranca una franja, un trozo redondo, jirones... la imagen va formándose y evolucionando por medio de una creación colectiva sin intencionalidad (o con otra intención más allá de crear una imagen) solo por un gesto de jugueteo, como quien hace un garabato mientras habla por teléfono. También entre tanto pueden superponerse carteles nuevos, a veces

incluso repuestos de los mismos carteles, pero que no coinciden exactamente en la misma posición, lo sabemos porque son también arrancados en parte en un proceso sin fin.

El argentino Claudio Pousada, que desarrolla el proyecto Santotipo acuña el término Arranquismo y se dedica a fotografiar los resultados en algún punto en el que los encuentra, es un proyecto de 2001. Así mismo propone la actividad para que cualquiera lo ponga en práctica. En su caso se limita a encuadrar con la cámara partes de estas composiciones; pone una regla: “*La regla de oro es no tocar las piezas. Nunca producir un Arranquismo. Sólo caminar, percibir y rescatar.*”²⁸⁶ Si bien él está sobre todo interesado en la tipografía, y buscará composiciones donde destaca la aparición de grafías en los textos que se fusionan, cualquier tipo de elemento de los carteles posibilita hallazgos interesantes.

En lugar de añadir se quita algo, se destapa, se deja al azar lo que se encuentre debajo, sólo descubierto posteriormente. Pero también se puede tapar para desvelar solo ciertas partes de una imagen subyacente. Algunos grafiteros utilizan los carteles como soporte y se sirven de partes de estos para integrarlos en su pintura, que cubre el resto.

Es una operación similar a la que recurre Max Ernst en “*El dormitorio del amo vale la pena pasar en él una noche*” (1920), la técnica pictórica que emplea en esta obra es una de las numerosas que Ernst inventó, y que se han llamado procesos semiautomáticos. El cuadro se construye a partir de una lámina con ilustraciones variadas hallada en un libro de texto. De entre las numerosas figuras que aparecen en ella, selecciona algunas

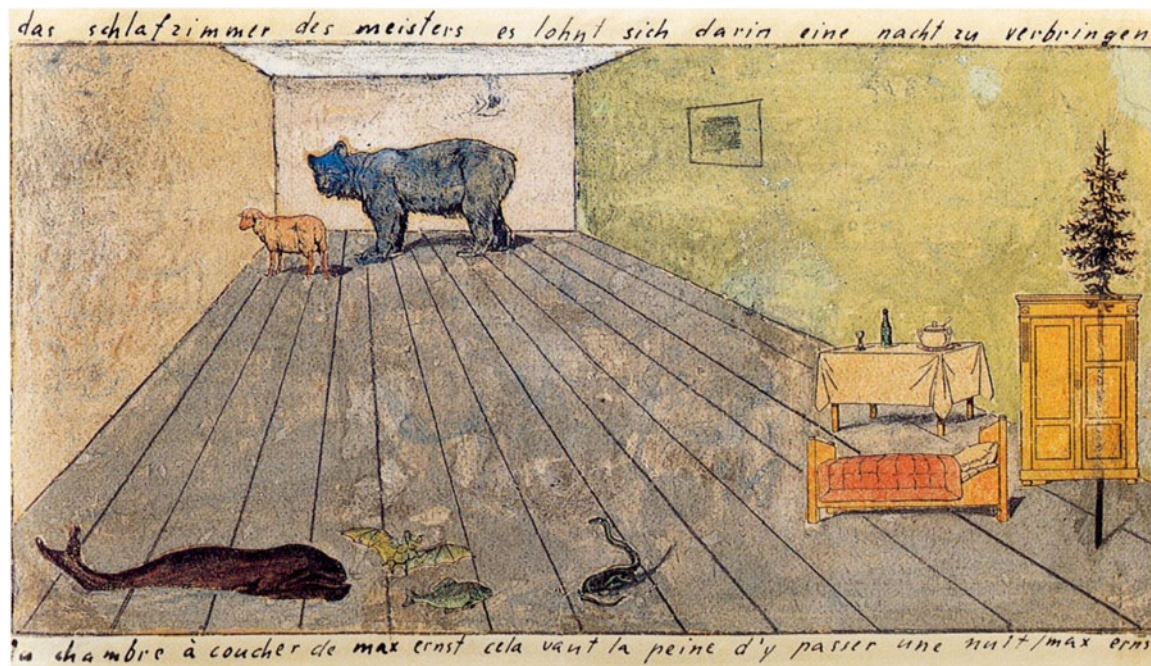
286. <http://www.santotipo.com/proyectos/arranquismo01.html>

y tapa el resto de la hoja, para después crear un escenario que relaciona las figuras que ha salvado. Los tamaños, las escalas y los puntos de vista de cada uno de los dibujos pueden no concordar con el conjunto, apareciendo como elementos absurdos y paradójicos.

El propio autor decía que estas técnicas o procesos le “echaban una mano”²⁸⁷. Generaba, por medio de diversas técnicas, manchas y estructuras aleatorias que después le servían para elaborar motivos figurativos o paisajes. También incluía materiales, objetos encontrados casualmente, tanto como imágenes, según acabamos de ver.

Ernst realizaba, así mismo, fotomontajes, o más bien collages reproducidos posteriormente por medio de fotografías, lo que le servía para unificar tanto las texturas y tonalidad de la imagen, como los cortes de los diferentes papeles. En 1919 anotó en su autobiografía esta definición: “*La técnica del collage es el aprovechamiento sistemático del encuentro, fortuito o inducido, de dos o más realidades ajenas entre sí, en un plano aparentemente inapropiado... y de la chispa de poesía que salta en el acercamiento de tales realidades.*”²⁸⁸

El azar, según hemos ido viendo aparece de muchas maneras: como un resultado posible entre varios, todos con el mismo valor; una tensión o equilibrio inestable que en el último instante se decide; el azar como trampa que en apariencia humaniza a las máquinas; Un orden posible, o un desorden; el azar como algo que nos viene impuesto y lo aprovechamos, por ejemplo una disposición de



El dormitorio del amo vale la pena pasar en él una noche
Max Ernst (1920)
y lámina en el Catálogo del
Instituto de Materiales de
Colonia, pág. 142



imágenes con otra función o un comportamiento de las cosas sin nuestra intervención; lanzado por un mecanismo automático que introducimos en el proceso; un generador aleatorio de ideas absurdas; el azar como un accidente imprevisto (o provocado) que nos sitúa en otro punto y con un planteamiento nuevo que no se nos hubiese ocurrido de otra forma; como algo incontrolable; un abandono a la suerte, una actitud alerta ante lo que aparece por casualidad para utilizarlo. Una forma de delegar nuestras decisiones a merced del destino.

287. Elger, Dietmar, Ob. cit. (pág. 70)

288. Elger, Dietmar, Ob. cit. (pág. 74)

Gabriel Orozco

Estudio de casos

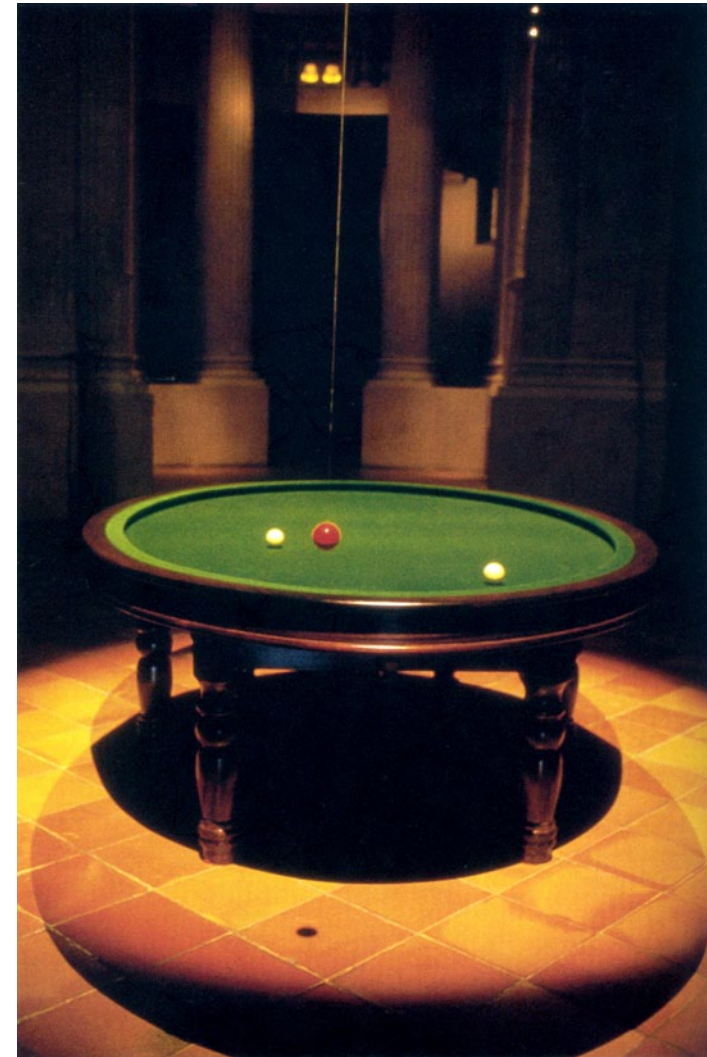
El artista mexicano Gabriel Orozco (1962, Xalapa) utiliza diversos medios para desarrollar su arte como la escultura, dibujo, collage, fotografía, instalación, vídeo o el arte objeto. Parte de la vida cotidiana, de los detalles que encuentra, documenta *objets trouvés* o juega haciendo pequeñas alteraciones con elementos de la realidad a modo de improvisación que recoge en fotografías.

Su obra ha generado debate sobre la hibridación entre escultura y fotografía, sus intervenciones o *ready mades* hacen hablar al espacio y a los materiales en un lenguaje escultórico pero se nos presentan en el medio fotográfico. En este punto su obra tiene un paralelismo con alguna de Roman Signer.

El azar está muy presente en el proceso, y se extiende al producto final, sin que esté concluido; el reto pasa al espectador, se tiende la suerte. Pequeñas casualidades tejen la obra: el accidente, la tensión del equilibrio, o el instante son cualidades que la generan y que permanecen latentes en la obra.

La aplicación de unas reglas creadas especialmente para una obra destaca su carácter lúdico. Por ejemplo el juego visual de juntar dos scooters amarillos en *Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla* (1995) que realizó en Berlín, en una búsqueda que nunca se agota, o el de colocar una naranja sobre cada puesto de un mercado vacío en *Turista maluco* (1991).

Y es que Orozco es un gran apasionado de los juegos, le gusta jugar, pero sobre todo, ganar. No le interesan los juegos ni los deportes que carecen de ganador. Compite al fútbol en un equipo local de la ciudad de México, y este deporte está muy



Oval con péndulo (1996)
Instalación

presente en su obra. Gabriel Kuri dice de él: “es la persona que conozco con mayor intuición y rápido entendimiento de las reglas y mecanismos para ganar en cualquier juego, deporte u otras suertes”²⁸⁹.

En otra de sus obras convierte una galería de Amberes en un aparcamiento de coches (*Estacionamiento*, 1995) el tiempo que duraba la exposición. También ha cortado un coche en tres partes longitudinalmente, para descartar la central y unir las dos laterales (*La DS*, 1993). En *Piedra que cede* (1992) hace rodar una pelota de plastilina por el suelo de la ciudad; la suciedad y las marcas del pavimento se añaden a la materia como registro de la acción. Como hemos visto, Orozco parte de elementos de la vida cotidiana, pero al igual que el juego, que no es la vida corriente, sitúa las obras en otros contextos que él crea.

Pero, sobre todo, las obras que más nos interesan por su relación con este estudio son las modificaciones que hace de juegos, obras abiertas con las que los espectadores están invitados a interactuar, a jugar con ellas. Son por tanto dinámicas, otra característica recurrente de este artista; su interés por la representación del movimiento y el tiempo.

En *Mesa de pin-pong con estanque* (1998) propone un juego entre cuatro jugadores con un estanque de agua y nenúfares en el centro. La mesa, en forma de cruz, tiene cada extremo redondeado, permitiendo el giro necesario para pasar la pelota al jugador de al lado. Además, al contar con varias pelotas, se puede jugar con más de una a la vez complicando la acción. Son todo sugerencias, porque al fin y al cabo sólo nos ofrece el juguete. En inglés esta pieza se titula *Pin Pond Table*, haciendo



un juego de palabras con estanque (pond), aunque Orozco no es muy partidario del uso del lenguaje verbal en el contexto de sus obras, en este caso sí que toma sentido.

Oval con péndulo (1996) es una mesa de billar sin troneras, para jugar a carambolas, de forma ovalada. Con dos bolas blancas sobre el tapete y la tercera, roja, en el extremo de un péndulo que pasa casi rozando el centro de la mesa. Se le añade una cuarta dimensión del movimiento al juego, el instante en el que se debe golpear la bola con el taco es importante. La forma en que se comportan las bolas al chocar con el borde curvo de la mesa es un tanto caótica. Cabe destacar el contexto en el que se expuso por primera vez, en un antiguo selecto club de juegos y apuestas de Londres, en su exposición “Club Vacío”. Orozco suele trabajar concretamente para los lugares donde expone, viaja a las ciudades

Mesa de pin-pong con estanque
(1998)
Instalación

289. Kuri, Gabriel, “General Orozco: A manera de presentación” en VV.AA., Gabriel Orozco, *Moca/Conaculta Inba*, 2000 (Catálogo de exposición)



Caballos corriendo infinitamente (1995)
Instalación

antes y hace obras de última hora.

El ajedrez es el referente de la obra *Caballos corriendo infinitamente* (1995), está compuesta por un tablero de madera de 16x16 casillas, con cuatro colores y fichas de caballos (16 por cada uno de los cuatro colores) distribuidos aleatoriamente. No hay otras fichas y, al faltar el rey, nos elimina el objetivo del juego, no acabándose nunca. Podríamos tomar el movimiento que hace el caballo y “comer” las fichas de unos y otros pero no tendría mucho sentido. La obra es poética, una característica que Gabriel no quiere admitir, por lo menos en cuanto a la relación con la poesía que se construye con palabras. Pero lo cierto es que su obra está cargada de poesía, de cierta musicalidad.

Si entendemos la poesía como su origen etimológico del griego *poiesis*, de crear, él está creando juegos, pero también el espectador tiene que crear; el concepto de obra está en continua transformación.

Altera juegos tradicionales sugiriendo nuevas formas de jugar. Estas obras no son más que terrenos de juego, por eso nos interesan, nos ofrecen *la posibilidad*, nos brindan la libertad de crear, de transgredir las reglas. Pero también al tener su origen en juegos conocidos, se reconoce la capacidad que poseen de repetirse; esta vez la repetición no es tal, es parecida, como ocurre en música con las variaciones que hace el tema principal en el desarrollo de una fuga.

Hay un elemento que incomoda, que crea una tensión, parece venir de terrenos surrealistas como un estanque o de la ciencia como el péndulo. También en estas tres obras está presente la idea de infinitud, de no acabar nunca el juego; el círculo

que se cierra sobre sí mismo.

El humor es también fundamental en su obra, las versiones de juegos se pueden tomar como parodias, están en el terreno de lo cómico. En general sus piezas tienen ese tono que provoca la sonrisa, y quizá por ello no haya que explicarlas, como tampoco conviene hacer con los chistes.

Pasatiempos: Denborapasa abstraktua y Sudokus

Prácticas de laboratorio

Los pasatiempos, o juegos de lápiz y papel, son juegos, que aparecen impresos en publicaciones, y que sirven para entretener con una actividad y así evitar el aburrimiento. Normalmente hay que resolver algo, tienen una meta clara, entonces hay algo que hacer; se nos ofrece un proyecto.

Denborapasa abstraktua (2008) (pasatiempo abstracto) es una versión de los juegos de unir los puntos correlativamente, con la diferencia de que aquí, en lugar de aparecer una imagen que tenemos que adivinar, el resultado es abstracto. Fue una colaboración para el periódico Gara, invitado por la comisaria Haizea Barcenilla, con lo que me pareció adecuado jugar con el soporte.

Para realizarlo hice el dibujo primeramente, y después sobre las esquinas fui colocando los puntos numerados. Por lo tanto, existe un dibujo o esquema original que luego se repite cada vez que es dibujado por los jugadores.

Se hace cada vez una representación de aquel dibujo, como obra abierta. Se nos ofrece a modo de partitura, la obra está ahí pero a la espera, latente, hay que interpretarla, y cada interpretación es diferente, tiene alguna variación.

Es diferente a la reproducción de la obra seriada, aquí se mezclan el original y la copia, porque el espectador tiene que rehacer el dibujo.

Incluye algunas dificultades, que aseguran un resultado variable, como obligar a hacer líneas casi paralelas, líneas largas, o puntos que están bastante cerca. Además, sabiendo que el número de

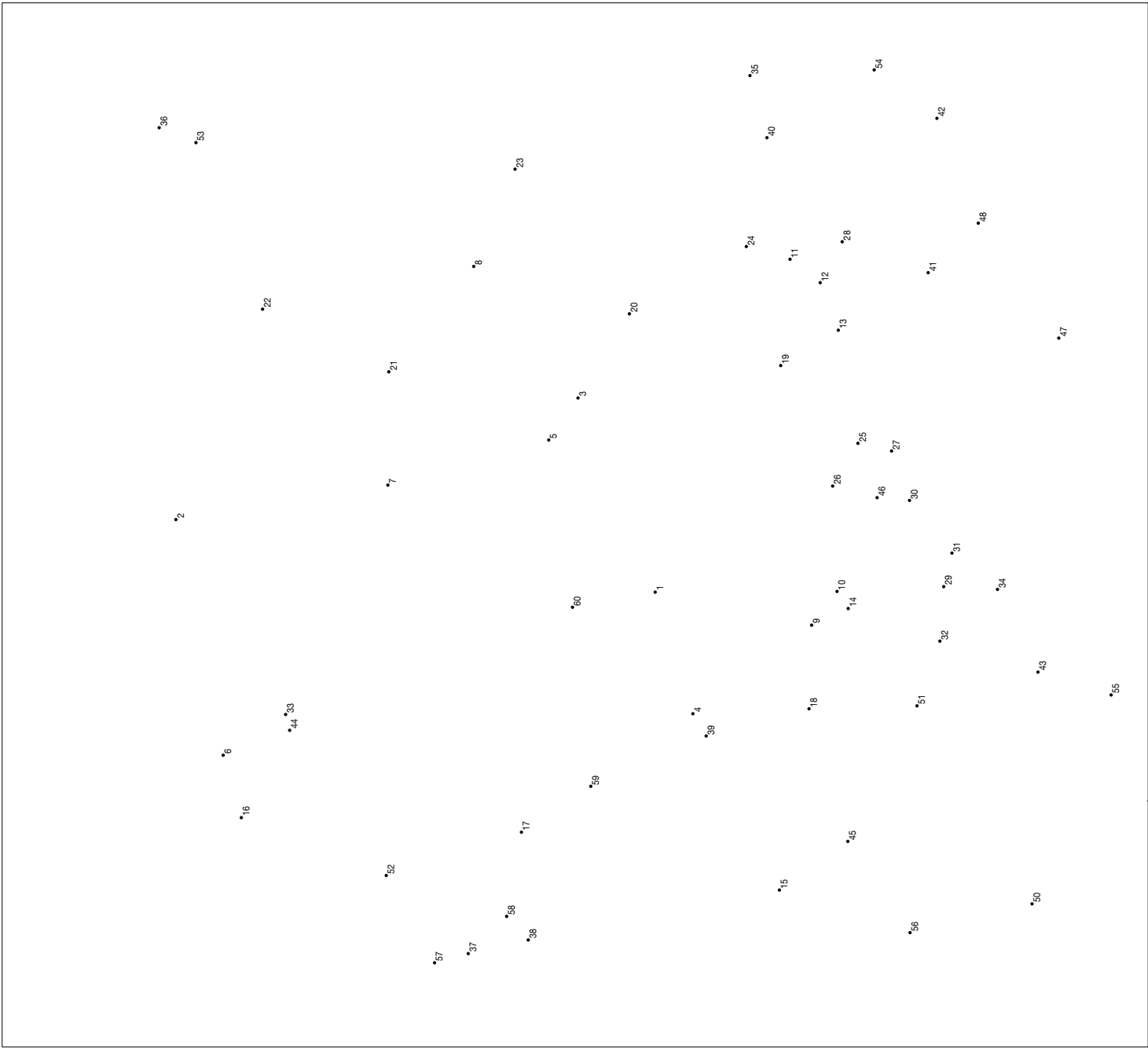
la sección Ad Hoc sería el 49, omití ese punto para que la gente tenga que buscarlo fuera del espacio delimitado del juego.

Los *Sudokus* (2008) son versiones de los juegos llamados así; unos puzzles de números, de 9x9 casillas y subdivididos en regiones de 3x3, en los que se dan algunos números y se tienen que completar el resto de casillas con cifras, siempre sin repetirlos en cada fila, columna o región. Normalmente tienen una única solución; estos, en cambio, tienen varias soluciones posibles.

Uno de estos sudokus concentra todos los números ordenados, dentro de la región central, están todos juntos, mientras que en el otro están separados lo más posible, y cada número se sitúa en el orden que ocuparía dentro de cada una de las nueve regiones.

Aunque las reglas son las mismas, el modo de resolver estos sudokus es muy distinto del habitual; hay gente que ha dicho que no se pueden hacer, pero en realidad sí se pueden completar. Para ello hay que buscar una lógica e inventar según ella unos cuantos números más, después se sigue hasta rellenar todas las casillas con el resto de los números.

Estos dos pasatiempos cambian la dinámica de los juegos originales, los modifican sin alterar las reglas. Buscan cierta estética derivada del juego, y exigen, por su carácter de pasatiempo, la acción de los jugadores para completarlos.



[AD HOC] 049

NIVEL FÁCIL:

1			2			3
4			5			6
7			8			9

Instrucciones:

Completa las casillas que faltan con números del 1 al 9 de manera que no se repita la misma cifra en cada línea, columna o cuadrado.

NIVEL DIFÍCIL:

			1	2	3		
			4	5	6		
			7	8	9		

La partida

Jugar una partida suele ser una confrontación entre varios jugadores, una disputa que se resuelve en igualdad de condiciones, bajo unas reglas con un objetivo y en la que unos resultan ganadores y otros la pierden. Por lo tanto se enmarca en las categorías *Agon-Ludus* propuestas por Caillois. En partidas de ciertos juegos también interviene el azar en mayor o menor medida, el componente *Alea*. Lo que sí parece es que no se puede sacar del ámbito del *Ludus*, de la reglamentación y organización.

En una partida hay varios oponentes que pueden ser individuales o equipos, pero un solitario también es una partida, y así mismo se puede contemplar el juego cooperativo en el que todos persiguen un objetivo común.

En este capítulo observamos el proceso de elaborar una obra como si fuera una partida. Cada partida es individual, pero juega al mismo juego; si tomamos un juego como el weiqi, es posible que en toda su historia milenaria no haya habido dos partidas iguales; sin embargo todas pertenecen al mismo juego. Un juego que ha tomado una forma definido por sus reglas.

Entonces ¿Cual sería ese juego común? todas las escalas parecen válidas aquí, desde una obra concreta entendida como juego, una serie de piezas con elementos en común, la producción de un artista que tiene un estilo definido, el movimiento artístico al que pertenece. Puede que no se pueda hablar de reglas en muchos casos, pero también es posible que las reglas estén presentes sin que seamos conscientes de ellas.

Como hemos dicho, en una partida se enfrentan (normalmente) varios jugadores, hay un carácter agonal de confrontación. Siguiendo

nuestro paralelismo con el proceso de elaborar una obra vamos a fijarnos en quiénes pueden ser esos jugadores.

Lo que parece claro es que uno de ellos es uno mismo cuando crea, aunque esta posición también puede situarse en la propia obra, como si ésta (o el juego) dominase las acciones del artista (en el terreno de *juego ideal* planteado por Deleuze). Asumiendo que en el hacer de una obra el artista es uno de los jugadores, vamos a ver con qué se enfrenta.

En primer lugar se puede enfrentarse con la obra que hace. Eduardo Arroyo se refiere a un símil de un combate de boxeo con la obra. La obra (el cuadro) es quien sale siempre victoriosa para Arroyo en este combate.

En una entrevista a Arroyo, se le preguntó sobre el boxeo: *“Mi pasión por el boxeo ya se ha hecho pública; de todos es sabido que siempre salgo en defensa de lo que yo llamo arte, un arte cruel, en relación total con el oficio del pintor. Ambos oficios, el del boxeador y el del pintor, se desenvuelven en la soledad, bajo la luz eléctrica, con mucha tensión, con el cuerpo que se agota. El ring y el lienzo tienen muchos parecidos. Es necesario que el combate valga la pena.”*²⁹⁰

En otra entrevista a Arroyo: *“Cuando se encierra a pintar, ¿qué sucede, cómo es el proceso que ha comparado en muchas ocasiones con una pelea de boxeo?*

–Es una manera de pintar muy compulsiva, es un desafío constante, en realidad es un combate. Siempre pinto un solo cuadro, no trabajo en varios a la vez. Tiene un principio y tiene un fin, y en ese tiempo yo sé perfectamente que no saldré victorioso,

290. VV.AA., “La tensión del combate. Una entrevista colectiva con Eduardo Arroyo” *Revista Minerva n.º 20 Círculo de Bellas Artes, Madrid (2012) (en respuesta a una pregunta de Ferrán Barenblit) (pág. 13)*

que el que va a ganar la batalla es el cuadro, y sigo pintando porque tengo la ilusión de ganar, aunque tengo la certeza que no va a ser así.(...)”²⁹¹

Es al fin y al cabo una lucha con uno mismo, con lo que se quiere hacer y ahí reside el reto. John Berger, pone en palabras de su personaje Janos Lavin, en “*Un pintor de hoy*” la noción de esa lucha: “*En el arte, todo está justificado, pero todo debe estar en relación con algo. Al pintor no es necesario prohibirle nada. Nada en absoluto. Pero cuando ha terminado su obra, ésta ha de ser juzgada en relación con la lucha, siempre presente y siempre distinta, de los hombres por realizar más plenamente todo su potencial.*”²⁹² y unas páginas más adelante en el diario del personaje ficticio, (el pintor Janos Lavin), éste recoge impresiones de su visita a un museo, y expresa la sensación de hallarse en una comunión entre distintos artistas de cualquier época y de cómo las diferencias (en las preocupaciones, circunstancias, objetivos) de cada uno son la esencia de esa fraternidad: “*Todos somos atletas cuyos miembros son imágenes.*”²⁹³

Otra forma opuesta de entender algo parecido es la rivalidad o el pique que existe entre distintos artistas, algo que no se puede ocultar. En un texto de A. Shaburov recogido en la revista Exit, el artista, componente del duo Blue Noses, apunta: “*El arte es como un deporte. Tenemos nuestras propias asambleas nacionales, Juegos Olímpicos (Bienales) y espíritu competitivo: ¿quien es más duro nosotros o Fischli&Weiss?*”²⁹⁴ Aunque la competición con otros artistas pueda ser una motivación algunas veces, no nos parece interesante incidir más en la noción que considera a otros artistas como rivales en la partida.

Lo que sí nos parece interesante es la posibilidad de colaboración, que mantiene características de un juego con varios participantes y puede compartir algunas reglas. Lo vamos viendo en el capítulo de la improvisación, y también lo veremos en el siguiente a este, que dedicamos a unos ejemplos a modo de ejercicios propuestos en una clase, en la Facultad de Bellas Artes.

Otra figura que se puede considerar a nivel simbólico como jugador de la partida es la del espectador, como lo puede ser la crítica. En estos casos, hay ocasiones en las que existe confrontación y choque, una relación de amor-odio, conflicto, imágenes que no nos agradan pero que no podemos dejar de mirar, tiempos impuestos... Otras veces en lugar de adversarios se trata de una relación de jugar-con, en el sentido de broma, propuesta desde unos u otros.

Quizá la manera de saber quién es ese o eso a lo que se enfrenta un artista en la partida, no es comprobar qué partes habrán ganado o perdido sino fijarnos en la posibilidad de hacer trampas y ver a que figura afectan. Puede que así viéramos aparecer estos u otros nuevos agentes, y en qué situaciones estas trampas constituirían realmente un juego sucio, y cuándo una ruptura del juego.

No abandonando del todo esta cuestión de los jugadores implicados, nos vamos a centrar en otro aspecto, el juego en sí mismo, y como ese juego se desarrolla o se despliega. La unidad mínima de la partida son los movimientos, las jugadas. Sucesivamente uno y otro oponente las

291. Entrevista por Eduardo Iglesias Brickles en <http://weblogs.clarin.com/revistaenie-testigoocular> Blogs de la Revista Ñ, Clarín, Buenos Aires. (12/1/2010)

292. Berger, John, Un pintor de hoy, Alfaguara, Madrid, 2002 (pág. 93)

293. Berger, John, Ob. cit. (pág. 97)

294. Shaburov, Alexander, ¿Quién es más idiota? Exit n°25 “Jugando” (2007) (pág. 120)

“Las piezas de ajedrez son el alfabeto en bloque que da forma a los pensamientos; y estos pensamientos, a pesar de hacer un diseño visual en el tablero de ajedrez, expresan su belleza abstractamente como un poema... He llegado a la conclusión personal de que si bien todos los artistas no son jugadores de ajedrez, todos los jugadores de ajedrez son artistas.”

Marcel Duchamp

295. López Quintás, Alfonso, *Estética de la creatividad*, Ediciones Rialp, Madrid, 1998 (pág. 45)

296. López Quintás, Alfonso, *Ob. cit.* (pág. 46-47)

van realizando. En cada momento, la situación cambia, estamos ante un nuevo horizonte. Lo que teníamos pensado hacer, si es que nos habíamos planteado alguna estrategia, habrá que adaptarlo o descartarlo.

Estas jugadas que dan forma a la partida pueden ser acertadas o erróneas, y aquí como observa López Quintás uno de los indicativos de las buenas jugadas es que abren juego. Nociones, como veremos, en las que confluyen J. A. Marina y W. Matthews.

López Quintás trae un ejemplo del ajedrez: *“Al mover cada figura, aunque sea un sencillo peón, se abren una serie de posibilidades de ofensiva y contraofensiva. Cada nuevo movimiento de figuras altera el panorama de posibilidades operacionales. Esta alteración implica apertura de unas posibilidades de acción y obturación de otras. El alumbramiento de posibilidades de acción abre rutas, y en cuanto las abre funda sentido, da sentido a la acción realizada e ilumina el camino a seguir en la actividad posterior. El que sabe jugar crea, al hilo del juego, posibilidades nuevas y cambiantes que son la luz misma que permite proseguir su tarea creadora.”*²⁹⁵

Una mala jugada es la que no tiene sentido para el objetivo del juego; aquella que no puede iluminar el camino a seguir. El objetivo de este juego que estamos planteando no es ganar, sino poder continuar jugando. Y por ello, que surjan posibilidades nuevas para aplicar en la obra que estamos realizando o en futuras piezas, es una clave de la experimentación lúdica. Al contrario, unas malas jugadas hacen imposible ver por dónde seguir, o si tiene sentido seguir. No acabar un

proyecto, no conseguir empezar nuevos, es haber perdido la partida.

En su texto, López Quintás prosigue de manera clara en una idea que va del detalle más particular hasta abarcar todo el ámbito del juego. Observado siempre desde dentro de sus límites, en el juego todo cobra así sentido:

*“El juego es una actividad creadora que lleva en sí su principio y su fin y, consecuentemente, su sentido pleno. Nada es en él mero “medio para”. A diferencia de la “competición”, que sólo atiende a los resultados obtenidos, el juego en su auténtica pureza es todo él conjuntamente fin y comienzo, meta y razón de ser impulsora de la actividad. Se juega para crear juego, y el conseguir un tanto o una baza no tiene valor lúdico mayor que el propio de las acciones llevadas a cabo para lograrlo. Es un momento más del complejo lúdico. Todo momento de la acción lúdica ostenta condición de fin porque está inserto en una trama creadora de sentido. Merced a esta integración activo-receptiva en el conjunto lúdico, sobre cada elemento del juego gravita el sentido del todo.”*²⁹⁶

El objetivo no escapa del propio juego, y vendría a ser el de permitirnos seguir jugando, por las características de automovimiento e inmersión. La posibilidad lúdica, tema clave de esta tesis, toma en la siguiente cita de López Quintás un particular significado especialmente sugerente: *“La actividad lúdica es creadora de sentido por ser una actividad reglada que somete al jugador a unas normas determinadas con el fin de promocionar su libertad y su creatividad. El juego es todo él un ámbito resplandeciente, campo de luz donador de sentido y engendrador de belleza porque tiende esencialmente*

a crear un campo de libertad, de opciones siempre nuevas, dentro de un cauce de posibilidades.”²⁹⁷

Ya vamos apuntando como es ese juego al que jugamos cuando creamos de forma lúdica. No se trata de una competición al uso, y no tiene unos objetivos que determinarían la victoria o la derrota, tenemos que inventar cada vez los fines.

Como indica J. A. Marina, la inteligencia humana va más allá de ser una actividad meramente instrumental, no podemos “[*excluir de la inteligencia dos de sus funciones esenciales – crear la información e inventar los fines– (...) somos fantásticos creadores de conocimientos, por decirlo con una expresión paradójica*”²⁹⁸

Marina trata después sobre la función adaptativa de la inteligencia, con la que podemos conocer la realidad, y así ajustar nuestro comportamiento; vivir y pervivir. Pero así como nos permite conocer cómo es la realidad, nos capacita para incidir en ella adaptándola y también nos permite descubrir cómo podría llegar a ser. Esto le lleva a la siguiente afirmación: “*Crear es inventar posibilidades, es decir, encontrarlas.*”²⁹⁹ Inventar, como recuerda Marina en su origen significaba encontrar.

Los movimientos tienen sentido dentro de un contexto, dentro de un juego en un momento concreto, y es el juego –el jugar– en sí el que unifica todo dotándolo de una identidad.

También ciertos fallos o errores son vías para abrir juego y pueden convertirse en jugadas buenas. Wade Matthews, trae como ejemplo una anécdota de Thelonius Monk. “*Cuentan que, al salir de una sesión de grabación con la cara especialmente larga, le preguntó un amigo: «¿Qué?*

¿Cómo te ha ido?». A lo que respondió: “*¡Fatal! Me he equivocado de errores*». *Es decir que para Monk el error era una oportunidad, una ventana hacia otra interpretación, otra vía, otra manera. Por otra parte, había errores que no aportaban nada, que no desvelaban ningún camino nuevo; o, por lo menos, ninguno que él fuera capaz de vislumbrar. Estos eran los errores equivocados.*”³⁰⁰

Matthews sitúa la cuestión en la escucha, la escucha como acción más importante durante la improvisación, nosotros podemos extrapolarlo al momento en el que tras una jugada, o unas pinceladas se observa el nuevo panorama. Ésta, según dice, debe ser una escucha de oportunidades, no de juicio. Abrirnos a la posibilidad lúdica, en lugar de juzgar y ver las jugadas como errores o aciertos.

El error sólo será tal cuando no ofrezca oportunidades interesantes, y tratándose de una creación colectiva como la improvisación, añade: “*Aunque al que lo comete no le ofrezca nada puede que a otro del grupo, o a la música en general, le muestre algo realmente fecundo.*”³⁰¹

Seguidamente, en relación con la idea de ese nuevo panorama que se presenta tras cada jugada y que imposibilita plantearse una estrategia prefijada, contrapone el flujo al sistema. Según apunta, la escucha “*que no acepta*” es la que bloquea al improvisador. “[*E]l improvisador construye con lo que hay y con lo que aporta. Lo que hay es lo que ya ha sonado. Es lo que hay, y es lo que hay. Ninguna postura de rechazo puede cambiarlo, porque ya es el pasado. No se puede borrar y no se puede negar. Sólo se puede trabajar con ello, y para hacer eso hay que entenderlo como una manifestación sonora de*

“la acción lúdica [por medio de las sucesivas jugadas] va creando paulatinamente un campo-de-iluminación, y a la luz de este campo lúdico resalta el sentido o el sinsentido de cada una de las jugadas. Toda jugada tiene una significación, pero puede carecer de sentido.

Por ser creador y fundar sentido y luz, el juego alberga en sí mismo su principio de autodespliegue, posee una “finalidad interna”, forma una especie de constelación en la cual cada elemento se vincula a los demás en un proceso de potenciación mutua.” López Quintás, Alfonso, Ob. cit. (pág. 46)

297. López Quintás, Alfonso, Ob. cit. (pág. 47)

298. Marina, José Antonio, Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona, 2000 (pág. 17)

299. Marina, José Antonio, Ob. cit. (pág. 21)

300. Matthews, Wade, Improvisando, La libre creación musical, Turner Música, Madrid, 2012 (pág. 151)

301. Matthews, Wade, Ob. cit., (pág. 152)

lo potencial. La improvisación no es para los que temen lo inmanente, los que quieren un sistema que les permita evitarlo, razonarlo, o racionalizarlo. La improvisación es para el cazador-recolector, el que ve la fruta y la come, el que ve la presa y la persigue. Quien sale a cazar conejos para dar de comer a su familia, ¿debe quejarse si se encuentra con un ciervo?”³⁰²

Estrategia: la visión oriental frente a la occidental

El filósofo François Jullien, analiza la forma de entender el concepto de estrategia, comparando la visión de la cultura europea y la china. Por un lado tenemos la manera occidental, basada en la modelización de un plan preestablecido y su posterior aplicación *persiguiendo un objetivo* –por la vía más directa posible–, por otro la china, que actúa *facilitando el propio curso de las cosas*, y se puede decir que lo hace por medio del *no-actuar* –sin pasividad, pero tampoco forzando sino facilitando silenciosamente–.

En la cultura china no existe el concepto de objetivo, de hecho en el idioma es una palabra moderna que ha habido que introducir para las traducciones. En europa, la estrategia persigue un objetivo, lo que es sinónimo de fin. Un fin que puede ser parcial, enmarcado dentro de otros fines de categorías superiores, pero que una vez logrado

marca la conclusión de lo que se está haciendo. En china hay puntos intermedios en los que se constata un cambio, pero no son sino puntos en una transformación, en una tendencia.

Las diferentes visiones de estrategia provienen de los orígenes de ambas culturas, que paralelamente y sin contacto entre sí se estaban formando, en China en torno al siglo VI. y V a.C. cuando Sun Zi y Sun Bin escribieron sus tratados de Arte de la guerra y en Europa con la Grecia Clásica.

Anteriormente para occidente, en la Grecia Arcaica (VIII.-VI. a.C.), existía el concepto de “*metis*”, que vendría a ser el “olfato” o “inteligencia astuta”³⁰³; la capacidad para sacar provecho de las circunstancias, se puede relacionar con la idea moderna de surfear. Y en este sentido Ulises surfea cuando es llevado por las corrientes y en su estrategia sagaz e ingeniosa se enfrenta a los peligros, “*percibe en qué sentido evoluciona una situación y trata de sacar provecho de ello*”³⁰⁴.

En la Grecia Clásica sin embargo, este concepto de “*metis*” queda desplazado por una opción mayoritaria, la del “*eidos*” que equivale a la modelización y que será la imperante en occidente hasta nuestros días. Se abstrae el problema y se intenta solucionar por medio de ciencias como las matemáticas; la capacidad en geometría (paradigma de la modelización perfecta), es una de las más valoradas para los estrategas militares, cómo señaló Platón en la República.

Pero el momento en el que el plan falla siempre llega, todas las partidas son diferentes y no puede haber una clave para resolver todas igual. En el desajuste entre lo ideal pensado y la realidad al

302. *Ibíd.*

303. *Como lo han traducido los helenistas franceses Marcel Detienne y Jean-Pierre Vernant.*

304. *Jullien, François, Conferencia sobre la eficacia, Katz editores, Buenos Aires, 2006 (pág. 21)*

ponerlo en práctica se aprecia la *fricción*; lo forzado de la aplicación del modelo, del proyecto. Se sabe bien que la noción de estrategia como una táctica diseñada con anterioridad es fallida, pero aún así es el método imperante. Aquí, ante el imprevisto se nos presentan dos vías: por un lado la de seguir con los planes diseñados, hasta las últimas consecuencias y cueste lo que cueste.³⁰⁵ Como una apuesta. Por otro lado la necesidad de improvisar en un punto y cambiar los planes, lo que nos lleva a la figura del genio, la genialidad o jugada maestra, un golpe de efecto de aparente teatralidad, que caracterizan al heroísmo de la victoria y la épica de occidente. Lo que contrasta de nuevo con el sigilo de China, la actitud silenciosa, en la literatura no existe la epopeya.

La estrategia en China, en vez del plan establecido, sería más cercana al “*metis*” de la Grecia Arcaica con sus diferencias. En primer lugar troca “*las circunstancias*” por “*la oportunidad*”, o “*el potencial de la situación*”.

Si en Europa se considera *el progreso*, que tiene que ver con esa búsqueda de objetivos, con *la finalidad*, la virtud es *la eficacia*, constatable con logros. En China, sin embargo, se considera *el proceso*, en relación con la capacidad de renovación, se hablará de *rendimiento* en lugar de cumplir con objetivos, y la correspondiente virtud es la de *la eficiencia*. Eficiencia relacionada con el concepto de *inmanencia*.

La noción filosófica de inmanencia que es también una de las bases del Tao. En palabras de Jullien: “*En China la eficiencia del estratega consiste en captar la inmanencia en acto en la situación que se renueva, poco a poco y al*

*compás de la transformación: ése es el potencial de situación que absorbe la “circunstancia” para hacer aparecer la oportunidad. Ella consiste en ir en busca, como un zahorí, por su descubrimiento de los factores favorecedores, de la fuente de la que proviene sponte sua el efecto, pues por ella, sin tener que actuar o involucrarme, puedo dejarme conducir.”*³⁰⁶

Detecta factores facilitadores y se sirve de ellos, espera a que la situación sea favorable para recoger los frutos. Con la posibilidad lúdica que planteamos, entronca en cuanto que no siempre se trata de hacer cosas, de actuar, sino la mayor tarea es la de preparar y esperar, tiene más peso la no-acción. El silencio y la escucha, tan importantes en la improvisación. En el texto de Jullien que tomamos como referencia, se indica el caso en el que no somos capaces de detectar ningún factor facilitador, aunque sea embrionario o sólo sugerido, cuando no se encuentra apoyo en nada para dejarse llevar: “*Pues bien, no hago nada. Pues es evidente que si hago algo, no sólo correré riesgos, sino que me encamino fatalmente a la ruina. Será algo bello, trágico, heroico, pero no tendrá efecto.*”³⁰⁷

A la luz de estas características que Jullien destaca, nosotros observamos desde nuestra posición cómo se reflejan las particularidades de ambas culturas en el ámbito del juego; por un lado en el propio concepto “juego” como veíamos al analizar sus significados en diversos idiomas, tan relacionado con el goce estético en la lengua china. En la misma línea, también se refleja en la forma de jugar; si perseguimos un resultado en un partido y antepone la rapidez de los tantos al disfrute del juego, o preferimos recrearnos en el juego. Se ve

305. Jullien se basa para estos aspectos de la estrategia europea en los escritos de Clausewitz (s.XIX) quien propone el término de “*fricción*” y defiende seguir con el plan establecido aunque comprobemos que no es bueno.

306. Jullien, François, *Ob. cit.* (pág. 87)

307. Jullien, François, *Ob. cit.* (pág. 91)

reflejado también en lo diferentes que son los juegos de una y otra cultura: el ajedrez y el weiqi-go por poner como ejemplo, ya que trataremos ese juego en un capítulo próximo.

La visión china es particularmente sugerente para esta investigación, la ausencia de un proyecto al uso, y la atención por los momentos en los que observamos que algo ha ocurrido, para

aprovecharlos, tienen mucho que ver con la idea de creación lúdica que estamos tratando: con valerse de los accidentes del azar; con el jugueteo sin objetivo; con facilitar que las cosas ocurran dedicándonos al juego, sin enfocar las acciones a un fin o resultado, sino estando dentro del proceso de forma facilitadora. Jugar para crear juego y seguir jugando.

Ejercicios en clase: Las partidas dibujísticas y la constructiva

Prácticas de campo

Planteamos un juego que implica una colaboración o creación colectiva. Una partida entendida como un diálogo. Una partida de dibujo o dibujo jugado, es un juego que practican los niños, o por lo menos recuerdo que solíamos jugar así.

Se establece una alternancia de turnos, en los que uno dibuja y el resto sigue atento, a la espera, como tiradas o movimientos de la partida. Al quitar esta simple regla el juego cambiaría por completo, en lugar de un juego (*ludus*) tendería más al jugar (*paidia*) mucho más turbulento. Con los turnos uno observa qué está haciendo el otro, continuando o llevando en otra dirección el dibujo. De esta forma también se fuerza a dibujar cuando corresponde tu turno, hay poco tiempo para pensar la respuesta; se trata de una improvisación. No se acuerda previamente, ni mientras se dibuja, qué se pretende hacer, se empieza y se continúa.

Si tomamos el paralelismo que Wade Matthews hace entre la improvisación y la conversación hablada, observamos que estos juegos están bastante cerca, aunque puede haber un cierto retardo de pocos segundos que hace que la inmediatez no sea absoluta y además, se va creando un registro gráfico, siempre accesible para verlo y modificarlo, mientras dura la partida.

Teniendo en cuenta otro tipo de conversación, como la del chat que tanto se usa para comunicarse a través de internet el símil parece más válido aquí. En una conversación de chat hay más tiempo para pensar lo que vamos a escribir (que no decir, ya que los mensajes que se suelen intercambiar son escritos) aunque no mucho más tiempo para que el diálogo siga siendo fluido. En algunos sistemas de chats existe también una función que es

prácticamente idéntica a este juego de dibujar; se abre una pizarra compartida en la que por turnos los interlocutores van trazando, con herramientas digitales, un dibujo colectivo. Durante este dibujo, el chat propiamente dicho sigue activo para comentar cualquier aspecto, de la misma manera que ocurrió cuando pusimos en práctica estos ejercicios en clase, aunque hablando. En la pizarra de dibujo del chat la partida es online, y en todos los aspectos la comparación equivale a una partida online de ajedrez (por ejemplo) frente a una tradicional en la que los oponentes están sentados frente a frente y comparten el mismo tablero físico.

Harían falta más experimentos de un dibujo sin turnos pero en un principio parece que sería una pelea constante, deshaciendo lo que ha hecho el oponente o cada uno iría por su lado. Con el ejemplo de la conversación vemos lo que ocurre cuando varios interlocutores intentan hablar a la vez; se pierde la escucha. En una de estas páginas web³⁰⁸ una de las pizarras simulaba letras magnéticas como las que se usan en las neveras para formar palabras, era imposible escribir algo porque, ya sólo con 2 o 3 participantes, unos a otros nos quitábamos letras. Aun así alguien logró escribir con expresiones de cabreo “dejad de destruir mis cosas” y lo firmó con nombre y apellido. Seguramente nos cuesta entender cómo funciona la colaboración colectiva, pero no deja de ser frustrante intentar escribir y que te muevan tus letras. Algunas normas son necesarias para la dialéctica.

En la actividad que documentamos en vídeo participaron artistas, estudiantes de fin de grado de la facultad de BB.AA.. Se plantearon 3 juegos: el primero dibujando por parejas, el segundo en

308. www.lunchtimers.com

un grupo grande y el tercero usando ladrillos de construcción de plástico. Las reglas en cada caso eran pocas y simples.

Se plantean como juegos, es reseñable este punto ya que la simple propuesta o actitud de estar jugando hace que la misma actividad pueda ser un trabajo o un juego. En el texto con el fin de no repetirnos, utilizamos la palabra ejercicio o propuesta, son al fin y al cabo experimentos de los que extraemos muchas conclusiones, tanto de la actividad en sí, es decir cómo se funciona colaborando bajo estas bases, como recíprocamente, de las mecánicas; cómo afectan ciertas reglas y en definitiva cómo modificar estos juegos para propuestas futuras.

-1-

El primer ejercicio era para 2 jugadores. Se compartía un papel de tamaño Din A3 y un lápiz o rotulador que se iba alternando, se marcó un límite temporal de 15 minutos.

Los jugadores estaban sentados frente a frente, como en una partida y por esta disposición surgió la duda entre si se podía o no dar la vuelta al papel, se acordó no girarlo. De esta manera surgió esta otra regla que da forma al juego. Cada uno ve un dibujo distinto, o tiene un punto de vista distinto del mismo dibujo. En una vista aérea, en un motivo abstracto o más alegórico quizá no tenga mucha importancia pero en cualquier otro tipo de dibujo, en el turno hay que elegir entre dibujar para que uno mismo, o la otra persona, lo vea al derecho o boca abajo. Seguramente esta

regla podría haberse abolido y lo más probable es que se hubiese acabado por dar la vuelta al papel.

Tener una única herramienta de dibujo sirve para unificar los sucesivos turnos, en el caso de medios menos expresivos como el rotulador que posibilita un trazo uniforme la confluencia es mayor. Se puede jugar a continuar o favorecer, camuflarse en un estilo mutuo entre ambos o bien se puede romper con lo que hace o intenta hacer el oponente.

Uno de los recursos que se repetía, y también aparecerá en el 2º juego, colectivo, es el del texto, se escriben frases y palabras aisladas. En este caso funciona añadiendo otras palabras, a modo similar a poemas visuales o se hacen juegos con las letras, permutaciones o redondeándolas y tachando como en los pasatiempos. La colaboración lleva otras veces a continuar la frase o a escribir la frase contraria, una de las parejas escribe: “a veces no pienso” y ”a veces pienso mucho”.

Se van alternando líneas de formas, detalles y texturas, como el papel de los instrumentistas en una improvisación, que a veces sirven más como acompañamiento, a veces toma un papel rítmico o armónico, melódico... Un juego de preguntas y respuestas.

Otro recurso que apareció en varias ocasiones es el de los dibujos automáticos, en este caso trazando el contorno de la mano. Las intersecciones de varios trazos crean nuevas formas no pretendidas.

Se descubrió otro vacío legal en las reglas de este juego, no se especifica a qué equivale un turno. La tirada puede contener desde un único trazo a una idea o un motivo. Cada uno tiene que

decidir, en el caso de dejar la idea a medias, el oponente puede continuar, aunque también podrá dibujar por otro sitio. La partida se desarrolla de una forma similar a la del weiqi (go), como una negociación sin palabras, un jugador puede intentar ir construyendo algo, pero no poder acabarlo de la forma que tenía planeada. Se trata de una interacción entre ambos.

El límite temporal de 15 minutos puede parecer corto al principio, pero la alarma llegó en un momento en el que ya era difícil decidir qué hacer, si bien el juego podría continuarse, idealmente sin parar, topar con un momento en el que suene el temporizador sin avisar hace, de manera similar, que no se ponga fin al dibujo, nadie tiene la última palabra o da, sabiéndolo, los últimos toques.

Había varias partidas jugándose al mismo tiempo, en una mesa larga y parece que gradualmente los dibujos resultantes se veían influenciados por aquellos que tenían a los lados, reconocen haber estado mirando para ver los dibujos contiguos.

Este ejercicio era el más parecido al juego infantil que recordaba, los turnos estaban presentes también en aquel, aunque se podía girar el papel y el tema general del dibujo, se acordaba de antemano; recuerdo especialmente dibujos de naves espaciales similares a aviones de combate y amplios paisajes de campos de batalla de diferentes épocas históricas con personajes pequeños.

-2-

En el segundo juego planteado se dibujaba

en grupo, entre toda la clase, en este caso 15 jugadores, sobre un papel grande colocado en el suelo. También había un único rotulador que había que ir pasando. Aquí se hicieron dos versiones: en la primera las jugadas estaban limitadas por un tiempo de 7 segundos (más otros 7 para cambiar de jugador), al acabar la ronda, cuando todos habían dibujado en su turno se paró, se observó el dibujo y se decidió continuarlo; en la segunda versión, las tiradas no estaban limitadas por tiempo, sino por un único trazo, al levantar el rotulador del papel se acababa el turno.

La razón de colocar el papel en el suelo era la de posibilitar que se pueda rodear y dibujarse desde cualquier posición, lo que llevó a constatar que todos prefirieron dibujar desde el mismo lado.

El primer caso con la limitación temporal pese a tener menos tiempo para pensar (o precisamente por ello) llevó a un grado de interacción mucho mayor, mientras que con el trazo único, a veces se continuaba lo anterior pero lo que predominaba era que cada uno añadía su motivo. En el primer caso sin embargo, a estructuras generales se les atribuía un significado siempre cambiante cada vez que se añadía algún detalle nuevo.

Parte del reto que surgió sin plantearse consistía en apurar los 7 segundos, y dibujar lo máximo posible en ese tiempo tan breve; ocurría lo mismo con el límite de un único trazo, con trazos largos, sinuosos o angulosos, y en algún momento, por error alguien levantaba el rotulador antes de lo que hubiese querido, perdiendo su turno, y aparecía esta característica de puntuar, o intentar superar algo en el juego, o el tema de la trampa. Tener que aceptar la regla impuesta de único trazo llevó

también a inventar trucos, como el de pasar sobre líneas ya hechas a fin de poder continuar el dibujo y la interacción.

La creación colectiva del Cadáver Exquisito planteado por los surrealistas como juego de encadenar imágenes (así como frases) traslada la alternancia al espacio del papel que se comparte, cada uno llena su fragmento, y en ese caso no puede verse que ha hecho el anterior en su turno, salvo el final de las líneas que hay que continuar. Aquí el juego es otro, se muestran las cartas que se han jugado sobre la mesa. El contagio de lo que hace un jugador y el otro es patente a través de lo que se va dibujando, se buscará la empatía o la confrontación. En el Cadáver Exquisito, el resultado es un contagio a nivel del subconsciente entre diferentes creadores cuando estos se conocen.

–3–

El tercero de los juegos se realiza con piezas de construcción de juguete, en plástico de diferentes formas y colores. Se establece en el suelo una base gris de 48 x 48 puntos de anclaje y se vacía la caja de piezas. La única regla es la de colocar una pieza cada vez, de la que surge la regla tácita de no quitar piezas. Otra regla no escrita es la sugerencia de colocar las piezas sobre la base gris. El transcurso del juego demostrará la intención de ir ampliando los límites de ese cuadrado a base de añadir otra base verde en el borde, y otras piezas en algunos puntos.

Como sólo se puede poner una pieza cada vez se sintetiza, una tabla pueden ser unos baños

públicos; un punto, una chimenea. En este caso el lenguaje verbal, diciendo qué se pretende que sean los elementos, o qué les parece que son al resto. Entre unos y otros hay escalas distintas.

Aparece el juego de habilidad o de reto. Muchas de las estructuras levantadas están al límite del equilibrio, muchas veces se caen y hay que recolocarlas en la misma posición, una posición distinta rompería el juego.

Otro tipo de juego es el de estrategia, aunque a un nivel abstracto; una de las jugadoras aprovecha cada uno de sus turnos para colocar una pequeña pieza cilíndrica amarilla, siempre sobre la base gris, parece invadir poco a poco el espacio tomando territorio y es nombrado por otros como “*virus*”. El movimiento de colocar esta pieza *virus* a veces chafa una intención de continuar un ritmo o tendencia marcado por una serie de otras piezas de forma bromista. Otros añadirán a veces piezas de color verde sobre los cilindros amarillos en relación con el crecimiento natural, vegetal, frente a construcciones artificiales. En general existe esta dualidad entre disposiciones naturales y construcciones geométricas artificiales. Toma la forma de un jardín.

Sobre lo que hablabamos en el capítulo de la partida en cuanto a los movimientos, nos quedó por mencionar algo que apreciamos en la grabación de esta actividad, cuando uno de los jugadores en un instante de despiste pregunta cuál ha sido la última pieza colocada. No es ni siquiera su turno el siguiente, pero perder una jugada le saca fuera del juego, de ese proceso colectivo que encarna forma en la maqueta, y forma con orden y tiempo como juego en sí mismo.

Se intenta colocar piezas en los límites de la técnica constructiva, (en esto también existe un paralelismo con los instrumentistas de la libre improvisación) se colocan piezas en diagonal, o enganchadas por el borde quedando los puntos de anclaje en un lateral, también se colocan las piezas, no sobre otras sino por debajo, en los huecos.

Una de las conclusiones es que se tiende a la expansión, a utilizar el espacio en horizontal, se crean y se continúan algunas estructuras verticales, pero por lo general se hace una disposición de los elementos en el suelo gris de la base. Alguien sugiere acertadamente que en pos de una mayor interacción se podría partir de la base verde de 8 x 16 puntos de anclaje, lo que hubiese obligado a juntar más las piezas y a una construcción más vertical. La sugerencia de la base, se convertía en un tablero, como los de juegos de mesa, observamos en este caso que las reglas o las restricciones, pueden provenir del contexto que crean las características de los elementos que componen el juego. El diseño de los mismos condiciona cómo se desarrollará. En estos juegos el formato del papel, o la base de construcción fueron determinantes.

En los dibujos colectivos se aprecia como unos jugadores y otros, en cada momento, proponen algo o asumen lo que ha hecho el compañero. Pueden continuar el tipo de dibujo, el tipo de trazo, o la estética de los motivos, el estilo viene de esta negociación de manera que el dibujo parece en algunos casos hecho por la misma persona. Como en

una conversación se adapta el lenguaje al contexto y a los demás interlocutores.

Como mencionamos refiriéndonos a estas experiencias en el capítulo sobre la improvisación, sirven como ejemplo de la *dinámica de intenciones*, descrita por Matthews tal y como se da en la improvisación colectiva musical en la interacción entre los distintos participantes. El rumbo que va tomando la pieza y la coherencia de los gestos depende de esta influencia mutua; los movimientos que abren juego frente a las vías muertas, que bien podrían haber llevado a otro rumbo son fruto de esta noción de negociación lúdica o “*tira y afloja*” equiparable a la de una partida.

Aquí como en la música improvisada una organización previa o preacuerdo tiende a ser si no imposible, problemática. Matthews detecta a tenor de las preguntas que a veces el público suele hacer a los improvisadores la apariencia de un pacto, cuando no lo había ni era necesario. “[...] *semejante preacuerdo sólo crearía un conflicto cuando, como pasa inevitablemente, la música comienza a adquirir vida propia y los improvisadores se ven obligados a decidir en el acto si seguir con lo preacordado o seguir el rumbo que parece estar pidiendo la música. Esto ya es un conflicto en sí, pero cuando unos eligen seguir con lo preacordado y otros optan por seguir el rumbo orgánico de la improvisación, el conflicto se hace aún más grave.*”³⁰⁹ Aquí hemos puesto unas reglas previas, pero cada pareja, o grupo, no decidía qué o cómo iba a dibujar o construir, en el fluir surgía movido por la dinámica de intenciones en la interacción entre cada individuo.

Es de reseñar que estos juegos transcurren en un ambiente divertido, se habla y se ríe. Las

309. Matthews, Wade, *Improvisando, La libre creación musical*, Turner Música, Madrid, 2012 (pág. 61)

conversaciones son sobre lo que se está haciendo, como hemos visto, y también de temas ajenos, desde algunos recuerdos de diversos juguetes, a tradiciones gallegas. En algunas de estas conversaciones se aprecia la constatación de las intenciones de cada uno con su movimiento, pero enseñar las cartas puede conllevar a un ataque, o en este caso, que se tire hacia otro lado, ya que aunque se esté colaborando (juego cooperativo y no competitivo) el pique y la broma están presentes. En todo caso, decir qué se pretende hacer, o simplemente que el resto lo perciba, no implica que decida continuarlo, será una interacción más con las intenciones de los demás.

Generalmente, eran tomados como juego, como una experimentación separada de la práctica artística habitual de los participantes, y como juegos debían ser voluntarios, hubo dos bajas en el segundo ejercicio de personas a las que no les apetecía jugar.

Cada intervención podía oscilar entre empezar algo nuevo o añadir, continuar algo hecho por otro jugador o uno mismo en un turno anterior. A veces los trazos eran grandes, otras detalles, texturas. Otras veces tomaban una función más conceptual, como las siete rallitas, una por segundo, o los juegos con el texto, la pieza amarilla que invadía el territorio; surgían microjuegos dentro del juego general.

Cada turno es una oportunidad para hacer algo, tienes una cada vez y no debes desaprovecharla. Como jugadores, la personalidad de cada uno era mostrada en los movimientos, más extrovertidos o contenidos, Y también imponerse, en forma de llenar mucho el papel con un trazo larguísimo, en un gesto bastante bromista. El contagio de la creación colectiva y la interacción unificaba el plano general.

Nuestro agradecimiento a los participantes, por todas las aportaciones y todo el juego.

Weiqi - Go

Prácticas de campo

El weiqi es un juego de origen chino con una historia de más de cuatro mil años, que ha llegado a nuestros días y se practica en todo el mundo.³¹⁰ Sus reglas son simples, se pueden resumir en 5 reglas básicas, pero de ellas se desprenden otras leyes y casuísticas más complejas lo que hacen del weiqi un juego complejo. Sus posibilidades de movimientos son tales que en su larga historia es probable que nunca haya habido dos partidas iguales.

Es un juego abstracto cuyo tablero simboliza un territorio. Uno y otro oponente van colocando piedras blancas y negras en las intersecciones de líneas trazadas en el tablero. Se trata de conquistar terreno a base de rodear áreas. Más que una conquista se habla en algunos casos de negociación, donde codiciar y perseguir una meta directamente puede ser contraproducente. Gana quien ha logrado apropiarse de más territorio, pero el que pierde también habrá conseguido algo de terreno en ambos casos ponderable. El número de puntos que determina el resultado corresponde a las intersecciones comprendidas dentro del territorio (se colocan piedras de uno y otro bando en la intersecciones que a cada uno corresponden y después se cuentan). No se destierra al perdedor y se contabiliza también el resultado que ha obtenido.

Las piedras no se mueven una vez situadas, pero pueden capturarse si se rodean, cuando no se les deja libertades (escapatoria) en torno a ellas. Se forman varios grupos o áreas de terreno más grandes o más pequeñas —y que eventualmente pueden ser recapturadas por el adversario—. El juego termina cuando ya no hay más terreno que repartirse.

Aunque se puede empezar a practicar

muy rápidamente, aprender realmente a jugar es muy complicado, lleva tiempo controlar lo que se hace. En un momento dado, al cabo de un tiempo practicando los jugadores descubren que saben jugar. En este texto de la asociación española de go lo expresan de manera clara:

“Hay muchos jugadores que no superan esta primera etapa y abandonan la práctica del juego. Han entendido reglas aisladas pero no el sentido general del conjunto. El que continúa jugando con perseverancia un buen día, casi de golpe, verá desplegarse ante sí, como en un amanecer, el grandioso esquema del go en toda su plenitud y belleza. A partir de ese momento quedará fascinado por el juego.”³¹¹

Hay también un apoyo en el aprendizaje, o mejor dicho en la motivación del mismo: existe un sistema de *handicap*, mediante el cual al enfrentarse dos jugadores de distinto nivel, se ofrece al principiante unas ventajas, que se basan en que empiece con algunas piedras más en el tablero.

Las concesiones y el nivel relativo de cada jugador se pueden medir. Así, con la justa posición ventajosa para el principiante se igualan las fuerzas y no siempre saldrá perdedor, verá que tiene posibilidades de ganar y no estará siempre a remolque, lo que permite su avance en el aprendizaje.

El juego del weiqi, tal como es, lleva irremisiblemente a que en sus partidas haya que descartar la noción de estrategia occidental, y en cambio se impone la manera de China que apunta François Jullien y que veíamos en el capítulo sobre la partida. En un punto de su texto se basa en el go como ejemplo de que los juegos son muy diferentes

310. “Go” es su nombre en japonés, que es con el que se conoce en occidente.

Fuentes:
Kaoru, Iwamoto, Go para principiantes, *The Ishi Press, Tokyo, 1973*

“El juego del GO”, tríptico editado por la Asociación Española de go, (sin fecha) Madrid.

“¿Qué es el GO?” Asociación española de go - Club de Go Bost Batean, Bilbao, 1992

Portal colaborativo Sensei's Library:
<http://senseis.xmp.net/>

311. “¿Qué es el GO?” Asociación española de go - Club de Go Bost Batean, Bilbao, 1992 (pág. 22)

en ambas culturas, lo compara con el ajedrez: “*Quien haya practicado un poco el go sabe que los combates no se llevan a cabo por choques frontales, sino por “atracciones”-“repulsiones” (como el trazo chino en el arte de la escritura o de la pintura), en el seno de relaciones de fuerzas ambiguas y maleables, manipulables, donde el ataque parte de lejos y progresa sesgadamente. En esta estrategia priman las circunvoluciones complejas y los rodeos. Frente a la ausencia de un objetivo predeterminado, pues no existe una pieza maestra que suprimir ni una zona sensible que conquistar, las primeras piedras, dispersas, esbozan un campo de influencia que dibuja, organizándose, un territorio potencial donde mi influencia puede llegar a plasmarse; progresivamente conectadas, harán finalmente que ese territorio sea sólido y durable. [...] no busco destruir a mi adversario ni eliminarlo (jaque mate!), sino que lo combato sólo para afirmar mi existencia, sirviéndome de él para operar contra él*”³¹²

Por la propia naturaleza derivada de las reglas del weiqi, no se puede codiciar el triunfo o tener prisa por ganar, es perjudicial para el objetivo de conquistar más terreno. Así es como hay que proponerse la estrategia, y en esta negociación, debido al gran número de posibilidades (donde colocar las piedras) se aprecia la personalidad, o estilo personal de cada jugador.

Existen con todo 10 sentencias o reglas de oro del weiqi que se atribuyen a Wang Jixin (Dinastía Tang), se pueden traducir de la siguiente manera: 1.- El codicioso no logra el éxito; 2.- No tengas prisa por entrar en territorio enemigo; 3.- Cuídate a ti mismo cuando ataques a otros; 4.- descarta piedra(s) para ganar *sente*³¹³; 5.- Abandona

lo pequeño para salvar lo grande; 6.- Cuando estés en peligro sacrifica; 7.- Haz una forma gruesa, evita los movimientos precipitados³¹⁴; 8.- Un movimiento debe responder al del oponente; 9.- Contra las posiciones fuertes, juega de forma segura; 10.- Busca la paz, evita luchar en una situación aislada o debil.

Hay otro aspecto, relacionado con lo que llamaríamos estética desde nuestra perspectiva, que radica en la abstracción del juego y su carácter sintético; despliega un juego rico, estando compuesto por pocos elementos y reglas simples. El ajedrecista Emanuel Lasker (1868-1941) lo expresaba así en una entrevista: “*El ajedrez se circunscribe a los habitantes de la tierra, pero de alguna manera el «go» supera esta dimensión; si hay seres racionales en algún otro planeta seguro que conocen el «go»*”³¹⁵.

El trablero es cuadrado, con una rejilla formada por 19 líneas verticales y otras tantas horizontales, las piedras (fichas) se colocan sobre las intersecciones de estas líneas, que son en total 361, el mismo número equivale a los días del antiguo calendario chino. Es de alguna manera una representación de orden universal.

Weiqi en las aulas (vídeo)

En 2010 visité dos escuelas de weiqi en Pekín y con lo grabado en una de ellas he preparado el vídeo que se incluye en esta tesis. Se trata de la Escuela Zhenghong weiqi go, situada dentro de un complejo deportivo en las estribaciones del recinto del Templo del Cielo. Allí hice entrevistas al director de la escuela, Zheng Hong, al subdirector, Mayong,

312. Jullien, François, Conferencia sobre la eficacia, Katz editores, Buenos Aires, 2006 (pág. 90)

313. *Sente* significa jugar primero. *Un jugador puede tener sente/ un movimiento puede ser sente/ una posición puede ser sente. Un jugador tiene sente cuando es su turno y en particular cuando no tiene que responder al último movimiento de su oponente y por tanto decide donde jugar su siguiente piedra. Sente es un término japonés*

314. *Una forma gruesa o ancha, es la que deja pocos o ningún hueco ni posibilidades al oponente para capturarla, cortarla o dañarla. Es por tanto poderosa.*

315. VV.AA., ¿Qué es el GO?, Asociación española de Go, Bilbao, 1992 (pág. 21)

a un profesor joven, Zhang Kai y a un estudiante tailandés, Kamin Manatpon. Constatamos la dificultad de realizar entrevistas de esta manera; Yang Haoyuan me ayudaba a trasladar mis preguntas a los entrevistados, y lo que ocurría ahí era imposible de controlar. Sólo cuando después de cada sesión Hu Shuiruo realizaba las traducciones al español podía entender qué se había dicho y modificar las preguntas para próximas entrevistas.

En esta escuela los alumnos eran en su gran mayoría niños y niñas, algunos realmente jóvenes, desde 3 hasta unos 12 años. El estudiante universitario al que entrevistamos, Kamin Manatpon, es una excepción en cuanto a edad. Según dice Mayong en su entrevista, pueden aprender a partir de tres años y medio, porque a esa edad comienza para muchos la transformación de su pensamiento hacia la lógica. Mayong añade: *“Tras aprender ajedrez³¹⁶ podemos acelerar esta transformación, y eso es lo que decimos, los niños pueden ser más inteligentes. Tras la educación inicial muchos de los padres dicen que los niños tienen más capacidad de concentración y mejora su capacidad para mantenerse tranquilos.”*

Se trata de una actividad extraescolar pero también han logrado abrir más de 40 departamentos en escuelas y jardines de infancia alrededor de la zona de la escuela. La asignatura de ajedrez se imparte en la enseñanza reglada y está en el mismo nivel de importancia que el chino o las matemáticas, es decir en el grupo de clases más importante.

A nosotros el weiqi nos interesa por su relación con la estética, cómo se dibuja con las fichas, y cómo este dibujo es bueno en cuanto a que

funciona para el comportamiento del juego. Zheng Hong afirma en su entrevista:

“El weiqi es un arte de competición, como hay triunfo y fracaso le decimos un arte de competición, pero por otra parte se necesita un sentimiento, por lo menos lo que estás mirando es un tablero, que es una cosa con bastante espacio, un espacio para imaginar.”

Por eso tienes que considerar sintéticamente la forma o la figura del juego, esa es una exigencia muy estrecha para el jugador. Creo que hay una exigencia de estética, en cuanto a la disposición de las piezas.”

Los profesores que entrevisté sobre todo señalaban las cualidades que potencia la enseñanza del weiqi a los niños, como la capacidad de observación, la imaginación espacial y la lógica, incluso la capacidad para las matemáticas.

Daban mucha importancia al aspecto práctico de este juego, en las bondades de su aprendizaje, que se ve reflejado en los resultados escolares; mejoran las notas y por ello los alumnos pueden optar a estudiar en escuelas mejores, esto es muy importante para ellos.

Pero también me contaban cómo los niños se benefician a otros niveles: maduran antes, tienen una mejor visión de conjunto y piensan con mayor profundidad. El weiqi nos explica los elementos más importantes de la vida, tanto a nivel psicológico, de conocer a los oponentes, como filosófico, o lógico...

Una de las ventajas es el ejercicio de la fuerza de voluntad, hoy en día la gente no tiene tanta experiencia en sufrir los fracasos. Sin embargo al practicar weiqi aprendemos a enfrentarnos al fracaso. El subdirector de la escuela, Mayong,

316. *El weiqi es considerado en china como un tipo de ajedrez, por eso en ocasiones los entrevistados se refieren al qí (juego de estrategia), traducido como ajedrez, bien para designar la categoría genérica como para hablar específicamente del weiqi. Sin embargo no hay que pensar tanto en el ajedrez más conocido en occidente, sino en varios juegos chinos entre los que están el Weiqi o el Xiangqi, entre otros. La palabra Wei, significa rodear, encerrar o circundar.*

dice esto en su entrevista: *“Cada partida tiene su fracaso y triunfo, y cuando ganas una partida los chinos decimos que hay que evitar ser orgulloso. Si pierdes entonces vas a sufrir una decepción, un ataque emocional, ¿cómo se levanta el ánimo? El método de enseñanza del ajedrez es un medio para fomentar la fuerza de voluntad. Eso es lo que se dice EQ (inteligencia emocional).”*

Otro de los aspectos por los que nos interesa es por la estrategia, en una partida es un ámbito donde puede analizarse cómo funciona el pensamiento. Mayong lo explica así: *“Cada movimiento en el ajedrez supone varios cambios, por eso los jugadores tienen que enfrentarse a muchas elecciones, por ejemplo se enfrentan a muchas ramas, como senderos que se bifurcan, eso es lo que llamamos amplitud de pensamiento, cada rama no es superficial, son profundas. Tenemos que cavar lo que estamos pensando, es la profundidad de pensamiento.”*

Zheng Hong, por su parte, al preguntarle

sobre la estrategia y su forma de pensar mientras juega, dice lo siguiente:

“Hay muchas cosas que tienes que pensar, al principio en lo que llamamos disposición; cuando estás frente al tablero vacío tienes que pensar cómo será tu distribución. Durante la parte central de la partida, cuando estás capturando, la situación estará más complicada, incluye como digo las habilidades adquiridas previamente y el Sihuo (capturado-liberado)³¹⁷... Unas habilidades fundamentales que practicamos diariamente, para que los estudiantes puedan combinar toda su destreza y así buscar la mejor solución que corresponda a cada situación. Como decimos nunca hay dos situaciones gemelas.

En cada partida hay miles de cambios, tenemos que encontrar la mejor solución, por eso nosotros como profesionales tenemos que pensar cientos de pasos antes de poner una pieza en el tablero, prever con muchos pasos de antelación para jugar mejor, si no hay fallos.”

317. Problema “Vida y muerte” que pone en cuestión si mantener tus grupos vivos, o ser capaz de capturar los de tu enemigo; elegir con cada movimiento entre una u otra función hace una gran diferencia en un juego. Hay cuatro puntos a tener en cuenta y son los mismos para un grupo que se haya en una situación de amenaza, o cuando el movimiento es de ataque, solo que invertidos (básicamente, lo que procuras en una situación lo evitas en la otra).

Conclusiones

Este proyecto se originó al hacer el Martillófono, obra en la que cristalizan una serie de cuestiones que hemos tratado, como apuntábamos en la introducción. Posteriormente realizamos el diseño de las instrucciones gráficas, que simbolizan el análisis del proceso, y a su vez permiten construir réplicas. Tratando sobre la posibilidad lúdica, –tomando aquí el enunciado parcialmente– en este momento lo desmontamos y nos quedamos con sus piezas. Con ellas, además de construir el martillófono se puede formar prácticamente cualquier otra cosa. Aunque la tesis acaba aquí, no es un punto final, sino parte de un proceso que seguirá: las piezas del martillófono se pueden combinar entre sí o con otras nuevas. Y así ocurre igualmente con los materiales de la tesis, con lo que hemos aprendido en ese camino que queda representado en el juego de mesa, seguiremos construyendo y elaborando algo nuevo.

El carácter de la tesis, ya desde el tema que trata, es metodológico. Establecemos una relación que se apoya en un triángulo cuyos vértices son *arte*, *juego* e *investigación*. Desde cualquiera de ellos, intervenimos como sujetos que actúan; lo utilizamos como metodología; y es el objeto de estudio. El juego permite esta autorreferencialidad y simultaneidad.

En esta tesis observamos complejidades como el juego y el arte, que son casos con un alto grado de complejidad. Involucran conceptos de creatividad y deseo, modos y relaciones del pensamiento o de actitud ante las circunstancias, tratamos un ámbito difícil de reducir. De tal complejidad obtenemos un conocimiento finito, como una posibilidad que proponemos y lo hacemos con una metodología que es la del propio tema: las herramientas del arte, en su vertiente lúdica.

Entendemos el arte como una forma de conocimiento; Wagensberg en su texto “Ciencia, arte y revelación” afirma que *“la mente produce conocimiento cuando crea una imagen de la*



Algunas de las piezas que componen el Martillófono.

complejidad”¹. Leyendo sus palabras entendemos que nuestra labor ha sido la de trazar la imagen de una complejidad, y como decíamos, hemos tratado un asunto con un alto grado de complejidad, difícilmente simplificable. Nos referimos a una imagen o identidad formada por múltiples fragmentos que se relacionan, el tablero del juego de mesa es una cartografía de ella; una representación de esa imagen.

El ámbito lúdico induce a trazar conexiones entre materias y considera difusas las fronteras entre los campos. En esta búsqueda de relaciones, o encuentro –ya que ha sucedido de modo natural–, hemos tratado casos desde el dibujo y el vídeo, la música,

¹ I. Wagensberg, *Jorge*, Ideas para la imaginación impura, Tusquets, Barcelona, 1998 (pág. 84)

la escultura... El caracter interdisciplinar define este estudio, analizando manifestaciones que están en los límites, o directamente fuera, del sistema del arte (videojuegos, juguetes industriales, productos generados por las nuevas tecnologías...). El propio terreno, con esa tendencia al exceso tan característica del juego, nos lleva a ello.

Estas referencias provenientes de diferentes campos que traemos al estudio, así como las aportaciones puntuales o aparentemente aisladas, van creando un conjunto, esa imagen.

Uno de los aspectos que hemos tratado es el de la motivación, el juego se alimenta de una energía y es empujado por ella a realizar *proezas*. La diversión del juego y la propensión de no terminar nunca, o dar un acabado a lo que hacemos jugando, se mueven también en el mismo sentido. El juego lo hemos contrapuesto con el aburrimiento y lo que caracteriza el aburrimiento es la incapacidad de ponernos a hacer algo, de proyectar. La posibilidad lúdica se inserta aquí como una manera de salir de un bloqueo. El vuelco, o giro necesario para pasar entre los dos estados opuestos puede ser gradual o más instantáneo; tenemos que reunir unas circunstancias para que la situación sea más propicia y nos permita dedicarnos a jugar. Es más, nos tiene que apetecer y la brecha es a veces grande, tiene que ver con el deseo. La energía del juego a la que aludíamos se retroalimenta, es por tanto el inicio, la invocación del juego, un momento importante, a veces gestado silenciosamente por un largo período. Lo que hemos aprendido a este respecto en esta investigación es, por una parte, a nivel general, que merece la pena abandonarnos al juego, ese convencimiento; y por otra más concreta, algunos recursos o estrategias para activar diversos aspectos lúdicos. Relativo a esto, reconocemos aspectos lúdicos en formas o espacios de la realidad que nos rodea, o en el lenguaje, resquicios por donde aparecen.

Si bien el inicio es un momento crucial, en procesos largos también existe el riesgo de caer en un aburrimiento; el juego se puede

tornar en alguna fase tedioso, a veces incurrir en automatismos. El proceso puede llevarnos en un punto a tener que trabajar y dejar de lado el juego si queremos acabar; no solamente por un sentido negativo, de aburrimiento o tarea que no es divertida, sino también en el polo opuesto por los cambios interminables que nos empuja a hacer, (por ejemplo al realizar una maqueta, y a los que quizá hay que poner un fin, salir de ese proceso que nos divierte.)

Ahora nos centraremos en el aspecto negativo de estancarnos, hemos hecho un movimiento que no ha abierto posibilidades. Mantenemos que en un proceso creativo entendido como partida, el objetivo del juego es seguir jugando, permitir que el juego continúe sin extinguirse. Y si no se alimenta solo, porque el juego se ha interrumpido, habrá que invocarlo. Recurrir a otras vías. Funciona mucho por simpatía, se multiplica o fluye, se alimenta de descubrimientos nuevos. Los descubrimientos aunque puedan parecer insignificantes abren a su vez posibilidades.

Si no hay descubrimientos se intenta provocarlos: tanto en el punto intermedio como en el inicio, el azar puede venir a nuestro rescate, a modo de comodín. Activamente reconocemos o damos sentido a los resultados del azar, pero es su sorpresa, lo descontrolado e impersonal lo que nos permite, casi obliga, a ello. La empatía es una capacidad que actúa en los procesos creativos, no creamos algo de la nada, cada uno podemos reconocer algo, moldearlo.

Existen otros recursos que provienen de la técnica de cada uno, procesos directos que permiten jugar en el hacer frente a otros procedimientos más analíticos, o el empleo de los materiales fáciles con los que podemos pensar, sentir y actuar de forma simultánea.

Si *pensamos con* el material, en la conciencia unificada del juego, podemos decir también que el material piensa por nosotros. No tenemos que pensar (evidentemente lo hacemos, pero de otra manera) porque ya la mano, o la materia está pensando y es suficiente: nos dedicamos entonces a jugar, a hacer. No somos nosotros jugando, ni nosotros como jugadores: somos el juego al que jugamos.

Lo simbólico o la mecánica del juego, por lo tanto, son lo que

nos otorga identidad en el momento y dentro de los límites del juego, cuando entramos en él.

Aún con todo lo expuesto, los riesgos y las dificultades hacen que en ocasiones nos salgamos del juego, por falta de concentración, por caer en las situaciones de aburrimiento que mencionábamos. Una de las conclusiones a las que hemos llegado es que: El juego puede ser productivo. Algunos autores como Caillois niegan este punto según veíamos al principio. Otros como Winnicott o Gadamer señalan que jugar es hacer. Otra cuestión es ya la consistencia de la obra generada; en algunos casos no se pretende crear algo acabado, o cuando se fija un resultado, no es otra cosa que una representación del juego, del proceso, no el propio juego. Es habitual, así mismo, que la obra tenga carácter efímero, por su propósito, o por las técnicas empleadas, que implican muchas veces utilizar materiales baratos en los que no hay riesgo al equivocarse.

Por eso matizamos que el juego puede ser productivo aunque es ante todo un proceso, bien puede generar una obra, o dejar un rastro de ese proceso, lo que nos permite acceder al juego original, reconstruirlo hasta cierto punto. Entendida como un juguete, la obra posibilita otros juegos posteriores, que difieren del juego del artista. Hay vínculos entre ambos juegos a una escala mayor –con trampas y ayudas tendidas desde cada bando– o podemos decir que ese es el verdadero juego que nos interesa, el que ocurre en un plano más amplio y al que cada uno juega desde puntos de vista diferentes, con un diferente rol de jugador.

Otra matización del enunciado juego–productivo es que por su naturaleza a veces hace que la estrategia del juego no sea suficiente, según apuntábamos, y requiera de la aparición del trabajo en algunas partes del proceso, por lo que hemos expuesto. Ese trabajo, aunque no es divertido, se hace muchas veces realmente llevadero, porque la motivación del juego sigue en parte guiándonos, se hace también con gusto. Se trata de algo que hay que realizar, pero la sensación de reto no se elimina, como tampoco desaparece la concentración que nos lleva a meditar con una tarea repetitiva, o al trabajar la materia con las manos. Juego y trabajo no son categorías opuestas, sino que

muchas veces dependen de la forma de proponerse unos objetivos y de la actitud al dedicarse a la práctica. Ciertos aspectos del juego son realmente ordenados y cartesianos, y por otro lado tampoco la tenacidad y la insistencia son ajenas a estar jugando; es, a menudo, la voluntad y la diversión lo que difiere las dos actitudes, la apertura a descubrir posibilidades nuevas, así como su relación con las metas o logros. La forma de preocuparnos.

En el presente trabajo aportamos una reflexión sobre el proceso de creación. La hacemos desde lo lúdico pero en definitiva es una reflexión sobre el proceso en su conjunto o concepción amplia.

Hemos intentado agarrarlo. No aparecen recogidos aquí algunos intentos fallidos de documentar obras o ejercicios que en ciertas ocasiones nos propusimos realizar: registramos pinturas y dibujos mediante fotos secuenciales, también elaboramos collages dispuestos para la cámara, o intentamos realizar un libro pop-up llevando un video diario; parecía en estos casos que no podíamos asir desde dentro el proceso, o que nuestro intento era demasiado ambicioso. El capítulo práctico que sirviera como núcleo se nos ha resistido y finalmente ha encontrado su lugar en el juego de mesa, o, de manera menos intencionada, en el Martillófono, que tantas pistas nos ha aclarado.

De base, en este estudio nos planteamos la pregunta ¿se puede investigar el proceso creativo?

En 1950, Hans Namuth filma a Jackson Pollock para documentar su proceso. El pintor, al ver el resultado se horrorizó, comprobando que “*ese que salía en la película no era él pintando, sino él haciendo como que pintaba*”^{II}. Siente que lo que ocurre en la película es falso, lo hace para la cámara, no de manera espontánea.

Zweig comparaba el problema con una investigación policial y Cantalozella, a quien citábamos en la introducción, busca un

^{II} Cubero, Antonio J. (director) Pollock. El artista y el mito. El action-painting (vídeo) Youtube, usuario cineCAV.

paralelismo con áreas científicas en las que se elabora un informe de la investigación. El primero plantea un misterio y el segundo una necesidad de poner en valor estos modelos en una investigación universitaria en Bellas Artes. Ambos autores confluyen en analizar el rastro; las muestras que quedan del proceso, como una fuente para hacer conscientes los propósitos y motivaciones o la forma de hacer de cada creador.

Volviendo a la pregunta, quizá no se pueda observar el proceso sin modificarlo, sin intervenir en el mismo (o como sintió Pollock con la película que grabó Namuth) pero también es posible que esta alteración nos haga más conscientes de las mecánicas. Múltiples niveles de representación se solapan en una especie de palimpsesto, otra vez se muestra como algo difícil de congelar. Por otra parte quizá no lleguemos a conocer los mecanismos de la mente, pero también puede que no sea necesario llegar a tales niveles. El proceso de una obra adquiere vida propia; atendemos a la biología.

En las *prácticas de laboratorio* que incluimos, analizamos – intentamos analizar– algunas piezas propias desde distintos puntos de vista. A veces somos capaces de detectar momentos en el proceso de ciertas obras de los que somos conscientes; sabemos que hemos

tomado algunas decisiones e intuimos porqué.

Por lo expuesto el presente trabajo está vinculado directamente a la línea **Creación como investigación/ Investigación como creación** del programa de doctorado que tiene como objetivo la búsqueda del conocimiento a través del arte.

Las *prácticas de campo* reflejadas en los documentales que hemos realizado en vídeo, suponen otra herramienta metodológica que va en la misma línea, ofrecer una observación activa. Y de las entrevistas así como de lo hallado casualmente hemos obtenido información más vivencial que la que a menudo accedemos a través de los textos, una cercanía.

Esperamos que exploradores curiosos quieran adentrarse en este bosque y que la imagen –ese mapa trazado– sirva como una posibilidad de orientación siempre limitada; una invitación a salirse de los caminos, una advertencia de algunos peligros y las coordenadas de encuentros interesantes.

Apéndice: Juegos de mesa con tableros que representan vistas laterales

Breve descripción de temas y tableros:

Dog Fight (1940): Aviones de combate. El tablero es vertical mostrando el cielo con nubes, impreso en cartón agujereado para colocar las fichas.

The Sinking of the Titanic (1975): Curioso tablero con dos partes superpuestas, una es un mapa marítimo cuadrículado con unas cuantas islas. En la otra, recortado sobre el cielo estrellado aparece una sección del trasatlántico, con casillas un tanto laberínticas. Hay un punto sobre el que gira el barco, hundiéndose cada vez más -con marcas de los grados de inclinación- y quedando parte de él oculta bajo el primer tablero que hemos descrito.

Snit's Revenge (1977): Insectos. Una especie de hormiguero, original en tablero plano, hay versiones con estructuras que se ponen en vertical.

Can't Stop (1980): Subir una montaña, representada en diagonal, siendo la cima uno de los vértices del tablero cuadrado.

Block Mania (1987): Edificios futuristas, con varios pisos (tablero plano) y habitaciones, diversos tableros se pueden enlazar en fila y entonces los edificios se comunican por pasadizos.

Montgolfiere (1992): Globos aerostáticos. Cada casilla es una capa de la atmósfera, el dibujo en el tablero muestra un paisaje; es continuo pero dividido por las casillas, que varían en tonalidad.

Wettstreit der Baumeister (1994): Se va construyendo una ciudad medieval amurallada a base de juntar cartas como en el dominó. Una

competición de arquitectos en la que se juzga la simetría.

Der Berg ruft (1995): Se trata de subir a lo alto de una montaña.

Luftschiff (1996): Zeppelin, la altura a la que se eleva está indicada por casillas. Juego solitario aunque cuenta también con reglas para varios jugadores. Es similar al scroll horizontal típico de los videojuegos.

Riddles & Riches (1997): Una mansión en posición vertical, que se monta con cartones formando los huecos. Cada habitación está representada al fondo de cada hueco en una imagen con perspectiva.

King Me! (1998): un castillo con 7 pisos (tablero plano)

Sky Runner (1999): Un rascacielos por el que hay que trepar, el tablero es vertical agujereado, se monta una maqueta del edificio con los cartones.

Aladdin's Dragons (2000): cueva y dos niveles en la superficie.

Honey Tree (2002): Un árbol, montaje en vertical, tridimensional.

Submarine (2004): Un fondo marino dividido en casillas visto de un lateral, más que un alzado, es una perspectiva.

c-jump Computer Programming Board Game (2005): La temática es una estación de ski por la que descender. Es un juego de mesa para aprender comandos de programación.

Freya's Folly (2005): Laberinto subterráneo.

Palazzo (2005): El mapa de este juego es un palacio renacentista en alzado visto por el exterior.

Siena (2005): En el tablero aparece un dibujo

de estilo renacentista mostrando la ciudad, aunque no lo parece por no incluir grafismos de casillas, si que es funcional para es juego; diferentes cosas ocurren según reglas en cada sitio de la ciudad. También hay otras casillas que están en torno a esta imagen.

Bellhop (2006): El interior en alzado de un hotel.

Clue Suspects (2006): Variación de Cluedo (juego de pistas con el mapa de una casa), en la que la mansión se ve en alzado. Hay 6 habitaciones repartidas en 2 pisos, el contenido de las habitaciones lo determinan las cartas que se colocan en sus huecos, siendo distinto en cada partida.

Graenaland (2006): El tablero se va formando a base de cartas, cada una con un fragmento de paisaje que coincide por los bordes.

Red November (2008): El interior de un submarino con distintas estancias.

Abandon Ship (2009): La sección de un barco desde la proa. El barco se hunde y los niveles-casillas más bajas quedan sumergidas. Las casillas no tienen detalles, están dentro del dibujo del barco.

Corporation (2009): Un edificio de oficinas por el que ascender (tablero plano)

Dungeon Lords (2009): Mazmorras, catacumbas y pasadizos subterráneos, conectados con varios puntos del exterior (paisaje).

Power Grid: Factory Manager (2009): cada jugador tiene un tablero con la sección del alzado de una fábrica, se ve el interior vacío. Habrá que gestionar esa fábrica y sus trabajadores, comprando máquinas...

Power Struggle (2009): El edificio de una corporación, el tablero muestra la fachada y el interior de las habitaciones.

Firenze (2010): 6 Torreones renacentistas de distintos colores sirven de estructura para las casillas

K2 (2010): Una montaña con apariencia fotorealista, los pasos complicados aparecen ampliados en el margen.

Ranking (2010): Una torre medieval de 7 pisos a los que se les añaden casillas adyacentes.

The Mines of Zevandor (2010): Minas. Un laberinto de estancias y pasadizos subterráneos con diferentes items en ellos. Cuenta con un mapa a modo de esquema, que también está en alzado.

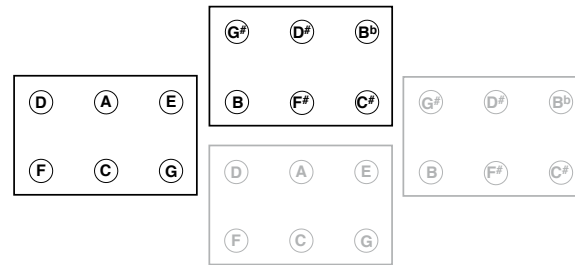
TSCHAK! (2011): juego de cartas en el que se representa la fachada de una fortaleza medieval.

Ground Floor (2012): El edificio de la empresa que gestionas puede aumentar en altura añadiendo pisos, es un tablero plano que utiliza la perspectiva para cada piso. Sobre estos pisos (exterior) están las casillas.

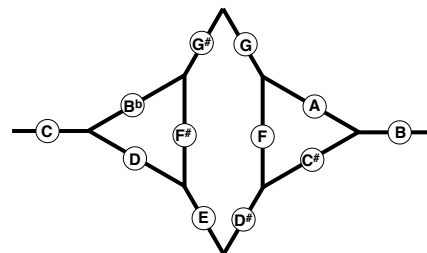
Apéndice: disposiciones de las notas musicales

En el capítulo “Orden y disposición de las notas en un metalófono” proponíamos una serie de esquemas que organizaban las notas musicales en torno a diferentes figuras utilizando variaciones matemáticas simples. Aquí especificamos cómo estaban dispuestas las notas.

↑ 6ª → 5ª ↗ 3ª ↘ 2ª
↓ 3ª ← 4ª ↙ 6ª ↘ 7ª



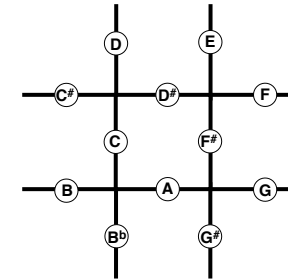
El primer motivo salió de forma intuitiva, junto con las primeras ideas para el instrumento que acabó siendo el martillófono. Su esquema se podría continuar en todas las direcciones y permite hacer acordes mayores o menores con triángulos.



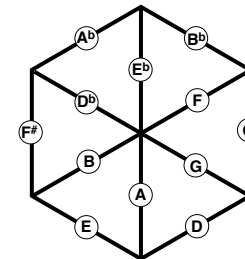
El segundo motivo está basado en un triángulo, y de manera natural (al contar con los bloques de metalófono separados facilitaba hacer pruebas) surgían notas saliendo de cada vértice, y un segundo triángulo simétrico y diferente en un semitono

Viene del capítulo Orden y disposición de las notas en un metalófono

Siguiendo esta lógica se aplicó a un cuadrado, extendiendo sus lados se obtienen doce segmentos y como (en el sistema occidental) hay doce notas fue sencillo dar este orden:



El último esquema lo realizábamos a partir de un hexágono obteniendo esta combinación de notas:



Hemos sido un tanto ingenuos en este capítulo ya que existen los teclados alternativos (al teclado de piano convencional). Algunos bien conocidos, como los diferentes sistemas de las acordeones. Si lo hemos acabado por presentar así ha sido por dejar la huella del proceso. Esta investigación es posterior a nuestros hallazgos ingenuos.

Los teclados isomórficos, tienen la ventaja de permitir trasladar una escala o acorde a diferentes tonalidades manteniendo el mismo esquema ya que los intervalos entre las teclas siguen una lógica. Se usan hoy en día en interfaces MIDI y también en apps de dispositivos con pantallas táctiles como móviles o tablets.

Su origen es sin embargo anterior; los ejemplos más significativos aparecen a partir de la segunda mitad del s. XIX, cuando se adaptaban a instrumentos como el piano o el órgano.

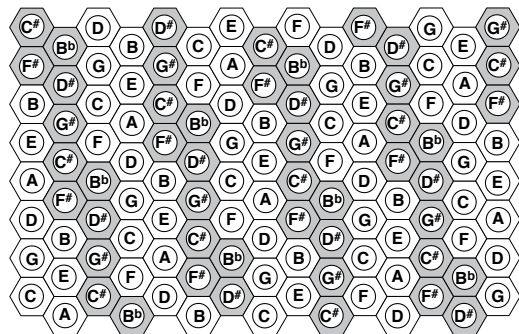


Tabla armónica (Axis / Sonome...)

Este ejemplo se basa en la tabla armónica. Curiosamente es un sistema muy similar al primero que presentábamos, aunque utiliza un patrón de teclas hexagonal. Es el que emplea el sistema de Axis64 y Sonome, que son marcas con las que se han comercializado estos teclados MIDI.

El software Ableton Live comercializa una interface MIDI llamada Push, que emplea una variedad de sistemas para introducir notas basada en estos principios.

En general, como decíamos, estas alternativas aparecen en la actualidad sobre todo en entornos virtuales. Existen así mismo instrumentos físicos como el Harpejji, una suerte de combinación entre guitarra y teclado ya que se toca pulsando sobre las cuerdas en el diapason (*tapping*). Las cuerdas se afinan por incrementos de un tono y los trastes las dividen por semitonos.

Y las ya mencionadas aplicaciones de diferentes sistemas de teclados en el s.XIX. Bosanquet (1875), Jankó (1882), Wicki (1896) o los empleados en las acordeones. Aunque existen antecedentes, las teorías expuestas por Hermann Ludwig F. von Helmholtz en *“On the sensations of tone as a physiological basis for the theory of music”*, (publicado originalmente en Alemán en 1863), sentaron las bases para la creación de estos sistemas de teclados.

Apéndice: Entrevista a Pierre Bastien

Bilbao, 30 de marzo de 2012

–Recuerdas qué querías ser de mayor, cuando eras pequeño?

Increíble, no me acuerdo... creo que he soñado bastante generalmente como los otros niños: piloto y eso... pero lo que recuerdo bien es de adolescente, desde el momento que me preguntaron decía una cosa y sabía que era totalmente falso y que iría del otro lado, porque a los 13 años quería ser músico y decía farmacéutico, solo para calmar a los padres. Pero soñando, la primera cosa era hacer música y antes, de muy pequeño como 5, 6, 7 piloto, piloto de moto o de avión pero nada más, nada relacionado con juegos... pero sí con el avión y la motocicleta mecánica que tenía.

Y diciendo esto recuerdo lo que querían mis padres. Mi padre especialmente, que me había ofrecido esta caja cuando tenía 9 años, me había regalado un juego que se llamaba el pequeño físico. Y con eso he construido mi primera guitarra, porque tenía un pedazo de madera para poner las cosas, tenía unos tubos de cristal para hacer experiencias, y diferentes piezas de madera: con dos había hecho el cuerpo de la guitarra y con elásticos, una caja de cerillas vacía, había hecho la caja de resonancia y las cuerdas. Los tubos de cristal me servían para hacer el bottleneck. Entonces sí: había pasado al lado de la voluntad del padre para hacer algo diferente, distinto.

Y con el Meccano, naturalmente, trabajaba mucho, desde hace tiempo.

–Siendo niño entonces jugabas al mecano...

Para hacer el coche de las muñecas de mi hermana y cosas así. Pero nada relacionando la

música con el Meccano en esa época.

–Dejaste de jugar al Meccano alguna vez?

Sí, para pasar el bachillerato, y los primeros años de la universidad, sí. Pero quizás sólo 4 años. Porque recuerdo la mudanza de mis padres, de mi familia, y fui a ayudar y es cuando encontré la caja de Meccano y era precisamente el momento cuando me habían pedido participar en un evento de solos. Una larga noche de conciertos reuniendo muchos músicos viviendo en París en esa época. Era mi 4º año de la universidad, y yo había encontrado esa caja unas semanas antes de hacer ese solo, y, como no quería hacer un solo, por eso tuve esa idea de hacer algo con el Meccano, para hacer un diálogo en vez de un solo.

–Y ya fueron en ese primer concierto autómatas que tocaban...

Fue el primer autómata, que pertenece ahora a Pascal Comelade y que él enseña a veces; lo pone en exposiciones. Es una máquina que toca percusión.

Y fuimos dos músicos, y entonces fuimos tres, haciendo otra cosa que un solo, los demás hacían solo de saxofón, de guitarra, etc... y los otros dos eran uno, porque un gigante vino al escenario para tocar el saxofón, un solo de saxofón: eran dos hombres, uno sobre la espalda del otro, disfrazados con una manta grande, y era eso, cómico, pero habían transformado también el saxo porque era el cuerpo del saxo tocado por el de abajo, y la boquilla tocada por el de encima y entre los dos un largo tubo de metal para alargar el saxo y entonces no era sincronizado el juego, porque el de arriba no sabía qué hacía el de abajo, y daba un estilo particular.

Puedo nombrar a los dos, eran Bernard



Vitet, un hombre que admiro yo, un trompetista francés, que inventó muchas cosas como tocar con una boquilla de saxo en la trompeta y tocar la trompeta estereofónica tirando uno de los tubos y poniendo otro tubo y otro pabellón, entonces cuando pulsas el primer botón envías el sonido al otro lado, y ese efecto lo utilizo también a veces. Y el otro se llama Jean-Jacques Birgé, no me acuerdo quien iba arriba y quien abajo.

–Cual es tu relación con el Meccano o con otros juguetes? si te recuerdan a la infancia... o bueno como has dicho has continuado usándolos entonces tampoco ha habido distanciamiento...

Lo veo a través de los ojos del público y de ciertos amigos, y me acuerdo de una vez, tocando en Arenys de Mar, cerca de Barcelona, en Gamatzem, una galería, y estaba Pau Riba, un cantante catalán, y el conoce bien a Pascal Comelade y venía a mis conciertos también y me dijo algo que me parece justo y es: que Pascal Comelade está muy relacionado con el momento cuando era niño, tocando esos pianos de juguete y yo más relacionado con mi adolescencia, a menudo utilizo un tocadiscos transformado y el Meccano que



también, pues los niños no pueden hacer mucho con el Meccano porque tienes que coordinar un poco los movimientos y también tener bastante fuerza, para construir bien.

–Aunque estás construyendo máquinas que tienen que funcionar, de alguna manera, ¿sientes que estás jugando al hacerlas?

Si, es realmente una cuestión de gozar haciéndolo, es muy agradable imaginar una máquina y construirla. Por ejemplo, me acuerdo bien del momento en que construí el primer violín. Tengo algunos violines que tocan con arco, y nunca me ha interesado hacerles tocar como la mano izquierda, no se porqué, pero me gusta eso de las notas puras de las cuerdas abiertas. Yo he aprendido a tocar el contrabajo y me acuerdo que eso de la presión del arco con las cuerdas era tan difícil de obtener y se trabajaba durante años, y hay músicos que no paran de trabajar eso.

Cuando construí el primer violín me di cuenta de que una pieza de Meccano, curva, te daba la presión exacta que necesitaba el violín para ser tocado con el arco. Y ese cortocircuito me encantó, porque años de trabajo eran anulados por

una pieza de Meccano que daba el mismo sonido. Pues momentos así son muy agradables, muy interesantes.

También, mi idea al principio era hacer una broma con la música, en vez de trabajar tanto, en vez de aprender a ser un virtuoso, construía cosas que tocan música pero sin virtuosismo y sin nada, y sin aprendizaje. Era como una broma con esa idea que la gente pone una letra mayúscula a la Música y yo hacía música con una pequeña m.

No es rápido lo que hago, especialmente las primeras máquinas exigieron un esfuerzo enorme, ahora construyo más rápidamente, pero eran algo como un cortocircuito, como un atajo.

–El proceso parece que tiene dos partes, la de construir de una forma estructurada, para que las máquinas funcionen, y por otra parte de improvisar más libremente con la trompeta...

Si me refiero a lo que dicen los músicos que invito a veces a tocar conmigo a veces hay muchos que me dicen... pues no improviso mucho en un concierto como el de esta noche, he improvisado, sí, porque quería incluir esa canción vasca y era difícil sobre los acordes que tenía que no corresponden exactamente y he improvisado para traerla en la música, pero el resto, no era tan improvisado, los dos temas anteriores eran totalmente escritos, y hay músicos que me dicen que toco como una máquina. Pero no una máquina que puedes comprar en la tienda, sino como mis máquinas, porque habiendo tocado durante todos estos años, 35 años ahora, tocando con esas máquinas estoy influenciado por ellas.

Y tienen una manera especial de tocar: tocan siempre la misma cosa, pero con variaciones

pequeñas dentro, con excitaciones, pero pueden también repetir las mismas excitaciones de un ciclo a otro, hay variaciones...

–Y, ¿están sincronizadas o van al azar?

No están sincronizadas. Utilizo generalmente 2 o 3 motores distintos, y no giran a la misma velocidad, y entonces los ritmos se cruzan. Yo tengo controles para controlar la velocidad y lo que intento encontrar es un poco como hacen los DJs, intento encontrar un groove general, un ritmo general, pero nunca el compás preciso de una máquina a la otra.

Y eso estoy más o menos seguro que viene de una manera que tenía de escuchar la música de niño, realmente de niño, tenía antes del tocadiscos un fonógrafo mecánico y escuchaba los discos antiguos de 78 revoluciones, y cuando escuchas de esa manera oyes el ritmo de la música más el scratch de la aguja sobre el disco, sobre el material, que da otro ritmo, y siempre me encanta cuando hay dos ritmos que se cruzan. A veces coinciden y a veces no. Poli-rítmica se podría llamar.

Y estoy acostumbrado desde pequeño a escuchar música así, porque luego cuando he tenido mis propios tocadiscos escuchaba los discos de mi padre que eran también de 78. Y recuerdo eso de ir a Bordeaux, a escuchar la orquesta de Duke Ellington y me lamentaba un poco porque era tan limpio el sonido. En mis discos no era tan limpio y había todos esos ruidos del disco.

–Otro tema que trato en la tesis es lo que Calder llamaba materiales fáciles. Él decía que el alambre es un material fácil porque puedes pensar con él. Y el Meccano igual también...

El Meccano es como un ready made, está casi hecho y tienes sólo que ensamblar, poner las

piezas juntas y sí, es fácil. Y, sí, puedo entender lo del Petit Cirque de Calder, que podía hacer cosas rápidamente y bien.

Calder es realmente el artista que me gusta más. He visto una exposición en Chicago hace dos años, pues he visto muchas cosas de Calder, pero esa exposición... tenían 80 esculturas en una sala, la sala estaba llena de esculturas pero podías ver a través. Estaba llena y vacía al mismo tiempo. Maravilloso eso. Cosas que pesan mucho pero que parecen muy ligeras.

Hay otro artista, Enrico Baj, artista italiano que murió hace 10 años, era amigo de los surrealistas, ellos fueron impresionados porque se parecía casi exactamente a Guillaume Apollinaire, el poeta francés que murió muy temprano después de la primera guerra mundial. Era amigo de Max Ernst y de Asger Jorn... e hizo esculturas de Meccano, hizo también imprentas de Meccano... Y he tocado para él una vez, cuando todavía vivía. Es de Milano y tenía en esa época como un museo, el espacio Baj. Era el fundador del colegio de patafísica de Milano, ha hecho mucho y hay textos de Raymond Queneau, de Breton, de Alain Jouffroy sobre él. Y él hizo muchas cosas con Meccano, esas imprentas... hay una obra común, un libro de Raymond Queneau y Enrico Baj: *Meccano ou l'analyse matricielle du langage* (Meccano o análisis matricial del idioma).

Y Enrico Baj hizo toda la pieza de teatro de *Ubu Roi*, de Alfred Jarry, todos los personajes hechos de Meccano.

Si, es un material fácil, por eso lo he elegido yo, y ahora que tengo más maña hago cosas sin Meccano, pero sigo con ello, es muy práctico.

Y una cosa que puedo añadir es que, ya se que tú has hecho cosas con Lego y yo con Lego nunca he podido improvisar; porque las cosas que hago de Meccano, nunca hago un dibujo anterior: lo improviso. Y con el Lego no puedo improvisar, porque de Meccano, cuando era niño, tienes un libro y hay modelos y sigues la construcción paso a paso, y rápidamente he podido improvisar con eso, y construir cosas más personales. Con el Lego no puedo y con juegos que han tenido mis hijos, Knex, tampoco, y he visto que ellos podían improvisar. Tienes que practicar un poco y conocer la cosa y tal vez también que haya cierta cercanía o familiaridad.

—¿Cómo surgen las instalaciones? ¿las máquinas son parte de la orquesta mecánica que te acompaña en los conciertos y luego pasan a ser instalación? ¿O cómo punto de partida, piensas en un sonido o un instrumento para ver cómo la máquina lo puede tocar?

Generalmente necesito una máquina que podrá tocar armonía, otra que podrá tocar ruidos, ritmos... melodías... pues la idea es siempre hacer música, entonces necesito cosas musicales y las construyo para poder utilizarlas.

Por ejemplo también, estaba hace unos años un poco cansado de tocar con máquinas que tocaban siempre el mismo ciclo corto, y por eso he incluido viento, y cosas que soplan aire: ventiladores...

Es más variable, cuando por ejemplo hacen sonar una hoja de papel, hay un ritmo, pero el ritmo cambia mucho más que el Meccano solo. Y esta noche había algo de eso, había un ritmo *tum tum, tum tum*, y encima de ese ritmo había algo que hacía *clichunclunchli*, y navegaba ese segundo ritmo sobre el primer ritmo más estable, y eso pues

son necesidades musicales que me hacen construir algo. Sin eso no lo haría.

Y podría añadir otra cosa, he comprobado que la mayoría de los que construyen algo mecánico y musical, construyen máquinas que hacen mucho más que el ser humano. Por ejemplo, los piano players pueden tocar 88 teclas a la vez, y mis máquinas hacen lo contrario: tocan menos que el ser humano, tocan mucho menos aún. Pero no se cansan.

Y cuando tocaba con amigos músicos, siempre eso me ponía un poco nervioso, que ponían demasiadas notas en las cosas. Por eso he construido máquinas, para tener amigos que no añaden notas, tocan sólo lo que es necesario.

—¿Cómo haces para componer por ejemplo para una grabación?

La mayoría de las composiciones están basadas sobre una parte mecánica; durante años he hecho eso, empezando con una parte mecánica y luego unas partes humanas. Pero, cuando haces un disco, vas a hacer música para las orejas de los auditores, del público, y a veces he tocado yo mismo como una máquina. He imaginado una máquina que no tenía tiempo de construir y la he tocado manualmente. Eso ha sucedido y no lo quiero esconder, sólo era una cuestión de no tener tiempo para construirla y era más rápido imitarla. Y por ejemplo hice eso en una pieza, que es una de las mejores que he compuesto y luego he construido la máquina para tocar esa parte. A veces...

Y me parece que no es un dogma eso de las máquinas, si puedo obtener un resultado correcto lo hago de todas maneras. También he verificado que las máquinas me dan un estilo que no tenía antes

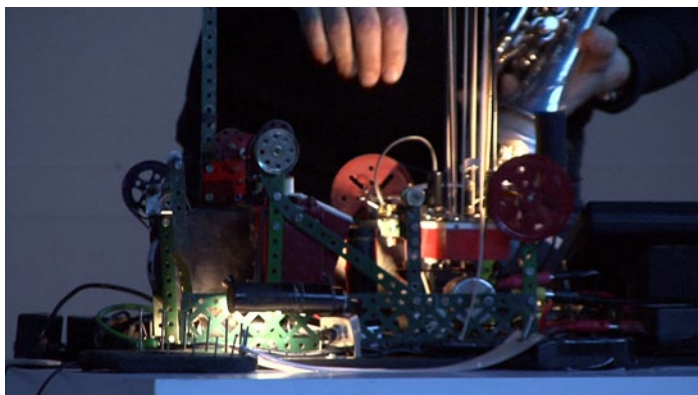
de tocar con ellas.

—¿Puedes explicar un poco cómo hiciste en el proyecto para Rotterdam?

En Rotterdam he hecho una composición para una plaza de la ciudad, pero es muy nuevo y no puedo analizarlo bien, no se si voy a continuar... estoy ahora en la misma posición que cuando tenía quince años y delante de la primera máquina. No se si será algo que voy a olvidar o no.

Hice una composición para este mes de noviembre en una de las plazas, una composición de insectos; de una manera he transformado insectos en músicos y en máquinas a veces. Empezando con la idea de hacer escuchar las cigarras a los holandeses en pleno frío de noviembre. Y también con mucha admiración por el ritmo que tienen las cigarras cuando cantan, o cuando no es que canten sino que gritan, o no se... y es un ritmo muy fuerte, decimos los músicos que están dentro del ritmo, totalmente. Y la idea era componer una música con instrumentos sobre esas cigarras dando el ritmo, pero luego los instrumentos no sonaban bien y he añadido otros insectos; grillos, como seis u ocho grillos, para hacer melodías, empezando con el grillo normal y cambiando la altura, el pitch, de las notas, y mezclando diferentes grillos para obtener acordes. Entonces los grillos hacen la armonía y la melodía, y moscas y abejas hacen el bajo, la línea baja.

Empezando durante dos o tres minutos, como si fuera una grabación natural en el sur de Francia, y poco a poco los insectos se van dando cuenta de que son músicos y formando una orquesta. Eso me recordaba a un disco de un holandés, Han Bennink y un alemán, Peter Brötzmann, un disco que se llama Schwarzwaldfahrt y que significa, viaje en



la Selva Negra. Donde van a esa región del sur de Alemania y tocan de todo, tocan sus instrumentos, pero también tocan aire, arena, árboles, de todo lo que hay en la selva. Durante todo el disco oyes los pájaros en los árboles, y en cierto momento de la segunda cara los pájaros empiezan una pieza musical y naturalmente te das cuenta de que no son los pájaros solos sino que los músicos tocan esos silbatos que imitan a los pájaros, pero todavía oyes los pájaros verdaderos. Y siempre me ha encantado ese momento en el que la naturaleza empieza a pensar y a actuar.

—¿Como planteas la relación de lo sonoro y lo visual, en el concierto con las proyecciones, la forma de las instalaciones?

Espero que me quedaré cándido siempre, si es posible, como artista. Porque no me pienso como artista, me pienso como un músico, solo que tocando música no toco solamente para ciegos, toco para gente que tiene ojos. Y siempre fue un poco ese comportamiento de muchos músicos algo que no puedo entender; vas al escenario con otros músicos y no se preocupan de la luz, hay tantos conciertos que la luz está hecha por el técnico local... y no



saben del todo lo que pasa, entonces el técnico local va a poner rojo y amarillo sobre una pieza, luego una atmósfera más oscura, luego va a poner efectos, pero ellos no lo saben del todo. No todos los músicos pero hay muchos así, hay otros que piensan en la luz y en la imagen que dan, naturalmente, quizás más en la música comercial pero en la música experimental por ejemplo hay muchos que se presentan sin saber lo que pasa alrededor, y cuando leen notas lo único que quieren es una luz sobre la partitura para poder leer, cosas así...

Para mi es importante dar algo que ver y lo más relacionado posible con lo que está tocado.

He rechazado algunas veces las primeras propuestas para hacer instalaciones, exposiciones, porque no me sentía un artista y siempre lo hago así: pensando en la música y no en la manera de presentar, pero hay un límite, y ahora si pienso en ello. Me encantan las sombras y utilizo sombras, y cuando utilizo el vídeo lo utilizo un poco como sombras, uso cámaras de vídeo baratas, no es una cuestión de dinero pero, muy simples, básicas, y el blanco y negro me va bien pues las imágenes aparecen como sombras: negro, gris y blanco.

También, actuando solo sobre un escenario me parecía siempre importante que la gente no se concentre sobre yo mismo, sino sobre otras cosas. Y en un sentido musical, que la gente pueda disfrutar de la fuente del sonido, que puedan entender lo que pasa. Lo que me sorprende mucho es esa música que se llama electroacústica que da a oír muchos sonidos increíbles, fantásticos, pero nunca sabes qué ha pasado, cómo lo han hecho, y es interesante también saberlo, saberlo o disfrutar. Entonces pongo las cámaras donde realmente el sonido sale y me parece que todo esto hace una imagen correcta visualmente. No hay voluntad estética, pero al final hay una estética.

—¿Que estudiaste en la universidad?

Literatura francesa moderna. Y luego, y no he terminado por eso, estudiaba en la Sorbonne y no querían que hiciera mi tesis sobre el escritor que me gustaba más que es Raymond Roussel. Entonces empecé algo sobre el filósofo Denis Diderot, pero no tenía pasión total para eso, y he parado antes de terminar la tesis. Pero antes he escrito sobre Roussel y ahora también a veces. Y Roussel es un escritor que ha jugado mucho con las palabras, inventando historias a partir de un sistema, de un juego. Un sistema que ha descrito, y no se sabe del todo si su descripción cubre todo lo que ha hecho; hay misterios todavía. Es fácil de entender su literatura, porque las historias no son

muy complicadas, pero la manera de escribir, por ejemplo él dice que empieza con una sentencia y termina con otra que suena casi exactamente igual fonéticamente, aunque el sentido es totalmente diferente: la historia relaciona ambas sentencias, la invención viene de eso, de ese proceso. O es uno de los procesos, porque hizo mucho más, y algunas cosas que ni sospechamos quizás hasta ahora.

—¿Porqué no haces instalaciones interactivas?

Ah, porque no sé hacerlas, y porque me parece un poco mentira eso de la interactividad; las que he visto hasta ahora. Mentira en el sentido de que el artista siempre ha pensado algo y lo que el público acciona son sólo elementos pensados por el artista. Pues no es mentira, de acuerdo, pero casi; está muy dirigido. Y es como que te dan la idea de que haces algo y al final no haces mucho. Pero quizás no he tenido la experiencia mágica, todo lo que he visto hasta ahora era hecho así, pero puede que haya obras magistrales que utilizan la interactividad, no sé si conoces algunas...

Porque es dar la impresión al público que es artista también... yo como público no quiero tener esa impresión, no quiero que me den ese sentimiento. Soy feliz con ser público y disfrutar de una cosa desde fuera y creo que, por ejemplo, jugando como esta noche con la máquina que tenía, puede dar a algunos la voluntad de hacer algo luego, o de jugar como lo hago.

Apéndice: Histórico de exposiciones de las obras presentadas

Martillófono (2007)

20ª Exposición Audiovisual. Bellas Artes, UPV/EHU, en la sala BBVA, Bilbao (2007)

Insonora IV. Off Limits, Madrid (2008)

Juegos Reunidos. Espacio trapézio, Madrid (2012)

Art Jaén. Museo Provincial de Jaén, Jaén (2013)

Bitxikiak. Mungia, Bizkaia (2014)

Artículo en la revista *Hisfabrick Magazine*, nº20 (2014) ISSN: 1989-0982

Tierra: Lego (2008)

Primer premio en el *concurso de videoclips Bike 2.0 BBK*, Proyección en Kafe Antzokia, Bilbao (2008)

Paesaggi nel tempo. Cantieri Culturali alla Zisa, Palermo (Italia) (2008)

Interference: Color temperature. Parkeergarage Het Turfschip, Breda (Países Bajos) (2015)

Fotos Típicas (2006)

Turismo! Turismo! Turismo! Espacio menosuno, Madrid (2006)

Getxoarte2007. Getxo, Bizkaia (2007)

Denborapasa Abstraktua (2008)

Ad Hoc #49. Suplemento cultural Mugalari, periódico Gara (sábado 3/5/2008)

Sudokus (2008)

Inédita

Anagramas (2012-)

Inédita.

Como documentación, en *Inmersiones '12*. Exposición de dossieres, Zuloa, Vitoria-Gasteiz. (2012)



En el evento de Hispabrick Magazine dentro de la feria de coleccionismo Bitxikiak 2014. Mungia, Bizkaia

Bibliografía

Bachelard, Gaston, *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica, Madrid, 1994

Barenboim, Daniel, *El sonido es vida. El poder de la música*, Belacqua, Barcelona, 2008

Barthes, Roland, *El susurro del lenguaje*, Paidós, Barcelona, 1994

Batllori, Jose M^a., Batllori, Jordi: Los bebés también juegan, Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1998

Baudelaire, Charles, *Lo cómico y la caricatura*, Visor, Madrid, 1989

Baudelaire, Charles, *Moral del juguete*, Curiosités esthétiques, París, 1868 Revista Exit nº 25

Beaudot, Alain (coord. por): *La creatividad*, Narcea, Madrid, 1980

Berger, John, *El sentido de la vista*, Alianza, Madrid, 1990

Berger, John, *Un pintor de hoy*, Alfaguara, Madrid, 2002

Berger, John y Mohr, Jean, *Otra manera de contar*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007

Bergson, Henri, *La risa*, Sarpe, Madrid, 1985

Bordes, Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus*, Catedra, Madrid, 2007

Bosch, Eulàlia, *El placer de mirar. El museo del visitante*, Actar, Barcelona, 1998

Bourriaud, Nicolas, *Estética relacional*, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2008

Cake, John y Neave, Darren “Arte a partir de LEGO, no arte LEGO” Artículo, *HispaBrick Magazine* nº 13, Abril de 2012

Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1994

Clarasó, Noel, *Biografía del humor y del mal humor*, José Janés editor, Barcelona, 1947

Comelade, Pascal, *Pascal Comelade y su orquesta de instrumentos de juguete*, Actar, Barcelona, 2003 (catálogo de exposición: CD audio y libro)

Davis, Gary A. y Scott, Joseph A., *Estrategias para la creatividad*, Paidós, Buenos Aires, 1980

Deleuze, Gilles, *Lógica del sentido*. Barral editores, Barcelona, 1971

Dewey, John, *El arte como experiencia*, Paidós, Barcelona, 2008

Duchamp, Marcel, *Cartas sobre el arte 1916-1956*, Elba, Barcelona, 2010

Echeverría, Javier, *Sobre el juego*, Ediciones Destino, Barcelona, 1999

Eco, Umberto, *Obra Abierta*, Ariel, Barcelona 1990

Freud, Sigmund, *El malestar de la cultura*, Alianza, Madrid, 2003

- Freud, Sigmund, *El chiste y su relación con lo inconsciente*, en Obras completas, Volumen 8 (1905), Amorrortu editores, Buenos Aires, 1991
- Fullaondo, Usoa, *Intervención del azar en los procesos lúdicos de creación y su constatación en la práctica pictórica*, Tesis doctoral, UPV/EHU, 2010
- Gadamer, Hans-Georg, *Estética y hermenéutica*, Editorial Tecnos, Madrid, 1996
- Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós / I.C.E. de la universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1991
- Garaigordobil, Maite, (entrevista con) psicóloga e investigadora del juego UPV-EHU, *Consumer* n° 129 Febrero de 2009
- García Sanchez, Sergio, *Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del comic*, Glenat España, 2000
- Gautrand, Jean-Claude, Robert Doisneau, Taschen, Köln, 2003
- Gombrich, E. H., *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*, Ed. Debate, Madrid, 1998
- Guix, Xavier, “Jugar no es sólo cosa de niños” *El país semanal* N° 1689 8 de febrero de 2009
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Alianza/Emecé, Madrid, 2007
- Jullien, François, *Conferencia sobre la eficacia*, Katz editores, Buenos Aires, 2006
- Kaoru, Iwamoto, *Go para principiantes*, The Ishi Press, Tokyo, 1973
- Langer, Ellen J., *La creatividad consciente. De cómo reinventarse mediante la práctica del arte*, Paidós, Barcelona, 2006
- López Oneto, Enrique y Ortega, Juan Manuel, *El juego: entre la habilidad y el azar*, Salvat Editores, Barcelona, 1982
- López Quintás, Alfonso, *Estética de la creatividad*, Ediciones Rialp, Madrid, 1998
- Marina, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona, 2000
- Martínez Vázquez de Parga, María José, *Juego, figuración, símbolo. El tablero de la oca*, 451 editores, Madrid, 2008
- Matthews, Wade, *Improvisando, La libre creación musical*, Turner Música, Madrid, 2012
- McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*, Ediciones B, Barcelona, 1995
- Piaget, Jean, *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*, Fondo de Cultura Económica, México 1961
- Ponge, Francis, *La Soñadora Materia. Tomar partido por las cosas. La rabia de la expresión. La fábrica del prado*, Galaxia Gutenberg-Círculo de Lectores, Barcelona, 2006
- Rancière, Jacques, *El espectador emancipado*, Ellago Ediciones, Castellón, 2010
- Ribot, Th., *La imaginación creadora*, mra, Barcelona, 2000

- Rodari, Gianni, *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*, Editorial Planeta, Barcelona 2011
- Root-Bernstein, Robert y Michèle, *El secreto de la creatividad*, Kairós, Barcelona, 2002
- Signer, Roman; Zimmermann, Peter; Wismer, Beat, *Roman Signer: Travel Photos*, Steidl Verlag, Göttingen 2006
- Sorin, Pierrick, Recalde, 30. 48009 Bilbao, (catálogo de la exposición), Fundación “la Caixa”, Barcelona, 2003
- Stevenson, Jack, *Lars von Trier*, Paidós, Barcelona, 2005
- Storms, Ger, *101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones*. Editorial Graó, Barcelona, 2003
- Tixador, Laurent, *Laurent Tixador et Abraham Poincheval: Horizon moins vingt*, Isthme, París, 2006.
- Tuominen, Anu, *Thinkables*, autopublicación, 2009
- Vigara Tauste, Ana M^a: *El chiste y la comunicación lúdica: lenguaje y praxis*, Madrid, Ediciones Libertarias, 1994
- Winnicott, D.W., *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona, 1979
- Zulaika, Joseba, *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*, La Primitiva Casa Baroja, 1985
- Zweig, Stefan, *El misterio de la creación artística*, Ediciones sequitur, Madrid, 2012
- VV.AA., *Contemporary sculpture. Projects in Münster 1997*, Verlag Gerd Hatje, Ostfildern-Ruit, 1997 (Catálogo de exposición)
- VV.AA., *Gabriel Orozco*, Moca/ Conaculta Inba, 2000 (Catálogo de exposición)
- VV.AA., *Homo Ludens. El artista frente al juego. Artista jolasaren aurrean*, Fundación Museo Oteiza Fundazio Museoa, Alzuza, 2010
- VV.AA., *Homo Ludens Ludens*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, 2008 (Catálogo de exposición)
- VV.AA., *Jugando*, revista *Exit* n°25, Febrero/Marzo/Abril 2007
- VV.AA., *La magia de M. C. Escher*, Taschen, Köln, 2003
- VV.AA., *Learning to watch. Jennifer and Kevin McCoy*, Sala Rekalde erakustaretoa, Bilbao, 2004
- VV.AA., *Querido Público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Centro Párraga, CENDEAC y Elèctrica Produccions, Murcia, 2009
- VV.AA., *Textos sobre la obra de Gabriel Orozco*, Turner, Madrid, 2005
- VV.AA., *The Hugo Boss price 2008*, Guggenheim museum publications, New York, 2008
- VV.AA., *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*, Dirección General de Archivos, Museos y Bibliotecas. Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid, Madrid, 2008

Vídeos:

Clouzot, Henri-Georges, *Le mystère Picasso*, 1956

Leth, Jørgen, *Moments of Play (Det legende menneske)*
Jørgen Leth Film/ Uldal Productions, 1986 (DVD)

von Trier, Lars y Leth, Jørgen, *Cinco condiciones*,
Zentropa Real ApS, 2003 (DVD)

Liechti, Peter, *Signers Koffer. Unterwegs mit Roman Signer*,
Absolut Medien, 1995 (DVD)

Metrópolis (Roman Signer) TVE,
Dirección y Realización: Marina Collazo, 1996 (programa TV)

Gondry, Michel, *The work of director Michel Gondry*,
Palm- Partizan, 2003 (DVD)

Vilardebo, Carlos, *La magie Calder*,
les films du paradoxe, Francia, 1961-74 (DVD)

Páginas web:

<http://www.adsoftheworld.com>
<http://www.archive.org>
<http://www.artium.org>
<http://www.benoit.broisat.free.fr>
<http://www.boardgamegeek.com>
<http://www.charles-simonds.com>
<http://www.crayonphysics.com>
<http://www.ehu.es/arteytecnologia/artec04/programa04.htm>
<http://www1.euskadi.net/harluxet/>
<http://www.evoltaste.com>
<http://www.experimentalgameplay.com/>
<http://www.ficciónyfuncion.com>
<http://www.hispabrickmagazine.com/>
<http://www.insituparis.fr>
<http://www.laboralcentrodearte.org>
<http://www.latourex.org>
<http://www.learningtoloveyoumore.com>
<http://www.linerider.com>
<http://www.linguee.es>
<http://www.littleartist.co.uk>
<http://www.lunchtimers.com>
<http://www.maisonsvictorhugo.paris.fr>
<http://www.mccoospace.com>
<http://www.pierrebastien.com>
<http://www.rae.es>
<http://www.romansigner.ch>
<http://www.roulapartheniou.com>
<http://www.santotipo.com>
<http://www.senseis.xmp.net>
<http://www.slinkachu.com>
<http://www.ubu.com>
<http://www.velcroart.net>
<http://www.vgmaps.com>
<http://www.wikipedia.org/>

Solución a los pasatiempos:

1	4	7	9	2	6	5	8	3
2	5	8	7	3	4	6	9	1
3	6	9	8	1	5	4	7	2
4	7	1	2	5	8	9	3	6
5	8	2	3	6	9	7	1	4
6	2	5	6	9	3	1	4	7
7	1	4	5	8	2	3	6	9
8	2	5	6	9	3	1	4	7
9	3	6	4	7	1	2	5	8

NIVEL FÁCIL:

9	7	8	3	1	2	5	6	4
3	1	2	6	4	5	8	9	7
6	4	5	9	7	8	2	3	1
7	8	9	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	1	2	3
2	3	1	8	9	7	6	4	5
5	6	4	2	3	1	9	7	8
8	9	7	5	6	4	3	1	2

NIVEL DIFÍCIL:

