

DE LA KASA,  
DEL ARBOL,  
TIRO PORKE ME TOKA

Azucena González Ruíz  
Dirigido por Ricardo Forriols



UNIVERSITAT  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**DE LA KASA, DEL ÁRBOL,  
TIRO PORKE ME TOKA**

Azucena González Ruíz  
Dirigido por Ricardo Forriols  
2007-2008

## INTRODUCCIÓN

<b>2. Motivación inicial</b>	# 5 #
<b>3. Objetivo</b>	# 13 #
<b>4. Metodología</b>	# 15 #
<b>5. Contenido</b>	# 16 #

## PARTE 1 (desarrollo conceptual)

<b>1. Contexto</b>	# 19 #
<b>2. Juego indefinido</b>	# 21 #
2.1. Juego Preparatorio	# 22#
2.2. Kant y Lo Sublime	# 23 #
2.3. Schiller	# 25 #
2.4. Hegel	# 26 #
2.5. Piaget: El juego como asimilación de la realidad	# 28 #
2.6. S. Freud: Teoría del juego infantil	# 29 #
2.7. Huizinga: <i>Homo Ludens</i>	# 30 #
2.8. Otras teorías del juego	# 33 #
<b>3. Juego y arte</b>	# 33 #
<b>4. El tiempo como dimensión del juego</b>	# 41 #
4.1. De lo propio o Tiempo Natural	# 41 #
4.2. De la asociación o Tiempo Cultural	# 41#

4.3. De lo atrapado o Tiempo Mensurable	# 42 #
4.4. De lo vivencial o Tiempo Perceptual	# 42 #
<b>5. Espacio como dimensión del juego: El Adentro y el afuera</b>	<b># 43 #</b>
5.1. Dentro y fuera	# 43 #
5.2. El Espacio vivido	# 43 #
5.3. La casa como espacio de juego íntimo: ¿El adentro?	# 44 #
5.4. El arbol como elemento de juego conector con la naturaleza : ¿El afuera?	# 47 #
<b>6. El juego en “A través del espejo”, Lewis Carroll</b>	<b># 48 #</b>
6.1. El mito del origen: El espacio	# 50 #
6.2. Correspondencias de tipo temporales y relaciones con el juego: El tiempo	# 50 #
<b>7. El juego en los cuentos de Julio Cortázar</b>	<b># 51 #</b>
7.1. El amor como final del juego	# 53 #
7.1.1. <i>El sentido del juego en “Los Venenos”</i>	# 54 #
7.1.2. <i>El sentido del juego en “El Final del Juego”</i>	# 54 #
7.1.3. <i>El sentido del juego en “Deshoras”</i>	# 55 #
<b>PARTE 2 (desarrollo procesual)</b>	
<b>1. El estudio como espacio expositivo</b>	<b># 57 #</b>
<b>2. Obra plástica</b>	<b># 61 #</b>
2.1. <i>Nunca tuve una casa del árbol</i>	# 62 #
2.2. <i>De la verticalidad del zapato</i>	# 65 #

2.3. Zanzara	# 68 #
2.4. Kiero mi kasa del arbol	# 71 #
2.5. Cuadrado negro sobre calzas naranjas	# 73 #
2.6. Piedra y Tijera	# 75 #
2.7. Cazados	# 76 #
2.8. Curioso, como el plieque pero redondo	# 78 #
2.9. Addagio de una gallina	# 81 #
2.10. Et sic in Infinitum	# 83 #
2.11. Rincones	# 86 #
2.12. Muestrario	# 90 #
2.13. Binomio	# 92 #
<b>3. Bocetos</b>	# 93 #
<b>4. Plano y presupuestos</b>	# 95 #
<b>5. Conclusiones</b>	# 102 #

## INTRODUCCIÓN

## 1.MOTIVACIÓN INICIAL

En el 2006 realicé una serie de piezas titulada *Fábulas y fabulosos*. Durante la realización de dicha serie me interesé por la fábula, por la relación del hombre con la naturaleza. Al hacer una revisión de la obra un año después comprendí que la conexión de una obra con otra se centraba en el festejo y en el propio juego.

Teniendo en cuenta que, la intención personal ha sido desde un inicio la de realizar obra plástica con una base conceptual, desde la representación en la mayoría de los casos, se ha considerado esencial el juego como proceso de la obra . Partiendo de una idea, un interés —no siempre concreto— elaboro un trabajo, volviendo de vez en cuando a la idea inicial y reconfigurándola a partir de lo que el mismo proceso sugiere. Ese disfrute es un juego, tiene su propio tiempo aislado de lo cotidiano, su propio espacio, sus propias reglas. De todo esto, también querría señalar que existe una poética arquetípica que subyace en el juego y que va más allá de juego. El juego es un producto y un bien social y, al mismo tiempo, nosotros somos un producto del juego. El lenguaje del juego abre una dialéctica, pues tiene cabida para comunicarse con uno mismo —los deseos, las inquietudes— a la vez que genera una comunicación con el otro buscando su participación en ese espacio-tiempo que poco tiene que ver con lo habitual.

A continuación se muestran algunas imágenes de la obra referida. Fueron realizadas en el 2006. Se trata de obra plástica en diferentes formatos y soportes, realizada con técnica mixta.



*Flavors on winter*, 2007. Técnica mixta sobre tela, 120 x 140 cm.



*And the WC rocks*, 2006. Técnica mixta sobre papel, 100 x 70 cm.





*Si me visto de gala, 2006.*  
Técnica mixta sobre papel, 100 x 70 cm.



*No sabría...*, 2006.  
Técnica mixta sobre papel, 100 x 70 cm.



*Caponata*, 2006.  
Técnica mixta sobre papel, 100 x 70 cm.



*Hombre Gallo*, 2006.  
Técnica mixta sobre papel, 100 x 70 cm.



*Como un helado en la cabeza, 2007.*

Técnica mixta sobre papel,

100 x 70 cm.



*Como un tomate en la cara, 2007.*

Técnica mixta sobre papel,

100 x 70 cm.

## 2. OBJETIVO

El objetivo es realizar un proyecto expositivo en el que el diálogo del juego aparezca como tema principal, ya sea explícita o implícitamente. En base a las motivaciones expuestas, crear conexiones entre las necesidades sociales y ontológicas que existen con el juego. Definir la relación existente entre el arte y el juego en su capacidad de expresar y crear, concretamente en la obra plástica.

¿Qué es el juego? ¿Cuál ha sido su sentido en la actividad humana? Lo han hecho su campo de investigación, sin pretender aplicarlo a una ciencia o a una especialidad concretas, Roger Caillois (*La teoría de los juegos*), y Johan Huizinga (*Homo ludens*); entre otros especialistas son notables Jean Piaget, S. Freud, J. Bruner, D.B. Elkoinin...

Caillois define los rasgos fundamentales del juego con seis características: libertad, definición de límites, inseguridad en los resultados, improductividad, reglamentación y carácter ficticio<sup>1</sup>. Pero no sólo Caillois sino también Huizinga define al juego en oposición a la realidad<sup>2</sup>: la vida-seriedad en contraposición al juego.

El juego como actividad libre está circunscrito a determinados límites de tiempo y espacio, es incierto en su resultado; posee leyes propias y es una realidad ficticia, antisolemne (con la alegría y la libertad y la disposición de un niño, tenemos que ganarnos el espacio); y es un juego abierto —a la vez— que puede transformar multitudes oscuras, desmontar una vida experimentada (el *otro* juego) y desatar el hilo que accede a otras dimensiones para superar el condicionamiento histórico.

---

1. Caillois, R. *Les jeux et les hommes*. Pp. 42-43. 1967

2. Huizinga, J. *Homo ludens*, 1984 citado por Alazraki, Jaime. *Hacia Cortázar: Aproximaciones a su obra*. Pp. 95. Publicado por Anthropos Editorial, 1994

La vida, en cambio, es toda seriedad y expresa la realidad rutinaria: juego anclado y aquietado, cerrado, donde se rehuyen experiencias desconocidas porque pueden resultar dolorosas, y donde lo inesperado no tiene cabida. ¿Entonces, el arte aspira a destruir la paz de la monotonía? En apariencia son dos realidades incapaces de invertirse. Y lo que se nos pide, precisamente, es invertir la realidad, acostumbrar nuestra percepción de ver las cosas en esta normalidad: la vida-juego en la realidad histórica de nuestra cultura occidental.

Porque definir el juego es definir una realidad que tarde o temprano se abrirá paso con la vigencia e interpretación de unas ideas que han desentrañado lo que no escapa a la historia ni al tiempo mismo, ¿no estamos insertándonos en un tablero donde la *realidad* se invierte?. ¿Cómo explicar que un juego infantil se convierta, en la edad adulta, en otro juego que también hay que aprender a jugar?. ¿No buscamos recuperar a través del juego el paraíso —realidad— perdido?.

Quienes han elevado al juego a categoría filosófica, le atribuyen un sentido primordial en la actividad humana. En el ensayo escrito por Jaime Alaraski, "Homo Sapiens vs Homo Ludens"<sup>3</sup>, en tres cuentos de Julio Cortázar<sup>4</sup>, se nos remite a la particular definición del juego de Augen Fink:

“Es un fenómeno existencial básico, tan primordial y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y la lucha por el poder, pero no está subordinado a estos fenómenos en un propósito común y último. El juego, puede decirse, los confronta a todos —los absorbe representándolos. Jugamos a ser serios, jugamos a la verdad, jugamos a la realidad, jugamos al trabajo y a la lucha, jugamos al amor y a la muerte— y hasta jugamos a jugar”<sup>5</sup>.

---

3. Alaraski, Jaime. "Homo Sapiens vs Homo Ludens", Revista Iberoamericana, Pp.110-111. n° 84 y 85. 1980

4. Cortázar, Julio. Será uno de los referentes que se desarrollaran en la presente Tesis.

5. Fink, Augen. Citado por Alaraski, Jaime. "Homo Sapiens vs Homo Ludens", Revista Iberoamericana, Pp.110-111. n° 84 y 85. 1980

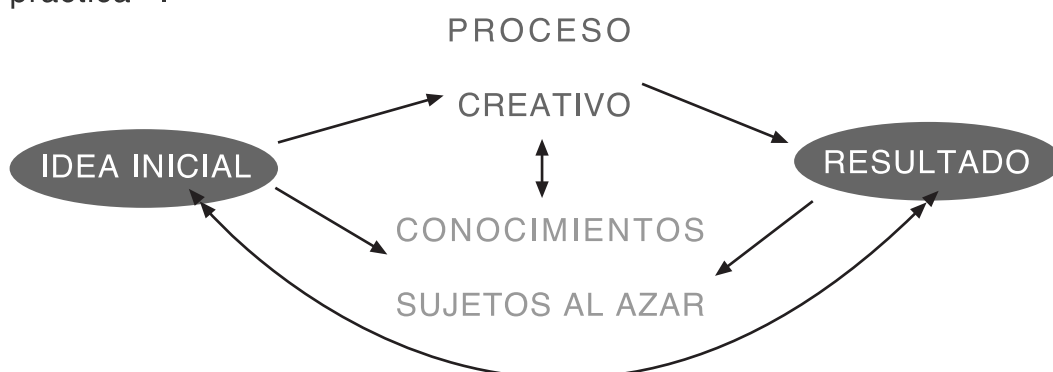


El *homo ludens* busca en el juego ser, nos reitera Julio Cortázar, porque el *homo sapiens*, "después de haberlo esperado todo de la inteligencia y del espíritu, se encuentra como traicionado, oscuramente consciente de que sus armas se han vuelto contra él, que la cultura, la *civilitas*, lo han traído a este callejón sin salida donde la barbarie de la ciencia no es más que una reacción comprensible"<sup>6</sup>.

Encontramos una puerta abierta que posibilita un mundo en que la realidad, toda descontaminadora, abarque una actividad creadora y libre. El juego, nos pide que volvamos a él porque ante la mecanización del lenguaje y por tanto del hombre, existe una forma que lo devuelve a su naturaleza, a su libertad de pensamiento, es capaz de reconciliarlo consigo mismo, con la sociedad en que vive y con un futuro histórico incierto en el presente. Esa forma es el juego.

### 3. METODOLOGÍA

La Tesis que se presenta es la memoria de un método de trabajo. Para realizar el modelo de tesis con proyecto en un espacio expositivo de la obra personal el método de acción ha sido retroalimentario: se partió de una investigación debido a unas inquietudes. En dicha investigación el procedimiento ha partido siempre de ideas que se han realizado en la práctica, al mismo tiempo que dicha práctica generaba nuevas ideas o matices en las anteriores. Recordaré, entonces, a Gilles Deleuze dialogando con Michel Foucault: "Por ello, la teoría no expresará, no traducirá, no aplicará una práctica, es una práctica"<sup>7</sup>.



6. Cortázar, Julio. *Rayuela*. Colección: Letras hispanicas. Pp.506-507. Madrid. 2008

7. Foucault, Michel. *Un dialogo sobre el poder*. Alianza Editorial. Pp.9. Madrid. 1988

#### 4. CONTENIDO

El proyecto abordará el juego y sus posibilidades dialécticas partiendo de un contexto social que introducirá la idea de juego como producto social, cultural y como necesidad. Seguidamente se hará un repaso a diferentes definiciones y teorías sobre el juego, haciendo especial hincapie en las teorías de Kant, en especial la referencia a lo sublime. A continuación se repasarán las teorías de Hegel y Schiller, por su relación con las teorías de Kant. Otras teorías que se han tenido en cuenta y a las que se les ha dedicado especial atención son las de Piaget (El juego como asimilación de la realidad), que define y se relaciona directamente con el trabajo plástico que se expone; y la teoría del juego infantil de Sigmund Freud, que es de la que, en parte, nacen las necesidades del proyecto en cuestión.

Pero no se puede hablar de teorías del juego sin hablar de Johan Huizinga y su trabajo *Homo Ludens*, puesto que realiza un estudio ontológico sobre el juego de vital importancia para la comprensión de la presente Tesis. Existen otras referencias literarias a tratar sobre el sentido del juego extraídas o tomadas de la obra de Julio Cortázar (especialmente en la perspectiva del amor como final del juego) y en los arquetipos que presenta *Alicia a través del espejo*, de Lewis Carroll. Estos dos autores serán de vital importancia en el proceso conceptual y de proyección tomándolos como referentes literarios; como será el caso, también, de Gastón Bachelard<sup>8</sup>. Este último se revisará en un sentido lírico no filosófico, puesto que sus aportaciones sobre *el adentro y el afuera* serán de interés desde la ensoñación personal y no desde un punto de vista fenomenológico. En un sentido personal proyectado a la obra, en conjunto, resultó interesante los capítulos “Casa y universo”, “La inmensidad íntima” y “La dialéctica de lo de adentro y lo de afuera” que Bachelard incluye en su obra *La poética del espacio*. La elección del espacio expositivo mantiene una dialéctica con la obra realizada al tratar temas de la intimidad de la casa y la intimidad del bosque. La obra de este autor resultó, en parte, una traducción de inquietudes personales. Una traducción en su condición de medio de lenguaje. No siempre la literatura y la filosofía nos inspiran,

sino que, encontramos en ellos puntos de inflexión, rasgos comunes a nuestras inquietudes. Y este es el caso de esta Tesis respecto a Bachelard.

Se concluirá el proyecto relacionando el arte con el juego y el juego con la vida; en definitiva, el binomio arte-vida devendrá en arte-juego. Todo esto irá acompañado del proyecto expositivo de la obra plástica realizada durante la investigación. El proyecto expositivo está pensado para ser realizado en un espacio privado: concretamente el estudio familiar dado el vínculo personal con este espacio como lugar en el que se une la infancia inventada con proyecciones a la práctica artística.

Puesto que no se ha dado el caso de que la autora de la presente Tesis realizara con anterioridad una exposición individual, la finalidad del proyecto es que dicha exposición participe en el propio juego. Es decir, el espacio del adentro (el estudio familiar) será aquél que proyecte aquello que se pretende hacer fuera... Jean-Paul Sartre, en su libro sobre Baudelaire, cita a Richard Hughes: “Emilia había jugado a hacerse una casa en un rincón en la proa misma del barco (...) Cansada de ese juego, caminaba sin objeto hacia la proa, cuando le vino súbitamente la idea fulgurante de que ella era ella (...)”<sup>8</sup>. Esta cita es un ejemplo de adentro y de afuera, dos conceptos que se traducirían en lo que los psicoanalistas denominan “introvertición” y “extraversión”. Hablamos de la experiencia siguiendo una línea dialéctica de contraposiciones: ganar-perder, vivir-morir.

De todo lo que se exponga en el espacio propuesto para la exposición no se presentará obra alguna que concluya o cierre la presente Tesis. El juego se presenta en acción, encuanto a lo que supone realizar la exposición en dicho espacio y, en un sentido más individual, en cada pieza que se muestre en el proyecto. Por lo que se darán dos dimensiones diferenciadas de la parte práctica: las piezas ( con su propio contenido) , y las piezas en conjunto en el “contenedor” de la

---

8. Hughes, Richard. *Tempestad sobre Jamaica*. Citado por Gaston Bachelard en *La poética del espacio*. Fondo de cultura económica. Pp.173. Méjico. 2006

muestra, que será al mismo tiempo una pieza de conjunto no repetible en otro espacio aunque esto no significa que no se pueda repetir una exposición de las obras que contiene.

Por último, el eje, tanto de actuación como de contenido conceptual en los trabajos, será el azar. El azar como nexo del juego con la vida, el azar en un sentido que no se limita por lo positivo o lo negativo, que se da en la metodología de trabajo al proyectar una determinada obra plástica como la que aquí se presenta.

Quizás por casualidad, quizás por influencia, en la presente Tesis se presenta una propuesta que guarda relaciones muy directas con obras de Yoshitomo Nara. Dicho artista, en colaboración con el equipo Graf, realiza instalaciones en las que, a modo de estudio, presenta interiores que se relacionan con elementos de su trabajo diario: sus bocetos, sus figuras..

Yoshitomo Nara + Graf  
Instalación. 2007



**PARTE 1**  
**(desarrollo conceptual)**

## 1. CONTEXTO

Al presente proyecto expositivo antecedió un interés especial por el disfrute del ser humano con la fábula, la naturaleza, el disfraz; un interés que tenía su origen en la complicidad con el otro y con el medio.

Para reorganizarnos a nosotros mismos, evadirnos o re-inventarnos haciendo un paréntesis en nuestro patológico malestar de futuro-presente, nos re-definimos mediante el juego y sus permutantes estados<sup>9</sup>. Nos es propio, es social, es producto social, es cultura.

No es por acaso que nos disfrazamos, echamos una partida de ajedrez o trepamos un árbol. Nuestro sentido de nosotros mismos crece con las experiencias, pero sobre todo con aquellas que son creativas, como es el caso del juego.

Habitamos en un tiempo racional, objetivo y universal que transcurre externo e independiente a nuestro ser, pero nos implica. Ese tiempo que habitamos es un tiempo convencional, cronológico, científico e irreversible. Las relaciones con los otros, los objetos cotidianos y la experiencia estética ahora se ubican en un “no-lugar”<sup>10</sup>: esos lugares en donde no hay identidad, ni vínculos directos entre el que lo ocupa y el lugar mismo. Lo otro es apropiado desde su imagen, sus pensamientos diarios, las redes de información, fragmentos, fundamentos y conocimientos legitimados expuestos.

Buen ejemplo de esto lo encontramos si leemos *Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda a un reloj* de Julio Cortázar. A continuación se expone aquí un fragmento:

“Piensa en esto: cuando te regalan un reloj te regalan un pequeño infierno florido, una cadena de rosas, un calabozo de aire. No te dan solamente el reloj (...) te regalan un nuevo pedazo frágil y precario de

---

9. Referente a las permutaciones. Dado un conjunto finito con todos sus elementos diferentes, llamamos permutación a cada una de las posibles ordenaciones de los elementos de dicho conjunto.

10. Augé, Marc. *Los no lugares . Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2007

ti mismo, algo que es tuyo pero no es tu cuerpo, que hay que atar a tu cuerpo con su correa como un bracito desesperado colgándose de tu muñeca. Te regalan la necesidad de darle cuerda todos los días, la obligación de darle cuerda para que siga siendo un reloj; te regalan la obsesión de atender a la hora exacta en las vitrinas de las joyerías, en el anuncio por la radio, en el servicio telefónico (...) No te regalan un reloj, tú eres el regalado, a ti te ofrecen para el cumpleaños del reloj”<sup>11</sup>.

En el mundo contemporáneo se da una situación de simulacro, vivimos en continuos simulacros, y experimentamos el conocimiento mediante ellos. No por acaso apunta Bachelard : “Entonces convierto esas imágenes manidas en una imagen sincera, una imagen que es mía como si la inventara yo mismo, según mi dulce manía de creer que soy siempre el sujeto de lo que pienso”<sup>12</sup>.

Por otro lado, estamos habitados por un tiempo emocional y afectivo. Muchas de las emociones que sentimos tienen una estructura temporal, ya sea ésta de pasado, de presente o de futuro. El tiempo que habita en nosotros es un tiempo de retroalimentación, sin reloj, con un ritmo propio. Ese tiempo se percibe muy bien en el juego, por eso mediante el juego no sólo nos recreamos sino que aprendemos, re-ordenamos el mundo, las cosas, la vida.

Cuando jugamos hacemos un paréntesis en el tiempo. Se trata de otra dimensión de tiempo que percibimos más íntimo. El tiempo de la introspección no tiene reloj, fuga del llamado tiempo real. Así mismo es interrumpido por el tiempo de fuera, por el tiempo que marca los ritmos cotidianos. Quizás por esto, cuando la vida se percibe como un cúmulo de juegos se lleva mejor, porque rompe los ritmos marcados por el tiempo cronológico.

---

11. Cortázar, Julio. *Instrucciones para dar cuerda al reloj*.  
[http://www.lainsignia.org/2001/enero/cul\\_030.htm](http://www.lainsignia.org/2001/enero/cul_030.htm). 4 /11/08. 0: 28h

12. Bachelard, Gaston. *La poética del espacio*. Fondo de cultura económica. Pp.59. Méjico. 2006

## 2. JUEGO INDEFINIDO

No es tarea fácil definir el juego y no es algo sobre lo que exista una postura unánime. Sin embargo algo es seguro: es el simulacro más perfecto, puesto que va más allá del sentido de las imágenes, y es posible percibirlo como una poética vivida en un paréntesis espacio-temporal que crea su propia dialéctica y entendimiento. Como ocurre en el arte.

Se diría que la importancia del juego no está ni en la actividad ni en el fin, ni en el significado que emane de él y lo sobrepase; su esencia, está centrada completamente en él mismo, el juego tiene sentido por sí mismo. El mismo juego es la finalidad. Lo verdaderamente importante del juego es el propio juego y la forma de jugar. Podemos considerar el juego como la actividad fundamental de la infancia, a la que el sujeto que juega se entrega plenamente.

El estudio del juego ha sido siempre un tema de interés para el conocimiento de las diferentes culturas y civilizaciones. El postulado central se apoya en que cada juego con sus normas es consustancial a una determinada cultura: todo juego refleja la forma de entretenerse y participar de la sociedad que lo practica. La lógica interna de los juegos y deportes tradicionales está unida a los valores sustentados por el contexto social al que pertenecen.

El concepto de juego es amplio y a menudo ambiguo. Sin embargo es absolutamente universal, plural, heterogéneo, flexible y necesario. El juego de condiciones ambivalentes (cualitativo y cuantitativo, pasado y presente..., cierto e incierto) se resiste a una definición categórica. Su significación es polisémica pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una ubicación conceptual definitiva. En este sentido cualquier intento, por muy erudito que sea, como máximo, sólo será capaz de captar una parte de la verdad del juego.



Etimológicamente el término “juego” procede del latín *iocum* (broma, diversión) y *ludus*, lúdica, y hace referencia al acto de jugar. Petrovski<sup>13</sup> encuentra algunas diferencias en el concepto del juego entre los diferentes pueblos. Así, para los griegos antiguos la locución “juego” significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que entre nosotros se denomina “hacer chiquilladas”. Entre los hebreos, la palabra “juego” correspondía al concepto de broma y risa. Entre los romanos, “ludo” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito, “kliada” era juego, alegría. Entre los germanos, la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el de un péndulo que producía placer. Posteriormente, la palabra “juego” empezó a significar en todas estas lenguas un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción.

A lo largo de los años se han elaborado numerosas teorías del juego, unas se fijan en determinados aspectos, otras se contradicen, algunas versiones justifican sus explicaciones en el principio de causalidad, tratando de responder al porqué se juega. De cualquier forma, en general, son muchas las teorías las cuales se complementan en la comprensión de la ambivalencia del juego. Según O. Gruppe, el juego se resiste a una clasificación conceptual definitiva, ya que cualquier teoría, a lo más, logra, si no quiere sobrepasar sus propios planteamientos, captar una parte de la verdad del juego<sup>13</sup>.

## 2.1. JUEGO PREPARATORIO

El juego, como es generalmente reconocido, difiere de lo que entendemos por actividades lúdicas en muchos aspectos por lo siguiente: se define por un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer, su función principal es la de entretener y divertir, pero también representa un papel educativo que implica generalmente el estímulo mental y/o físico que ayuda a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas. Desde Platón, Schiller o Hegel, se ha considerado la teoría del juego como un elemento vital para el entendimiento del pensamiento estético.

---

13. Petrovski citado por Elkonin. *Psicología del juego*. 1985.

14. O. Gruppe. *Teoría pedagógica de la educación física*. 1976.

En los años finales del siglo XVIII, Schiller vio el juego como medio donde se puede consumir la energía restante de la vida cotidiana.

A continuación repasaremos más detenidamente las teorías de Kant, Schiller, Hegel, Piaget y Freud, por estar directamente relacionadas con el proyecto que aquí se trata. Sin olvidar a J. Huizinga, que realiza unas aportaciones en su *Homo Ludens* de un carácter ontológico que interesa repasar.

## 2.2.KANT Y LO SUBLIME<sup>15</sup>

Inmanuel Kant toma como punto de partida para su *Analítica de lo sublime*, lo que observa en común entre la facultad de juzgar lo bello y la de lo sublime: "lo bello coincide con lo sublime en que ambos gustan por sí mismos, y, además, en que ambos presuponen no un juicio que se defina por los sentidos ni lógicamente, sino uno de reflexión; en consecuencia, (...) el placer va asociado a la mera exposición o a la facultad de ésta, de suerte que, en una intuición dada, la facultad de la exposición o la imaginación se considera concorde con la facultad de los conceptos del entendimiento o de la razón, resultando así favorable a la última. De ahí que también las dos clases de juicios sean individuales y, sin embargo, se presenten como teniendo validez general para todo sujeto, a pesar de que no aspiren sino al sentimiento de agrado y no a un conocimiento"<sup>16</sup>. En esta cita podríamos deducir que tanto en lo bello como en lo sublime hay un juicio de gusto el cual no se debe ni a un placer sensible (lo deleitable) ni a uno racional (lo bueno). Esto es posible mediante la imaginación que, pasa a ser una facultad activa que establece una suerte de concordancia entre lo individual del juicio de gusto (de lo bello o lo sublime) y la validez universal de tal gusto aplicable a todo hombre.

---

15. Kant, I *Crítica del Juicio*. Ed. Espasa Calpe. Pp.191. Madrid.1991

16. Kant, I. *Crítica del Juicio*. Traducción de José Rovira Armengoi. Ed. Losada. Pp.85. Buenos Aires. 1961

Para Kant<sup>17</sup>, primeramente, el juicio de gusto no subsume una representación bajo un concepto, sino que afirma una relación entre la representación y una satisfacción especial desinteresada, es decir, una satisfacción independiente del deseo y del interés. En segundo lugar, el juicio de gusto aunque singular en su forma lógica, da pie para una aceptación general, a diferencia de una afirmación de mero placer sensible, que no impone obligación alguna de aceptarla. Sin embargo, paradójicamente, no exige ser respaldado por razones, ya que ningún argumento puede obligar a nadie a estar de acuerdo con un juicio de gusto. Tercero, la satisfacción estética la provoca un objeto que es intencional en su forma, aunque de hecho no tenga objetivo o función alguna; debido a cierta totalidad parece como si estuviese de algún modo ordenado a la comprensión: posee intencionalidad sin intención. Cuarto, el juicio de gusto exige que lo bello tenga necesaria referencia a la satisfacción estética.

Por otro lado, los casos de juicio determinado presuponen, una armonía general entre la imaginación, en su libre capacidad sintetizadora de representaciones, y el entendimiento, en su legitimidad a priori. La intencionalidad formal de un objeto en cuanto experimentado puede inducir lo que Kant denomina “un libre juego de la imaginación”, un intenso placer desinteresado, que depende no de un conocimiento particular cualquiera, sino precisamente de la consciencia de la armonía existente entre las dos facultades cognoscitivas: la imaginación y el entendimiento. Este es el placer que se afirma en el juicio de gusto. Puesto que la posibilidad general de compartir el conocimiento con otros, que podemos considerar garantizada, presupone que en cada uno de nosotros existe una cooperación de la imaginación y el entendimiento, se sigue que todo ser racional posee la capacidad de sentir, en adecuadas condiciones perceptivas, esta armonía de las facultades cognoscitivas. Por eso, un verdadero juicio de gusto puede legítimamente aspirar a ser verdadero para todos.

---

17. Kant aborda el tema de lo sublime en el Segundo Libro de la Primera Sección de la Primera Parte de la *Crítica del Juicio*, concretamente del párrafo 23 al 29. Ref. Kant, I. *Crítica del Juicio*. Ed. Espasa Calpe. Madrid.1991

El sistema kantiano exige que haya una dialéctica del gusto, con una antinomia que ha de resolverse de acuerdo con los principios de la filosofía crítica. Esta es la paradoja en cuanto al concepto en el juicio de gusto: si el juicio implica conceptos, ha de ser racionalmente discutible y demostrable con razones, y si no implica conceptos, no puede ser objeto de desacuerdo. La solución se halla en que ningún concepto determinado está implicado en tales juicios, sino sólo el concepto indeterminado de lo suprasensible o la cosa en sí misma, que subyace tanto al objeto como al sujeto juzgador. El análisis kantiano de lo sublime explica esta especie de satisfacción como un sentimiento de la nobleza de la razón misma y del destino moral del hombre, que surge de dos formas:

Una primera cuando nos enfrentamos en la naturaleza con algo extremadamente vasto (lo sublime matemático), nuestra imaginación desfallece en la tarea de abarcarlo y nos hacemos conscientes de la supremacía de la razón, cuyas ideas alcanzan la totalidad infinita.

Una segunda cuando nos enfrentamos con una fuerza abrumadora (lo sublime dinámico): la debilidad de nuestro yo empírico nos hace conscientes (también por contraste) de nuestra dignidad en cuanto seres morales. Con todo esto, para Kant puesto que la experiencia de la belleza depende de la contemplación de los objetos naturales como si fuesen en cierto modo producto de una razón cósmica empeñada en hacérsenos inteligible, y puesto que la experiencia de lo sublime se vale de lo informe y horrendo natural para encumbrar a la razón misma, estos valores estéticos sirven, en definitiva, a un fin y a una necesidad moral, ensalzando y ennobleciendo el espíritu humano. Tal y como sucede con el juego, que es estético por naturaleza y que responde a una necesidad moral o una evasión de ésta aceptando sus reglas.

### 2.3.SCHILLER

El poeta dramático Friedrich Schiller encontró en las teorías de Kant la clave de numerosos y profundos problemas en torno a la cultura y

la libertad, sobre las que había estado reflexionando. En algunos ensayos y poemas expuso una visión neokantiana del arte y la belleza como medio a través del cual la humanidad (y el individuo humano) avanza desde un estadio de existencia sensible a otro racional y, en consecuencia, plenamente humano.

Schiller distingue dos impulsos básicos en el hombre, el impulso material y el impulso formal, y dice que son sintetizados y promovidos a un plano superior en lo que denomina impulso del juego, que responde a la forma viviente de la belleza del mundo. El juego, en el sentido en que lo toma Schiller, es una versión más concreta de la armonía kantiana entre la imaginación y el entendimiento; implica esa especie de combinación de libertad y necesidad que se convierte en voluntaria sumisión a unas normas con miras al juego mismo. Al apelar al impulso lúdico y al liberar el yo superior del hombre del dominio de su naturaleza material, el arte hace al hombre humano y le da un carácter social; de ahí que sea la condición necesaria de cualquier orden social, pues éste se basa no en una coerción totalitaria, sino en la libertad racional. Así afirmará en la Carta XV “El hombre solamente juega cuando, en el sentido completo de la palabra, es hombre y solamente es hombre completo cuando juega”<sup>18</sup>.

#### 2.4.HEGEL

El sistema idealista de la *Estética I* de George Friedrich Wilhelm Hegel, dice que, en arte, la “idea” (el concepto en su más alto estadio de desarrollo dialéctico) se encarna en formas materiales. Esto es la belleza. De ese modo el hombre se explicita a sí mismo lo que él es y puede ser. Cuando lo material es espiritualizado en el arte, se da a la vez una revelación cognoscitiva de la verdad y una revigorización del observador. La belleza natural puede encarnar la idea hasta cierto punto; pero en el arte humano tiene lugar su más alta encarnación. Por ello afirmará: “ El arte está llamado a desvelar la verdad en forma de configuración artística sensible”<sup>19</sup>.

---

18.Schiller, J.C.F. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Ed.Aguilar. Pp.92-93. Buenos Aires ,1981.

19.Hegel. *Lecciones sobre la Estética*. Ed. Akal.Pp. 44. Madrid ,1989.

Hegel elaboró también una teoría de la evolución dialéctica del arte en la historia de la cultura humana, desde el arte “simbólico” oriental, donde la idea es avasallada por el medio, pasando por su antítesis, el arte clásico, donde la idea y el medio están en perfecto equilibrio, para llegar a la síntesis, el arte romántico, donde la idea domina al medio y la espiritualización es completa. Estas categorías ejercerían gran influencia en el pensamiento estético alemán del siglo XIX, donde la tradición hegeliana fue predominante, a pesar de los ataques emprendidos por los “formalistas”, que rechazaban el análisis de la belleza en el plano de las ideas como una intelectualización abusiva de la estética y un menosprecio de las condiciones formales de la belleza.

Ejemplo de esto es el caso del artista portugués Julião Sarmiento que realiza unas instalaciones y dibujo, que resultan estéticos, contienen una gran base conceptual.

Julião Sarmiento.

*A subjective Dialectic of Prohibition*, 2004.

Resina, fibra de vidrio, tela, taburete y lona, 20 x 40 x 65 cm.



## 2.5. PIAGET. EL JUEGO COMO ASIMILACIÓN DE LA REALIDAD

Para explicar el desarrollo de cualquier dominio psicológico que se relacione con el conocimiento, es ya imprescindible referirse a la obra de Piaget, pero desde luego si hablamos del juego como marco para el aprendizaje de la misma manera nos tenemos que detener en este autor. Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil.

El origen del juego simbólico y del pensamiento representativo hay que buscarlo en la activación de esquemas motrices de carácter adaptativo. Los esquemas lúdicos-simbólicos son el resultado de la evolución de los esquemas sensorio-motóricos y en este sentido son idénticos a los esquemas no lúdicos, si bien con una mayor dosis de asimilación. Esto es, con una cierta relajación en la acomodación del esquema a la realidad objetiva. Así Piaget valorará respecto a los niños que “resulta indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya función no sea la adaptación a lo real, sino , por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coerciones ni sanciones “<sup>20</sup>.

En su obra, Piaget nos ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así hoy sabemos, que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores.

---

20. Piaget, J. junto a Inhelder, B. *Psicología del niño*. Ed. Morata. Pp. 65. Madrid. 2002

## 2.6. S. FREUD. TEORÍA DEL JUEGO INFANTIL

Los estudios desarrollados desde el psicoanálisis en su obra *Más allá del principio del placer* han incidido más en el papel del juego en el desarrollo psicoafectivo y sexual del niño, y en su valor diagnóstico y terapéutico que en la descripción del juego en sí mismo. Por ello considerará que “La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio ese mundo; por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. La antítesis del juego no es la gravedad, sino la realidad”<sup>21</sup>.

El juego es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos. En todo ser vivo existen dos impulsos vitales básicos: de modo general, el juego sirve para que se de satisfacción a los instintos del ser humano mediante la sublimación, derivación motora o compensación.

Sigmund Freud, iniciador de este enfoque, elabora *La teoría traumática del juego* (el juego como elaboración de experiencias traumáticas) en *Más allá del principio del placer* (1920). Sus conclusiones dan pie al abordaje de este tema por parte de otros representantes de la psicología profunda.

---

21. Freud, S. *El poeta y los sueños diurnos*. En *Obras completas Biblioteca Nueva*. Pp. 1343-1344. Madrid. 1973



## 2.7. HUIZINGA. *HOMO LUDENS*

Para Johan Huizinga, en *Homo ludens*, el juego es una función llena de sentido, pues en él hay algo que rebasa el instinto mediato de conservación que confiere un sentido a la ocupación vital: todo juego significa algo, por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, su esencia, la presencia de un elemento inmaterial. Así valorará el juego como "Una actuación u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente"<sup>22</sup>. Su existencia corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos.

Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* dice que el juego es una forma de actividad llena de sentido, no sólo es una función social. No busca los impulsos naturales que condicionan el hecho de jugar, sino que se le considera en sus múltiples formas concretas como una estructura social, y se empeña en comprenderlo en su significación primaria, tal como la siente el mismo jugador, y si se sabe que descansa en una manipulación de determinadas formas, en cierta configuración de la realidad mediante su transmutación en formas de vida animada, en ese caso hay que comprender, ante todo, el valor y la significación de dichas formas de aquella figuración, y observar la acción que ejercen en el juego mismo y de comprenderlo así como un factor de la vida cultural.

Al juego se invita con ciertas actitudes y gestos ceremoniosos, en él el lenguaje en una palabra nombra, levanta las cosas a los dominios del espíritu, jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado: tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de

---

22. Huizinga, J. *Homo ludens* . Ed Alianza. Pp.45 . Madrid .1987

palabras. De esta manera la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza.

El juego está fuera de la disyunción sensatez/necedad, pero también del contraste verdad/falsedad, bondad/maldad, porque no es una función moral, en él no se dan ni virtud ni pecado. Más bien entra en el dominio de lo estético, porque tiende a acompañarse de toda clase de elementos de belleza.

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego sino una réplica de un juego: el juego es libre, es libertad. No es la vida corriente, o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su propia tendencia, que puede absorber por completo, y en cualquier momento, al jugador. La oposición “en broma” y “en serio” oscila constantemente, el valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio. Por su valor expresivo y por su significación funciona realizando conexiones espirituales: el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado, se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración, estar encerrado en sí mismo es otra de sus características, siempre se juega dentro de determinados límites de espacio y tiempo, agota su curso dentro de sí mismo: este comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace, y después permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual. Es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento.

Entre las características formales del juego, la más importante es la abstracción espacial de la acción del curso de la vida corriente; se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también, en elevación. Este estado de ánimo es, por naturaleza, inestable. En todo momento la vida ordinaria puede reclamar sus derechos, ya sea por un golpe venido

de fuera, que perturba el juego, por una infracción de las reglas o, más de dentro, por una extinción de la conciencia lúdica debido a la desilusión y desencanto.

Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto, el juego crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y la vida confusa una perfección provisional y limitada, puesto que la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con respecto al orden es el motivo de por qué el juego parece radicar dentro del campo estético, porque en la tendencia del juego a la belleza, el factor estético es idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras: El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

Otro elemento importante es la tensión, que quiere decir incertidumbre, azar; es un tender hacia la resolución. Cada juego tiene sus propias reglas, se determina lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado, y en cuando se traspasan las reglas se deshace el mundo figurado, se acabó el juego.

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

Es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo, ya que en el juego según Huizinga se copia algo, se presenta en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es, su representación es una realización aparente, una figuración, es decir, un representar o expresar por figura.

El juego está lleno de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida.

## 2.8.OTRAS TEORÍAS DEL JUEGO:

Existen otras teorías del juego, entre muchas otras, que cabría revisar de manera resumida<sup>23</sup>.

J. Bruner (1986) afirma que el juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo.

En cambio K. Bühler define el juego como una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga y de la relación de finalidad que tenga.

Y, para concluir, D.B. Elkonin (1985) lo define como una variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.

## 3. JUEGO Y ARTE

Como se ha comentado en apartados anteriores, Huiginza define el juego como una actividad libre. Se juega porque se encuentra gusto en ello, se puede abandonar en cualquier momento, no es una necesidad física ni deber moral. Es decir, es una actividad voluntaria, realizada durante un tiempo y un espacio determinados, diferentes a los reales y cotidianos, bajo unas normas convenidas.

---

23. En concreción que requiere esta Tesis de Máster (por la modalidad elegida), pero con la necesidad de dejar constancia a otras referencias de cara a continuar este trabajo-proyecto en un futuro.

Freud reconoce en el juego un incentivo a la creación y la reorganización del mundo que el niño realiza a partir de él. Pero resultan muy interesante las teorías de Jerome Bruner al definir el concepto de juego. Para Bruner, el juego sirve como medio de exploración y también de intención; es una proyección de la vida interior hacia el mundo; es una forma de desarrollo intelectual<sup>24</sup>.

Se pueden percibir conexiones muy directas del juego con el arte, puesto que los dos son medios de exploración, de posibilidad de invención, de posibilidad de proyección de la vida interior hacia el mundo, de revelar una cultura propia de quienes participan en la actividad, de propiciar el desarrollo intelectual. El arte y el juego tienen un carácter simbólico y semiótico, posibilitan un intercambio entendido como comunicación, si se apuran, como diálogo.

El arte trasciende lo material. El juego también trasciende lo material ya que no busca un bien o un fin diferente a sí mismo. Cuando concluye el juego todo queda igual a como se encontraba al principio.

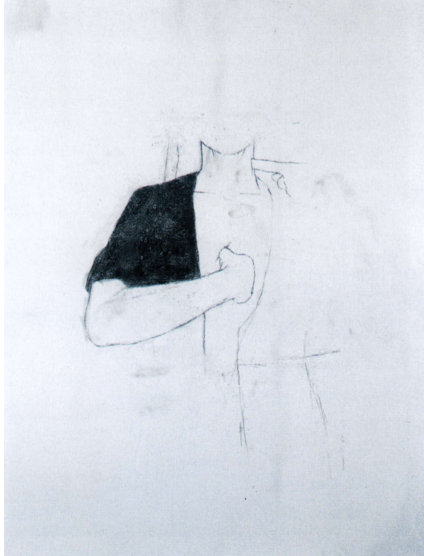
En el caso del artista portugués Julião Sarmento, trasciende lo material trabajando la experiencia fragmentada del cuerpo. Su obra conforma un universo erótico propio, obsesivo, voyerístico, también sensual y fragmentado. Como comenta Bernardo Pinto de Almeida, se trata del “ desgarramiento por placer, por oposición al desgarramiento de la agonía de la carne, las aproximaciones de la intimidad como explicitación de las superficies y de los pliegues del cuerpo (...) ”<sup>25</sup>.



---

24. Bruner, Jerome. “Juego, pensamiento y lenguaje”, Revista Perspectivas, Unesco,1986. No.57, Vol.XVI, .Pp.79-86

25. Pinto de Almeida, Bernardo. “Revista Arte y Parte”, n°66. Pp.44. Diciembre - Enero, 2006

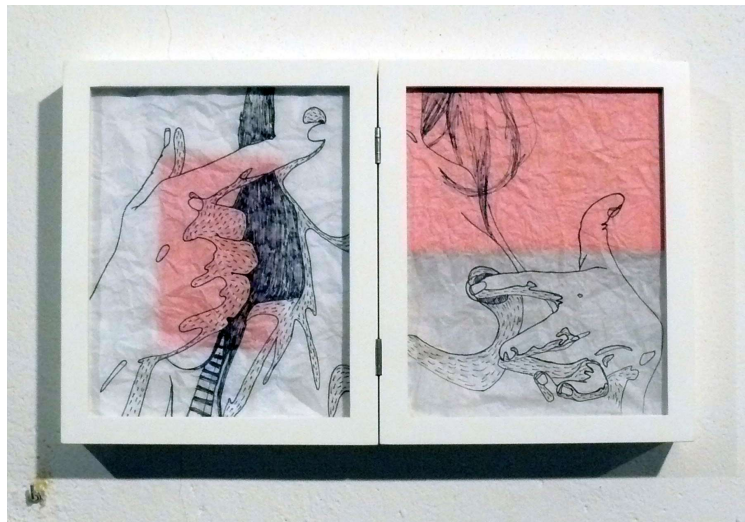


La obra de este artista es un importante referente en el proyecto expuesto en esta Tesis. Una de las obras para exposición aquí presentadas traza una mimesis relacionada con la proyectada por este artista. Se trata de una instalación titulada *Curioso, como el pliegue pero redondo*, que se podría vincular a obras de Sarmiento tales como *Paredes pardas e portas fechadas* realizada en 1997.

Julião Sarmiento,

*Paredes pardas e portas fechadas. 1997*

En esta obra , el artista muestra un fragmento de mujer que hunde su pulgar en medio de su propio pectoral, al mismo tiempo que hunde su índice en el cuello. La instalación presentada en esta Tesis no tiene una intencionalidad como la de Sarmiento, nacen de diferentes propósitos, pero el resultado formal muestran un gesto similar.



*Curioso, como el pliegue pero redondo,*  
2008.

Fragmento de la  
instalación.  
Parte gráfica.

*Intellectual Lullaby* (2004) es una obra en la que Julião Sarmiento fragmenta el cuerpo, y plasma el gesto de lo que aparentemente podría ser un juego, pero que en realidad se trata de un movimiento mecanizado. Las obras de este artista van más allá de lo que muestran por su carácter conceptual relacionado con el cuerpo, e influenciado por la corriente cinematográfica de *Le Nouvelle Vague*.

Juliao Sarmiento no se cierra a la gráfica y realiza otras piezas en disciplinas tales como la instalación, que mantienen su interés por el principio de realidad o en el principio del placer.



Julião Sarmiento.

*A Human Form In A Deathly Mould*, 1999.

Resina, fibra de vidrio, textil, 146,5 x 44 x 34 cm

El arte se sirve de un mundo de recursos simbólicos para expresar en un metalenguaje diferente al cotidiano o desde lo cotidiano. El simbolismo en el juego es evidente. Se produce por imitación, como pudimos observar en las teorías de Piaget, en un inicio es de carácter individual y abre la posibilidad a la interiorización, creando un vínculo entre la fantasía y la realidad<sup>26</sup>.

Sin embargo, las ideas originales, individuales o de grupo, pueden ser solo acciones ficticias en el juego o pueden convertirse en formas tangibles. Aunque en los dos casos está actuando una mente creativa, generadora de eventos o productos...

---

26. Piaget, J. *La formación del símbolo del niño*. Ed. Morata. Pp. 73. Madrid. 2002

Erwin Wurm, escultor austriaco nacido en 1954, muestra en su obra absurdas poses esculturales, realizando gestos con objetos cotidianos en la mayoría de los casos. Esos gestos están relacionados indirectamente con el juego, con una carga ironizante de la sociedad.



Wurm, Erwin.  
*Serie Cahors . The bankmanager in front of his bank .1999*



Wurm, Erwin.  
*Die Hause .2005*

Otro aspecto en el binomio arte-juego concierne a la capacidad de reordenación del mundo, aunque al mismo tiempo ambos posibilitan la catarsis y son una evasión de la vida cotidiana.

Annes De Vries es una artista que explora la línea que divide lo real con lo irreal, con sentido del humor. Mediante objetos cotidianos, y en muchas de sus obras, mediante acciones de juego, de recreación.

*Drownig for fun*, es un ejemplo de binomio vida-juego. En dicha obra, muestra una escena en la que objetos de juego, con una plástica alegre, rodean una situación aparentemente trágica.





Annes De Vries.  
*Drownig for fun*,  
fotografía ,2007.

Los procedimientos del arte son tan viejos como los del juego. El arte, en tanto praxis es una acción que tiene su fin en sí misma . Y lo mismo hemos afirmado con respecto al juego. En el juego, comprendido como primera instancia de la vida creadora, se anticipa la señal de la dinámica unidad entre sujeto y objeto que se alcanza en forma total en el dominio del arte y en las expresiones de la cultura en general.



Annes De Vries.  
*Game* ,2007.

Otra obra conocida de Annes De Vries antecede estas líneas. *Game*, 2007, es una pieza de carácter conceptual que combina las nuevas tecnologías de juego con la idea de la ventana que permite ver otra dimensión recreativa. En esta obra se nos muestra un dispositivo de mando de consola con el que se pretende controlar la imagen del cuadro.

El arte, actividad que para Kant representa la síntesis del intelecto y de la imaginación, del mecanicismo y del finalismo, es para Schiller el resumen del instinto sensible y del instinto formal.

De interés para esta tesis resulta, también, la obra de Jamie Campbell. El artista realizó una serie de fotografías con gente disfrazada, enmascarada, de animales. En un contexto cotidiano, a modo de *portrait*, sitúa a los personajes en estancias con una iluminación viva y colorista, como si se tratase de una fábula.



Jamie Campbell. *Mouse girl*, 2006



Jamie Campbell. *Boar boy*, 2006

En el arte se establece una comunicación entre autor y obra, entre obra y espectador, y hasta podría darse una comunicación entre autor y espectador. La comunicación en el arte no es igual a la comunicación del lenguaje discursivo; se podría decir que de igual manera concierne al juego, pues está enmarcado en una reglamentación acordada que le otorga un sentido de orden. Palabras como belleza, tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, liberación, desenlace, ritmo y armonía, subyacen en el arte y el juego.

El tiempo y el espacio del espacio del arte son diferentes, tanto desde el ángulo del productor como desde el ángulo del receptor. El tiempo y el espacio de la creación artística son propios de ésta. El artista requiere de condiciones temporales y espaciales que no son los de a vida cotidiana; se interfieren parcialmente pero no coincide en su totalidad; modifica espacios y crea otros nuevos. Lo mismo acontece con el tiempo. En cuanto a la obra, genera su propio espacio-tiempo. Del mismo modo el juego genera su espacio-tiempo.



Annes De Vries.  
*Pretty Problem* ,2007.

Una vez más Anne de Vries, con *Pretty Problem* ( 2007), nos muestra un instante espacio-temporal, donde el juego y el enredo crean una diléctica entre lo problemático y lo divertido, entre lo bello y lo “enrevesado”. Como la vida misma. El contexto del espacio está diseñado en un lugar íntimo, parece una estancia. Encontramos al fondo una cortina blanca, y el instante se produce sobre un lecho blanco donde los colores vivos de objetos cotidianos (madejas de lana) se confunden con un cuerpo, una presencia.

## **4. EL TIEMPO COMO DIMENSIÓN DEL JUEGO**

Todo problema arquitectónico se piensa a través de cierto tiempo. De hecho, el pensamiento arquitectónico como representación mental de un objeto es un pensamiento largo, copioso, dilatado y continuo. La dimensión temporal define así su pertinencia al proceso proyectual. Hablar de un tiempo vinculado a los procesos de pensamiento proyectual implica referirse tanto al tiempo en el sentido de su espíritu como de su conciencia inmediata: la temporalidad desde su esencia como una idea o noción del tiempo con relación al estado o condición histórico-cultural del mundo, es decir, la temporalidad desde su circunstancia.

### **4.1. DE LO PROPIO O TIEMPO NATURAL.**

Por un lado tenemos la naturaleza con sus expresiones y fenómenos, por otro, al hombre con sus funciones y sus ritmos. Ambos expresan una temporalidad propia y particular. Aunque ni la naturaleza es constante ni el hombre es uniforme. Siendo así se pretende medir ese tiempo con unidades inalterables. El ser humano se beneficia siempre de esa referencia temporal propia, que le es lícito de sus ritmos naturales y que le otorga la posibilidad de un pensamiento variable, móvil y subjetivo a la vez.

### **4.2. DE LA ASOCIACIÓN O TIEMPO CULTURAL**

Pensando en el tiempo desde lo histórico-cultural no pensamos solamente en una cronología absoluta o relativa sino en un conjunto de cambios significativos. Lo que lo define es el cambio y no la permanencia. Las nuevas relaciones temporales en las que la ley de la sucesión es reemplazada por fenómenos de superposición, acumulación, imitación, coexistencia y reabsorción, redefinen la construcción de esa cadena causal. Puesto que el ser humano se desarrolla mediante temporalidades de ritmos distintos, simultáneos, nunca direccionales.

Entender el ritmo colectivo conlleva valorar que existe una acumulación entre legados transmitidos en el devenir y el despliegue de expectativas que se insertan al tiempo futuro en el instante del presente. “En un tiempo pasado que no es ahora sino mañana [...]”<sup>27</sup>. Sería algo así como una dialéctica entre “expectativa y experiencia”. Dicho intercambio solo es posible en un proceso de pensamiento, en el instante que el presente se convierte en la energía de acción.

#### 4.3. DE LO ATRAPADO O TIEMPO MENSURABLE

Un tercer tiempo sería el del calendario o de computo, del que habla P. Ricoeur<sup>28</sup>. Para su posible manipulación, la medición del tiempo, genera ante todo una gran frustración, pues para el hombre sólo le es posible elegir algún fenómeno físico que nos sea conocido de modo que nos permita medir la manifestación del tiempo en él.

#### 4.4. DE LO VIVENCIAL O TIEMPO PERCEPTUAL

El tiempo perceptual es un tiempo psicológico, asociado al comportamiento individual del hombre como sistema activo, que se encuentra en un constante desequilibrio, derivado de la transformación y el intercambio mutuo con su circunstancia.

El pensamiento proyectual, es decir, considerando todas aquellas operaciones con origen en la voluntad, la imaginación, el entendimiento y los sentidos. El cambio radical en un devenir que ya no se rige por la transmisión y la sucesión, sino por las leyes de la fragmentación, cambia su sentido perceptual y fenoménico. Se sucede así la percepción discontinua de una temporalidad segmentada.

Esta fragmentación de la percepción temporal se entiende en la vivencia de un constante “presente aplicado”. Da la sensación de un alto determinismo, donde todo está ahí: el presente y el futuro. Lo compuesto es un presente donde se fusionan presente y pasado.

---

27. Cortázar, Julio. <http://es.youtube.com/watch?v=KOPPaoZMFfY&feature=related>, 12/07/2008.

28. Ricoeur, P. "El tiempo relatado", en: Miradas sobre el tiempo, Revista El Correo de la UNESCO, París, año XLIV, abril 1991, Pp. 11

## 5. ESPACIO COMO DIMENSIÓN DEL JUEGO. EL ADENTRO Y EL AFUERA

“El espacio, pero no pueden ustedes concebir ese horrible adentro-afuera que es el verdadero espacio”<sup>29</sup>. El espacio, dimensión inescindible de la vida humana, es el ámbito del comportamiento. Es percibido por todos los sentidos y adquiere una significación para todos los que vivimos inmersos en él. Esta significación se elabora día a día en virtud de una experiencia individual y social con el espacio en que se desarrolla el comportamiento; una experiencia que se halla condicionada por factores tales como la cultura, la pertenencia a una clase o grupo social, los conocimientos adquiridos, el lugar de origen.. entre otras variables.

### 5.1. DENTRO Y FUERA

En *La Dialéctica de lo de Dentro y lo de Fuera*, Gaston Bachelard comienza diciendo: “Dentro y fuera constituyen una dialéctica de descuartizamiento y la geometría evidente de dicha dialéctica nos ciega en cuanto la aplicamos a terrenos metafóricos”<sup>30</sup>. En el proyecto de la presente Tesis existe una iconicidad referencial a estas dos dimensiones espaciales. No podemos definir qué es realmente el adentro y qué es el afuera pero podemos diferenciar el espacio íntimo de lo cotidiano, es decir, la casa, y el espacio de expansión íntimo a la libertad, en un sentido más poético, el bosque.

### 5.2. EL ESPACIO VIVIDO

Si tenemos en cuenta las observaciones de Flora Losada sobre el espacio vivido<sup>31</sup> vemos que existe una interrelación entre el entorno espacial y el comportamiento, y que esta interrelación comporta una significación. Se trata de un espacio sociogeográfico, intermedio entre el objetual y el cosmológico.

---

29. Michaux, Henri. *Nouvelles de l'étranger*. 1852. Citado por Bachelard en *La poética del Espacio*. Pp.255

30. Bachelard, Gastón. *La poética del espacio*. Pp.250

31. Losada, Flora. “El Espacio vivido. Una aproximación semiótica”. “Cuadernos”. Febrero 2001, n° 17. Pp.271-294

El espacio objetual abarcaría todos los objetos que los humanos pueden manipular en su totalidad, mientras que el espacio cosmológico abarcaría fenómenos de otra magnitud tales como el sol, el universo... Pero el espacio sociogeográfico, según Flora Losada, abarca todos los fenómenos espaciales con que los seres humanos solo pueden ubicarse entre ellos, sin capacidad de manipularlos en pequeña escala.

### 5.3. LA CASA COMO ESPACIO DE JUEGO ÍNTIMO. ¿EL ADENTRO?

“ Y tenemos calor, porque hace frío fuera. En la continuación de ese paraíso artificial sumergido en el invierno Baudelaire dice que el soñador pide un invierno duro<sup>32</sup>”. “ Él pide anualmente al cielo tanta nieve, granizo y heladas cuantas puede contener. Necesita un invierno canadiense, un invierno ruso.. con ello su nido será más cálido, más dulce, más amado..<sup>33</sup> ”. Observamos que el hogar, el nido, ha sido y es el espacio concebido para la introspección, puesto que por su cualidad de espacio seguro ofrece la intimidad que el ser social precisa.

La casa acoje y posibilita espacios de juego en los rincones, bajo las camas... Cualquier lugar puede recrearse dentro de la casa. Resulta íntimo y al mismo tiempo protege. Fuera, en el bosque, hay que defender el espacio, el territorio, quedan lugares para el secreto. Un secreto como un tesoro con la posibilidad que alguien lo encuentre en el futuro. El secreto en la casa es más inmediato, y está sujeto a que otros habitantes lo descubran. El espacio se torna más limitado y por esto, el juego tiene su propia dimensión aislada de la realidad de la casa.

Dentro de la casa existe un mobiliario que, en un sentido metafórico, su representante en el bosque serían los árboles , plantas, madrigueras... (y viceversa): “ A la casa bien cimentada le gusta tener una rama sensible al viento, un desván con rumores de follage (...)”<sup>34</sup>.

---

32.Bachelard, Gaston. *La Poética del espacio*. Pp. 70

33.Bosco, Henri. Citado por Bachelard. *Ibidem*. Pp.71

34.Bachelard, Gaston. *Ibidem*. Pp.89

No es por acaso que artistas como Yoshitomo Nara y Graf realizaran un proyecto de instalación conjunto con las pinturas del primero; en las que construían la casa dentro del espacio de exposición. De este modo el espacio de exposición contiene un segundo espacio, con lo que se crea un cierto aislamiento.



Yoshitomo Nara + Graf





Yoshitomo Nara + Graf

#### 5.4. EL ÁRBOL COMO ELEMENTO DEL JUEGO CONECTOR CON LA NATURALEZA ¿EL AFUERA?

El bosque como espacio de juego remite a la infancia. Es el lugar idóneo para “escapar” de los adultos, para esconderse, durante un tiempo determinado. En él se inciben, incluso, mecanismos sociales (los campamentos, las pandillas..). El escondite cobra más sentido pues, permite perderse por un momento, vivir aventuras (muchas veces como verdaderos simulacros de las películas)... y es un lugar propicio para el “final del juego”<sup>35</sup>.

“ El bosque sobre todo, con el misterio de su espacio indefinidamente prolongado más allá del velo de sus troncos y de sus hojas, espacio velado para sus ojos, pero transparente a la visión, es un verdadero trascendente psicológico”<sup>36</sup>.

Recordando aquello de “Emilia había jugado a hacerse una casa en un rincón en la proa misma del barco” <sup>37</sup> podemos relacionar la infancia inventada con la casa del árbol. En este caso nos encontraríamos en un estado cíclico del espacio: “salir” de la casa al bosque para “subir-entrar” a la casa del árbol. Quizás por un síndrome de Ikkaro, quizás por crear un nuevo espacio lúdico e íntimo, dentro de otro espacio íntimo.

En el juego infantil, encontramos “la casa de muñecas” como objeto que recrea lo que devendrá en la edad adulta. Es un intento de simular la emancipación. Simular en un sentido de simulacro, ya que se generan actitudes teatrales copiadas de los estereotipos adultos. La casa del árbol, sin embargo, conlleva una paradoja: es un intento de sentirse fuera del *nido* familiar para re-crear un *nido* externo en un árbol. El sentido de elevación se percibe, y también el escondite; aunque no es tanto un escondite sino un lugar de poco acceso, donde los mayores no suelen subir.

---

35. Referente a Julio Cortázar en *El Final del Juego*. Obra que comentaremos más adelante.

36. Birot, Pierre-Albert citado por Bachelard. *Les amusements naturels*. op.cit. Pp.192

37. Hughes, Richard citado por Gaston Bachelard. *Tempestad sobre Jamaica*. op.cit. Pp.173



*Nunka tuve una casa del árbol, 2008.*

Composición.

El trabajo plástico presentado en este proyecto trabaja esas dos ideas de espacio vinculadas al bosque y a la casa. El caso de *Nunka tuve, una casa del árbol, 2008*, forma parte de esta idea. La ensoñación que actúa como el *más adentro* proyecta un deseo de afuera, en lo alto: la casa del árbol.

## **6. LEWIS CARROL. EL JUEGO EN A TRAVÉS DEL ESPEJO**

Se consideró oportuno hacer un comentario sobre *Alicia a través del espejo* por las relaciones que guarda con el estudio de esta Tesis. Pues esta obra plantea lo siguiente: una estructura que ubica el juego dentro de la obra, los arquetipos y relaciones de conflicto están relacionadas con dicho juego, es un buen ejemplo de la función del juego “en sí mismo” como arquetipo dinámico; dicho carácter dinámico del juego en la obra habla del tránsito relacionado al devenir.



En la obra de Lewis Carroll, *Alicia a través del Espejo*, Alicia cruza un espejo y se ve transportada a la extraña realidad del autor, donde todo lo que sabemos y creemos se ve trastocado. Es transportada, y con ella nosotros, a un mundo tan diferente del nuestro como pudiéramos imaginar. Un mundo donde la gente puede recordar lo que pasará en el futuro, ya que conceptos como el tiempo, la lógica y la relación causa-efecto no tienen cabida en esta realidad.

En *A través del espejo* el contrapunto de la heroína lo marca la melancólica estampa del Caballero Blanco que escoltará a Alicia hasta el lindero de la octava casilla, donde ella será —símbolo de su entrada en la adolescencia— coronada Reina, y se le pide que agite el pañuelo en señal de despedida.

Lewis Carroll nos entrega una obra que abre mundos, lugares de pasajes a través del tiempo y los espacios. Trascendencias del ser mismo. Alicia no deja de avanzar por caminos cíclicos, no deja de transitar ese bosque.

Alicia se re-significa en todos los tiempos por ser justamente un juego. Un juego no disparatado o lógico sino de correspondencias arquetípicas, tanto espaciales como temporales. Personajes y situaciones se corresponden y mantienen una relación interdependiente

entre sí. Relaciones de tipo dialécticas: correspondencias de tipo arquetípicas con respecto al mito del origen, y correspondencias de tipo temporales y sus relaciones con el juego.

Se rescatan de la situación del juego dos instancias: la de la libertad y la de las reglas propias del mismo. Hablamos de la responsabilidad sobre uno mismo y sobre el juego del otro. Una persona al jugar se pone en contacto con un plano en el que se trasciende el tiempo convencional y se inaugura una nueva relación con el tiempo: el tiempo del juego.

## 6.1. EL MITO DEL ORIGEN. EL ESPACIO

Podemos analizar en la obra de Carroll el uso de arquetipos, de esencias que se reiteran y que pertenecen a todos los tiempos. El autor los materializa en tanto formas e imágenes. Se trata de una obra que se basa en el mundo de la naturaleza (fauna-flora), en personajes míticos, juegos de azar y destreza.

Alicia transita los espacios del tablero de ajedrez y su lector no es pasivo, interviene en los pasos de Alicia.

## 6.2. CORRESPONDENCIAS DE TIPO TEMPORALES Y RELACIONES CON EL JUEGO. EL TIEMPO

Carroll nos introduce, mediante Alicia en un mundo de laberintos, de instancias de damero: “están jugando un partido de ajedrez, el mundo entero es un gran tablero”<sup>38</sup>.

Se trata del sentido del azar, del despojo hacia las vueltas del destino. La protagonista se encuentra en un mundo en el cual no conoce las direcciones. El ajedrez, en esta obra, posee el sentido de la dirección, de las reglas de sus movimientos y las consecuencias del mismo. Hay una inauguración de un nuevo tiempo, el tiempo del juego.

Carroll nos da el futuro de la protagonista y de la historia en sí; lo que nos habilita a pensar en el presente, nos ayuda a percibir el paisaje de la historia sin el peso de lo que sucederá luego. La Reina Roja invita a Alicia a participar en la partida de ajedrez:

“Un peón puede avanzar dos casillas en su primer movimiento, ya sabes. Así que atravesarás de prisa la tercera casilla. Lo harás en tren. [...] y en la octava casilla ¡Seremos reinas todas juntas y todo será fiestas y ferias!”<sup>39</sup>.

---

38. Carroll, Lewis. cap.II: El jardín de las flores vivas. *Alicia a través del espejo*.

39. Carroll, Lewis. Cap.II, El jardín de las flores vivas. *Alicia a través del espejo*.

Las situaciones y los encuentros con personajes se suceden de forma cíclica entorno a la figura de Alicia. Las acciones se suceden dentro de un tiempo propio, poseen principio y fin. Es un tiempo no lineal que se concibe con correspondencias. Un ejemplo es el sueño de Alicia: queda dormida y sueña la historia que se está desarrollando ( como ocurre también en El Mago de Oz de Frank Baum ), en el sueño encuentra un personaje, el Rey rojo, que la está soñando a ella. Se eclipsan ambos sueños y la responsabilidad de tal sueño queda en un tercero: el gato negro que sueña con Alicia y con el Rey rojo.

Alicia lleva el germen del “deseo de algo más allá”, no es un escape de la realidad, sino que es la realidad misma, dentro del tiempo del juego.

El sentido del movimiento, de habilitar espacios y tiempos, le habla al ser contemporáneo. El ser contemporáneo se realiza en diferentes instancias, en diferentes casillas de un mismo juego. Un juego lleno de raíces que lo trasciende en tiempo y espacios.

## **7. EL JUEGO EN LOS CUENTOS DE JULIO CORTÁZAR**

En los cuentos de Cortázar el amor infantil pondrá final al juego así como también lo llevará a una pérdida inexorable. Este factor se concentrará durante tres fases: en la primera habrá una felicidad absoluta alejada del amor y concentrada absolutamente en el placer lúdico. En la segunda, esta felicidad se irá resquebrajando a partir de la llegada de un amor apasionante y a la vez tormentoso. Y, en la tercera etapa, el juego infantil se truncará y llevará a la frustración, el dolor y la pérdida.

Fotografía  
que retrata a  
Julio Cortázar



Cortázar para procesar sus objetivos se apoya en referencias culturales, notas, descripciones, personajes, símbolos, etcétera. En el mismo mecanismo del juego se da una búsqueda dinámica por encontrar un espacio-sentido, un espacio-explicación a la realidad del ser.

Para Cortázar el juego tiende a romper con lo que nos está condicionando, con lo que no puede servirnos para asimilarnos, refiriéndose a la cultura occidental en su "crisis y la quiebra total de la idea clásica del homo sapiens" <sup>40</sup>.

El hombre moderno, desde el período de la Ilustración, ha olvidado este principio. Para nosotros el juego es recreación y poco más ; es un método de descansar y olvidarnos plenamente de los asuntos aburridos y rutinarios que nos atracan día tras día.

Para el hombre medieval era mucho más. Éste comprendió el concepto del juego como un principio paralelo al divino impulso que había organizado el caos primordial. Lo que caracteriza la vida diaria es que sus sucesos parecen ocurrir al azar. Resulta en la vida del hombre un caos que refleja y corresponde a aquella falta de orden original. El juego elige ciertos elementos de la experiencia ordinaria y les impone una forma que son las reglas y al mismo tiempo el aspecto serio del ejercicio. Para Huizinga es imposible separar la acción recreativa de las funciones necesarias para mantener la vida . Desde la época del hombre más primitivo que dejó sus dibujos en las cavernas usado siempre como símbolo del orden divino o terrestre; si tenemos

en cuenta el papel del juglar-trobador español, el que no sólo sabía tocar un instrumento sino también componer la melodía, es decir, la armonía que tocaba, vemos que la música presenta una combinación perfecta de los dos polos del juego. Es seguramente una recreación, pero a la vez es siempre una cosa totalmente seria, ordenada y no poco difícil.

---

40. Cortázar, Julio .*Rayuela*. Colección: Letras hispanicas. Pp.515 . Madrid. 2008

Para hablar del amor como fin del juego en la obra de Julio Cortázar empezaremos por analizar el sentido del juego en los cuentos de este autor.

Con las grandes novelas *Rayuela* y *Los Premios* podríamos trazar la idea de que toda obra es lúdica ya sea como un juego a jugar por el lector —es el caso de *Rayuela*— o en el ámbito del lenguaje podríamos ver el juego como una visión de la existencia lúdica partiendo de esa idea de que la vida está sujeta al azar, siendo el juego un nexo de encuentro con la realidad.

### 7.1. EL AMOR COMO FINAL DEL JUEGO

En los cuentos de Cortázar, el juego no servirá únicamente para evadirse de la realidad sino también para recrear una realidad inexistente. En *Los Venenos*, Cortázar emplea la máquina de matar y el sueño como medio de evasión y vía de acceso a la realidad. No por casualidad estos medios son empleados, ya que según el autor, para comprender el mundo no lógico hacen falta medios como el juego y el punto de vista infantil, ya que están lejos de medios racionales. En *Final del juego*, el medio de evasión elegido será el de la lectura, que más adelante eclipsará su tristeza y, finalmente, en *Deshoras*, el medio se concentrará en el fútbol. En *Los venenos*, es la máquina la que crea este destino, mientras que en *Final del juego* y *Deshoras* serán los mismos personajes. Analizaremos, entonces, el sentido del juego en *Final del juego*, *Los Venenos* y *Deshoras* :



### 7.1.1. EL SENTIDO DEL JUEGO EN “LOS VENENOS”

Este cuento relata la vida de una familia, en especial la de su protagonista, un niño que se enamora de la niña del jardín vecino; y la irrupción de una máquina letal que no sólo acabará con las hormigas sino también con la ilusión edénica del amor infantil. En este caso el juego consistirá en matar, por lo que estará asociado con lo prohibido.

“(…) solamente le llamaba la atención que la máquina echaba humo y que eso iba a matar todas las hormigas de casa (…)”<sup>41</sup>.

Para Cortázar, la relación entre el hombre y el mundo es absurda ya que a medida que el hombre trata de comprenderlo no lo logra. Por ello el hombre ha dividido la realidad entre hechos reales e irreales. Sin embargo, para él, la realidad incluye todo lo que consideramos normal o patológico. Así es que el sueño, la locura, los juegos, el azar, aparecen constantemente en sus cuentos<sup>42</sup>.

### 7.1.2. EL SENTIDO DEL JUEGO EN “ EL FINAL DEL JUEGO ”

*Final del juego* cuenta la historia de tres niñas que pasan sus ratos libres jugando a juegos muy particulares: posan como estatuas al paso de un tren. Sin embargo, una de ellas, Leticia, está enferma (lisiada). Al pasar el tren, un muchacho, que apenas si las puede divisar de manera fugaz, se enamora justamente de ella. Así es como una vez más, lo prohibido tendrá un nuevo valor en el juego y, entonces, se desplegará en esta historia un mundo de competencias, envidia, afectos y ese mundo del paso de la infancia a la traumática adolescencia.

El final del juego se presenta desde un principio en las reglas que las jugadoras conocen a la perfección que, por más complicadas, elaboradas y sofisticadas que sean, se resuelven al ganar o perder. Ésta es una regla común en todos los juegos de Cortázar, la que lleva a la infelicidad si no se llega a cumplir.

---

41. Cortázar J. *Final del Juego*, Pp. 23

42. Goloboff, M., *Julio Cortázar: La Biografía*, P p.26

“(…) Con Leticia y Holanda íbamos a jugar a las vías del Central argentino los días de calor, esperando que mamá y tía Ruth empezaran su siesta para escaparnos por la puerta blanca (…)”<sup>43</sup>.

No por casualidad el autor emplea el ámbito de las vías, ya que lo que intenta hacer es crear un ambiente de misterio, al igual que en el cuento analizado anteriormente, y para darnos un indicio de que la muerte está próxima.

También podríamos relacionar las vías del tren con la llegada venturosa de Ariel que será el nexo entre el juego y la muerte. La puerta blanca será también un factor clave, ya que será el pasaporte a la felicidad, que se oscurecerá con la llegada del amor inalcanzable y la imposibilidad de cobijarlo.

### 7.1.3. EL SENTIDO DEL JUEGO EN “ DESHORAS ”

Los protagonistas son tres: dos niños y una niña: Doro, Aníbal y Sara, quien actuará como el eje del conflicto en la historia. Para estos niños, la base de su infancia y su pasatiempo predilecto era jugar a la pelota y, así, olvidarse de lo que ocurría a su alrededor. Al igual que en *Los Venenos* y *Final del Juego*, el autor escogerá la hora de la siesta, que será el momento lúdico de plenitud:

“(…) en el potrero jugando al fútbol en plena siesta (…) la libertad de los juegos, el tiempo solamente para ellos (…) después de ganar o perder o pelearse o correr, de reírse y a veces llorar pero siempre juntos, siempre libres, dueños de su mundo de barriletes y pelotas y esquinas y veredas (…)”<sup>44</sup>.

Esta cita demuestra que la hora de la siesta es el momento lúdico, ya que transcurre cuando los adultos están ausentes para controlarlos.

---

44. Cortázar, J. *Deshoras*, Pp.106

43. Es importante remarcar el verbo “escapar”, ya que como siempre el juego es el intento de escape y acceso a la realidad total y absoluta. Cortázar, J. *Final del Juego*. Pg. 181

Allí será cuando ellos se sentirán más libres; y será el punto donde encontrarán su verdadera satisfacción. Es importante remarcar también el polisíndeton en la cita anterior ya que marcará el infinito horizonte del paraíso infantil. Un mundo sin pausas, sin comas. La sucesión del nexos copulativo “y” marcará el abismo del juego sin pausas ni treguas.

La cita representará también el primer paso a la pérdida cuando los personajes encuentran su verdadera felicidad. No obstante, cuando aparece Sara, la hermana de Doro, se provocará el paso de esta satisfacción a la infelicidad, ya que actuará como el elemento conflictivo en la vida de Aníbal, quien se enamorará de ella.

“(…) Fue a lo largo de una bronquitis de quince días que Aníbal empezó a sentir la ausencia de Sara (…)”<sup>45</sup>.



*Binomio*, 2008.  
Díptico. Técnica mixta sobre papel 60 x 80 cm.cada.  
80 x 140 cm. en su conjunto expositivo.

Como hemos observado en la obra de Cortázar se advierte un cambio en el juego cuando aparece el amor. No muere el juego, pero adquiere otro carácter más cercano al deseo adulto. Esa es la base de la que parte *Binomio* , 2008, que traducido al castellano viene a decir: “ no puedo olvidar tu polvo pero realmente te he olvidado”. Se trata de una pieza presentada en el proyecto de la presente Tesis.

---

45. Cortázar, J. *Deshoras*. Pp.108

**PARTE 2**  
**(desarrollo procesual)**

## 1.EL ESTUDIO COMO ESPACIO EXPOSITIVO

Se introdujo "la infancia inventada" con Bachelard, y es ahí donde reside el punto de partida para el espacio expositivo de este proyecto. No resulta extraño que el espacio donde se proyecta, se trabaja y madura la obra sea el lugar más idóneo para su muestra. Tenemos el caso del artista japonés Yoshitomo Nara que hace del estudio un espacio expositivo, de hecho, hace del espacio expositivo y su contenido una obra.



En la página siguiente y la actual:  
Yoshitomo Nara + Graf

Yoshitomo Nara (Hirosaki, Japón, 1959) junto con el equipo creativo Graf presentaron en el CAC de Málaga<sup>46</sup> su primera exposición en España. La instalación, realizada específicamente para el CAC Málaga, consistiría en una serie de estructuras con una torre realizada de maderas reutilizadas. En la base de la misma habría un espacio con materiales desde el que se podía observar una habitación, a modo del estudio de Nara, con elementos relacionados con el trabajo diario de este prestigioso artista (lápices, papeles, figuras, objetos...). En estas estructuras se colocaron sus dibujos, pinturas y objetos. La exposición se completó con la proyección de un vídeo, donde se vieron los últimos proyectos conjuntos de Nara + Graf realizados en diferentes ciudades del mundo.

---

46. <http://www.cacmalaga.org/exposiciones/2007/yoshitomonara.htm>. 4/ 11/08



Yoshitomo Nara, pintor, ilustrador y escultor, es uno de los artistas contemporáneos más influyentes de Japón. Emergente del movimiento Pop de los años 90, en su obra se advierte la influencia del manga, el graffiti y la música punk-rock. Sus creaciones destacan por reflejar una visión diferente a la visión idílica que los adultos poseen de la infancia. Tras la aparente inocencia, optimismo y vulnerabilidad de sus protagonistas se esconde el desencanto y cierta impotencia.

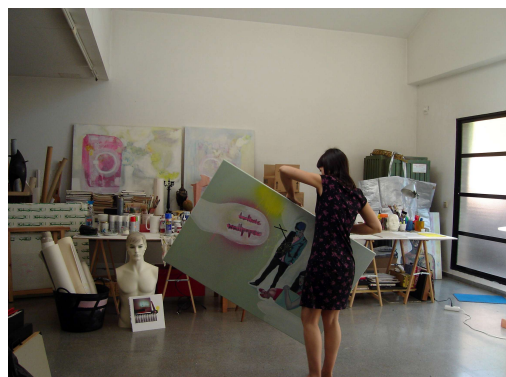
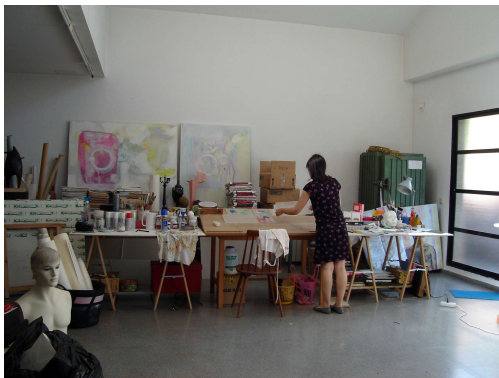
En esta ocasión, Nara expuso junto a Graf, con quien lleva colaborando desde el año 2003. Graf es una unidad creativa que diseña espacios, mobiliario, productos de arte y comida y objetos con la intención de mejorar el estilo de vida de la sociedad.

En este caso no se construye una casa en la proa de un barco como la Emilia que cita Bachelard, se construye una exposición en una casa. El espacio dentro del espacio, la casa del árbol dentro de la sala de exposiciones.

Cierta relación con estos trabajos de Nara tuvo una acción performática que realicé en el 2006 en el estudio que se propone en la presente Tesis como espacio expositivo. Se trata de una série de dieciséis fotografías que disparadas de un modo automático, al azar, documentaban el acto de recoger el estudio y mostrar la obra gráfica a la cámara. De modo que se exponía el espacio de producción en su fase desordenada, hasta llegar al orden absoluto y la muestra de la obra. En este caso la importancia recaía en el hecho de recoger y ordenar el estudio como aquél que recoge su habitación y deja de forma ordenada la ropa que tanto aprecia.



*And The Studio Rocks* , 2006.  
Serie de fotografías documentativas. Digital.



*And The Studio Rocks* , 2006.  
Serie de fotografías documentativas. Digital.





*And The Studio Rocks* , 2006.  
Serie de fotografías documentativas. Digital.

## 2.OBRA PLÁSTICA

A continuación se muestran los trabajos que se presentan para el proyecto expositivo, cuyo título *De la casa, del árbol, tiro porke me toka* es un juego en sí y hace referencia al acto de exponer en el espacio presentado. Se mostrarán las obras montadas en el espacio y a continuación su memoria procesual.

## 2.1. NUNCA TUVE UNA KASA DEL ÁRBOL



Conjunto de cuatro pinturas sobre papel realizadas con técnica mixta. Para la ejecución de esta pieza se realizó un esbozo directo sobre el papel, a modo de dibujo técnico para las partes geométricas. Seguidamente, se realizó el dibujo orgánico con una gubia de grabado incidiendo sobre el papel. Se realizaron los dibujos del follaje a modo de coloreado infantil con lápices de colores . Posteriormente se pintó con tinta china negra sobre las ramas dónde se habían realizado las incisiones y se realizaron lavados después de 8 minutos de secado. Los detalles finales, como el rosa y parte del follaje, se retocaron con acrílicos. En el caso de *Encontré mi madriguera* se realizó con rotulador permanente negro.

La elección de las técnicas son fruto de la experiencia personal al haber realizado talleres de plásticas con niños de edades comprendidas entre los 3 y los 10 años. La experimentación de procesos que pudieran tener atractivo para los niños, en un sentido de búsqueda de la "magia" que estos pudieran encontrar los materiales y sus resultados, ha sido un aspecto positivo a la hora de elegir las técnicas adecuadas en algunas piezas de este proyecto.

La pieza está estructurada en fragmentos, fragmentos de un sueño que proyectan un deseo. Por ese motivo se eligieron los siguientes formatos:



1. Fragmento de ramas y de la casa en marco de pino de dimensiones 30 x 3 x 40 cm.
2. Fragmentos de la casa y algunas ramas en marco de pino de 30 x 3 x 40 cm.
3. Fragmento de follaje en un marco de dimensiones 13 x 3 x 18 cm.
4. Fragmento con escritura en un marco de 13 x 3 x 18 cm.



*Nunca tuve una casa del árbol, 2008.*

Técnica mixta sobre papel,  
70 x 3 x 60 cm. En conjunto.

## 2.2. DE LA VERTICALIDAD DEL ZAPATO



Se trata de una pieza instalada. Cuatro objetos la componen: dos positivados de moldes realizados a unos zapatos de caballero, una cortina y una fotografía de zapatos suspendidos en un cable de luz de la calle.

La fotografía muestra unos zapatos , a contra-luz, colgados por sus cordones.

Ha sido sellada en resina de poliéster con carga y sin carga. La dimensión del conjunto es de 12,5 cm de ancho x 13 cm de alto y 4 cm de profundidad.

Se sitúa al lado izquierdo de la cortina, a una distancia de 141 cm del suelo y a un palmo de la cortina, colgada con gancho de marco a la pared.



La cortina está realizada con un tejido al que llaman "tela sin coser", es una fibra de algodón que parece papel, de un color blanco roto. Mide 218 centímetros de alto por 150 centímetros de ancho.

Está colgada con alcayatas que no se ven, fruncido. Ocho alcayatas clavadas horizontalmente de modo consecutivo en el extremo de arriba de la cortina, a una distancia de unos 10 cm entre ellas suspenden la cortina. La tela se dispone de manera que, el volumen inferior de los fruncidos tapan la boca de los zapatos.



El positivado de los zapatos se realizó en resina de poliéster con carga impalpable. Se dejaron las juntas del molde y la salida de las coladas para que permaneciera lo que es, el positivado de un molde de unos zapatos de piel de la talla 42.

Las medidas de cada zapato son 29 cm de largo x 15 de ancho y 20cm de alto aproximadamente.

Se sitúan colocados bajo la cortina, en un gesto de timidez, de modo que las puntas están más cercanas.



*De la verticalidad del zapato, 2008.*

Instalación, 170 x 30 x 220 cm.

Dimensiones variables.

### 2.3. ZANZARA



*Zanzara* es un conjunto de diez marcos blancos con diez estampados en su interior. En este caso se ha utilizado como soporte los manteles de cartón utilizados en los talleres realizados con niños. En ellos ha quedado la impronta de limpiar los pinceles, los "rayajos" que salían de sus dibujos, los accidentes de los botes de pintura, las explicaciones realizadas por la maestra...

Sobre este soporte se han realizado tres intervenciones con rotulador permanente. Estas intervenciones constan de tres manos en el gesto de dar pellizcos.

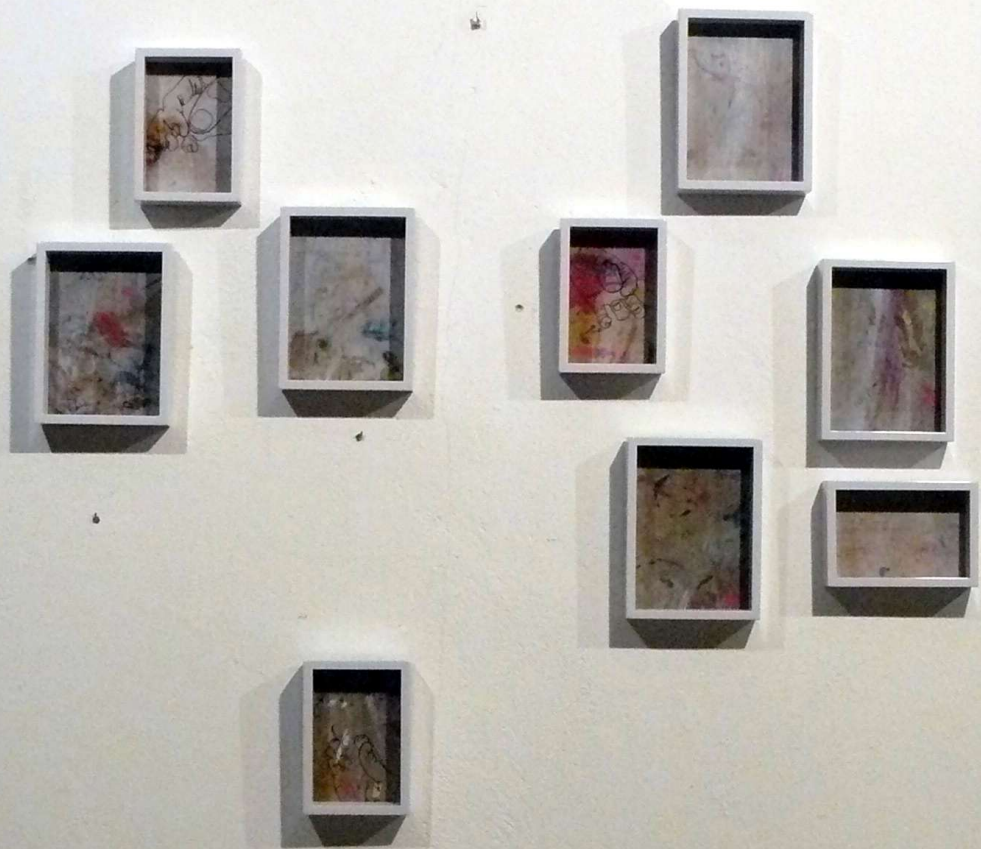
El título de la pieza, *Zanzara*, viene del italiano y significa "mosquito". Se dejaron soportes sin intervenir para que respirara una narrativa no lineal en la que la figuración apareciera tres veces. La elección de este número es por una preferencia de un tiempo secuencial que en el cine se denomina "número de oro".





La composición está formada por siete marcos blancos de dimensiones 13 x 5 x 18 y 10 x 5 x 15 centímetros en el caso de los soportes sin intervenir, y de 10 x 5 x 15 centímetros en los soportes intervenidos.





*Zanzara*, 2008.  
Técnica mixta sobre cartón, 120 x 100 cm.  
Dimensiones variables.

## 2.4. KIERO MI KASA DEL ÁRBOL



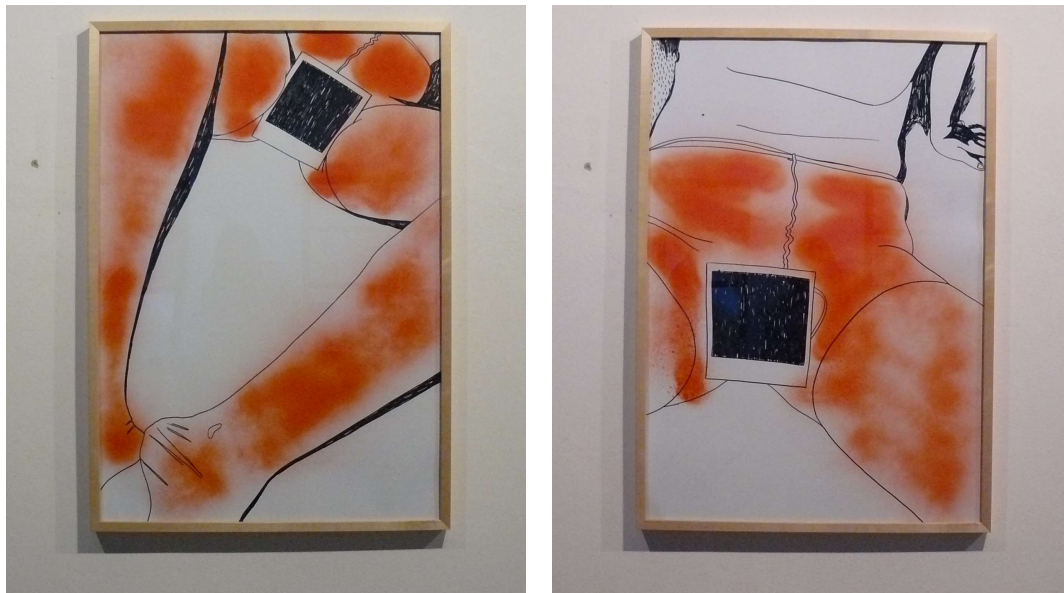
"Yo no kiero una kasa de muñekas, kiero mi kasa del árbol" es una declaración de intención realizada con técnica mixta sobre papel de 100 x 70 centímetros.

En el caso de esta obra se realizó un dibujo directo con rotulador permanente negro y posteriormente se "rellenó" con acrílicos de color rosa fluorescente, blanco y gris. El papel que se utilizó de soporte es de color crema.



*Kiero mi kasa del árbol, 2008.*  
Técnica mixta sobre papel,  
100 x 70 cm.

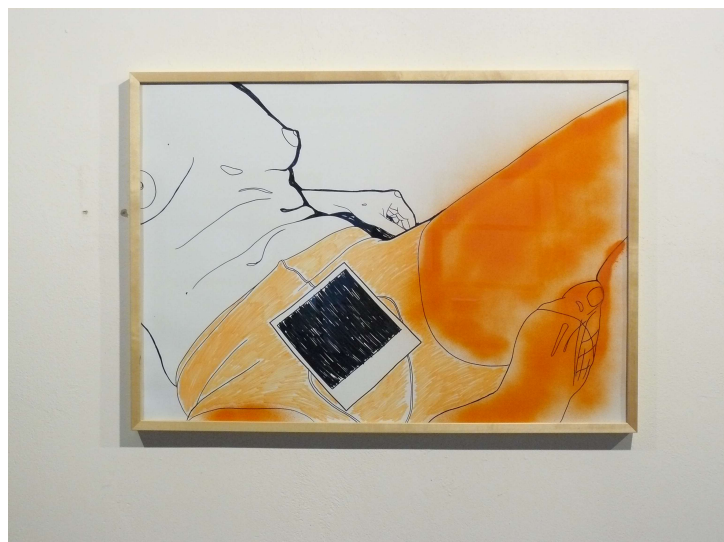
## 2.5. CUADRADO NEGRO SOBRE CALZAS NARANJAS

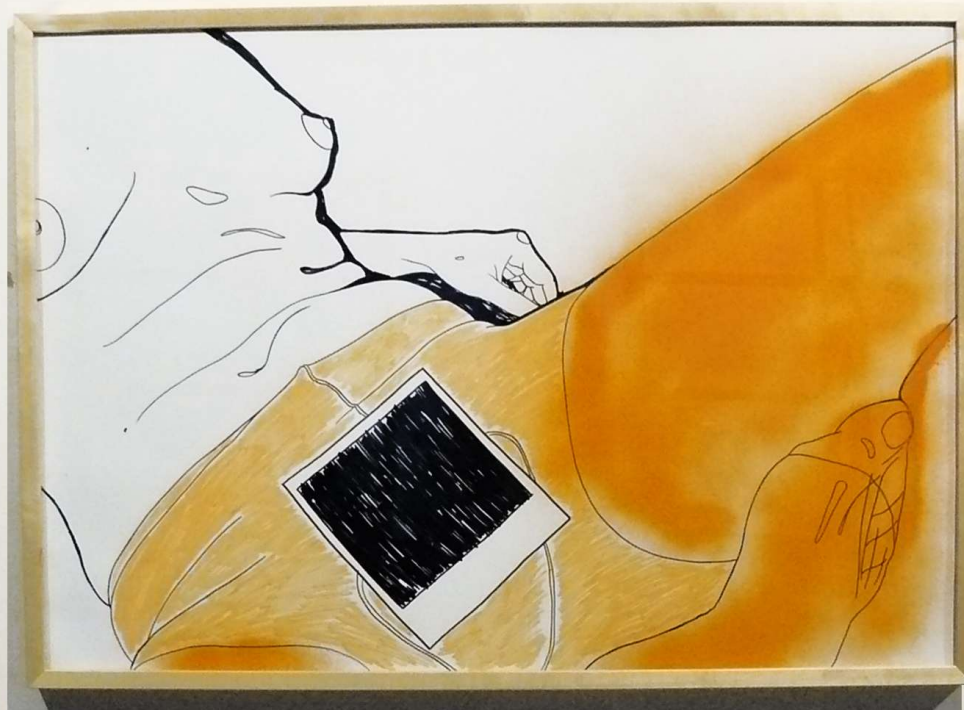


*Cuadrado negro sobre calzas naranjas* es una serie de tres dibujos sobre papel couché de medidas 100 x 70 centímetros cada una. Sus posibilidades de composición en conjunto son variables.

Están realizadas directamente sobre el papel. Primeramente se pulverizó con spray de laca naranja y, una vez seco, se realizó el dibujo con rotulador permanente negro.

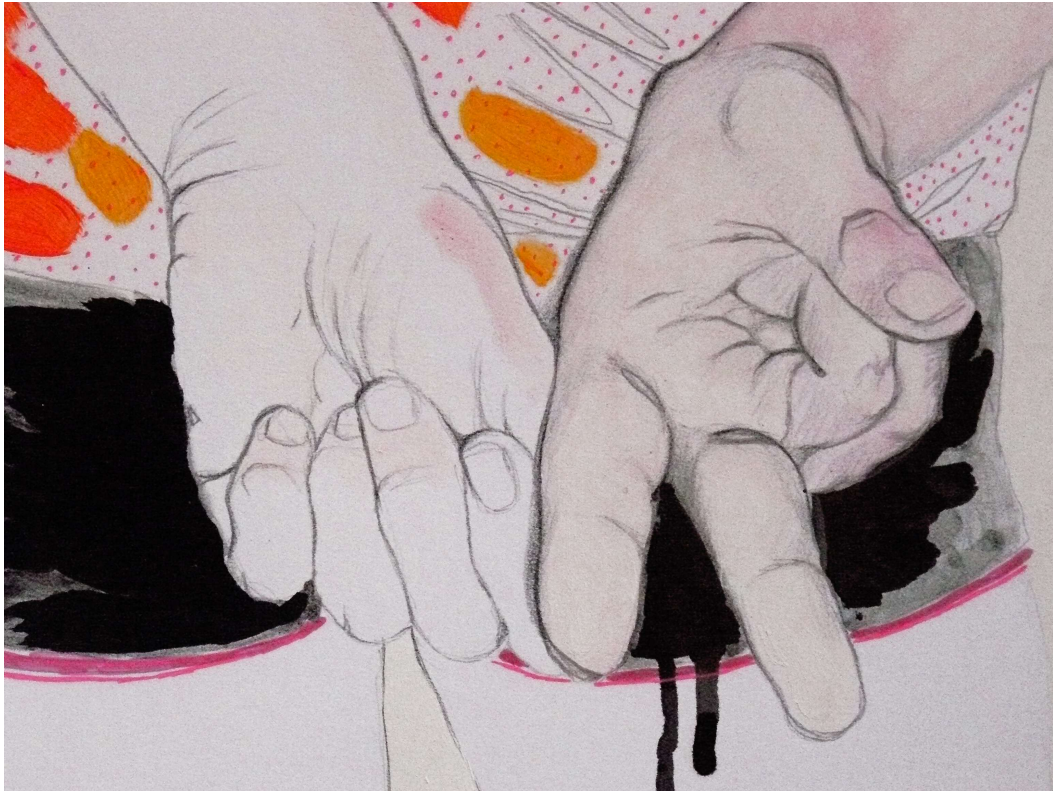
Las tres imágenes son una secuencia del verso de una polaroid sobre la zona genital. En esta pieza se vuelve a utilizar el número de oro como recurso temporal.





*Cuadrado negro sobre calzas naranjas, 2008.*  
Técnica mixta sobre papel Couché,  
100 x 70 cm.  
Serie de tres dibujos.

## 2.6. PIEDRA Y TIJERA



La obra aquí presentada está formada por dos elementos: un dibujo sobre papel Canson y un marco antiguo recuperado.

Se realizó, primeramente, un dibujo a lápiz sobre el papel de medidas 21 x 32 centímetros. Seguidamente se le dieron aguadas en las zonas que interesaba y se intervino con tinta china negra y rotuladores fluorescentes. Para crear contrastes entre el material del papel y el dibujo se intervino con acrílico blanco en algunas zonas. De esta manera se crearon matices entre el blanco del papel y el blanco del acrílico.

El marco fue recuperado de un rastrillo de Valencia. Fue lijado y tratado, y posteriormente lacado en blanco electrodoméstico.

La intencionalidad que se le atribuye al marco en esta pieza es la de recrear, de algún modo, un formato de retrato en el interior de una casa de familia.



*Piedra y Tijera*, 2008.  
Técnica mixta sobre papel,  
40 x 50 cm.



## 2.7. CAZADOS



En esta pieza se da una situación similar a la pieza Piedra y tijera. Pues en Cazados se realizó un dibujo directo sobre papel de dimensiones 70 x 30 centímetros, esta vez con rotulador permanente negro. Se intervino con laca de spray plateado, pintura acrílica ocre y rotuladores fluorescentes ( algunos de estos con relieve).

Paralelamente se recuperó un marco, también de un rastrillo, de medidas 70 x 4 x 84 centímetros. Se preparó y se lacó en blanco electrodoméstico.

En la escena aparece una mano que tira de la prenda de otra persona.



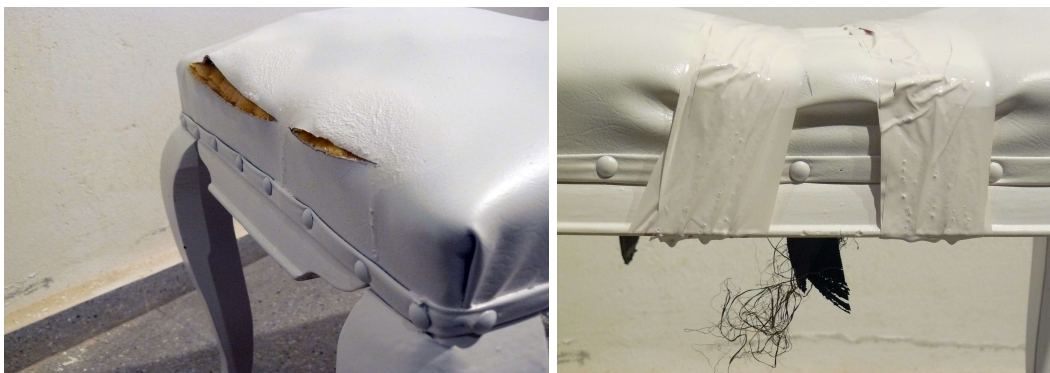
*Cazados*, 2008.  
Técnica mixta sobre papel,  
70 x 4 x 84 cm.

## 2.8. CURIOSO, COMO EL PLIEGUE PERO REDONDO



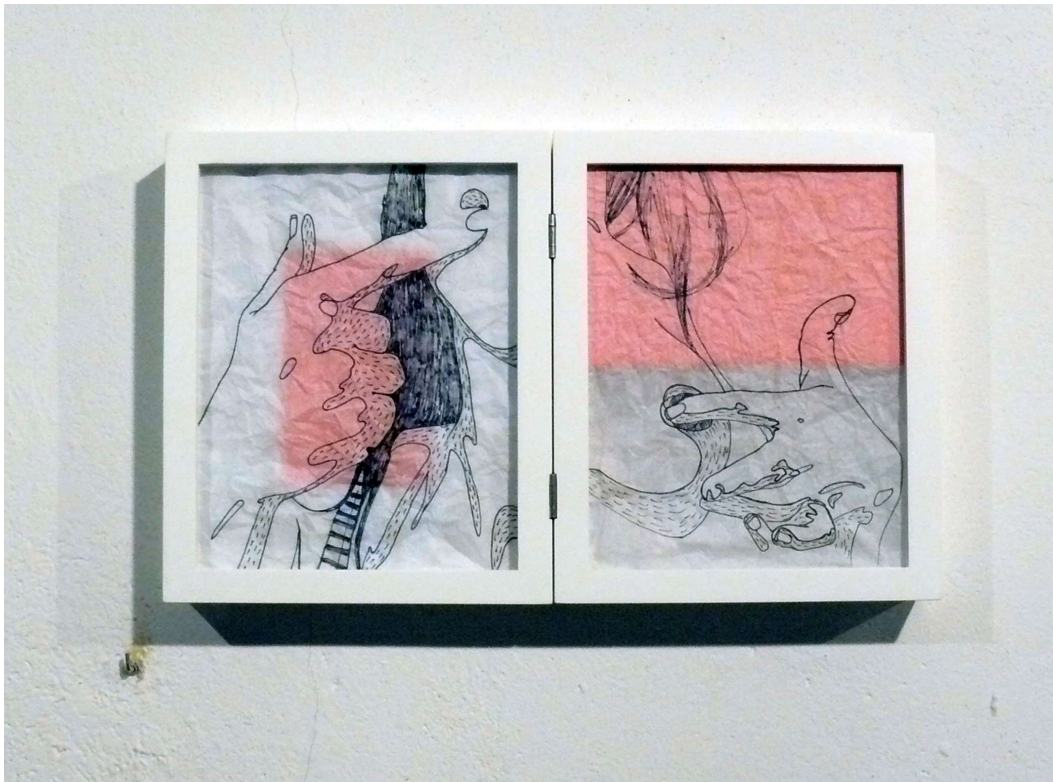
La composición de esta instalación fue ideada para que la disposición de las imágenes quedaran a una altura superior a la de los ojos. Es decir, que invitara a subirse en algo para poderla contemplar de frente.

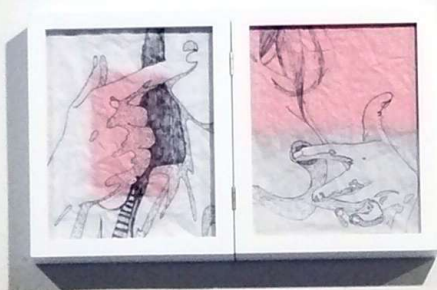
La pieza está formada por un calzador de dimensiones aproximadas entre 60 x 30 x 55 centímetros. Se lacó en blanco y se precintó de manera que quedará un volumen hundido en su acolchado. Seguidamente se le practicaron tres incisiones de manera que se pudiera observar el relleno de dicho acolchado.



Otra componente de la pieza es el cofre-marco lacado en blanco unido por dos bisagras y de medidas 40 x 6 x 30 cm. En su interior se disponen dos dibujos a rotulador negro sobre papel de seda que transparentan unas cartulinas rosas fluorescentes.

Una vez realizados los dibujos, para añadirle una nueva dimensión narrativa , se optó por arrugarlos y desplegarlos después como si hubieran sido desechados.



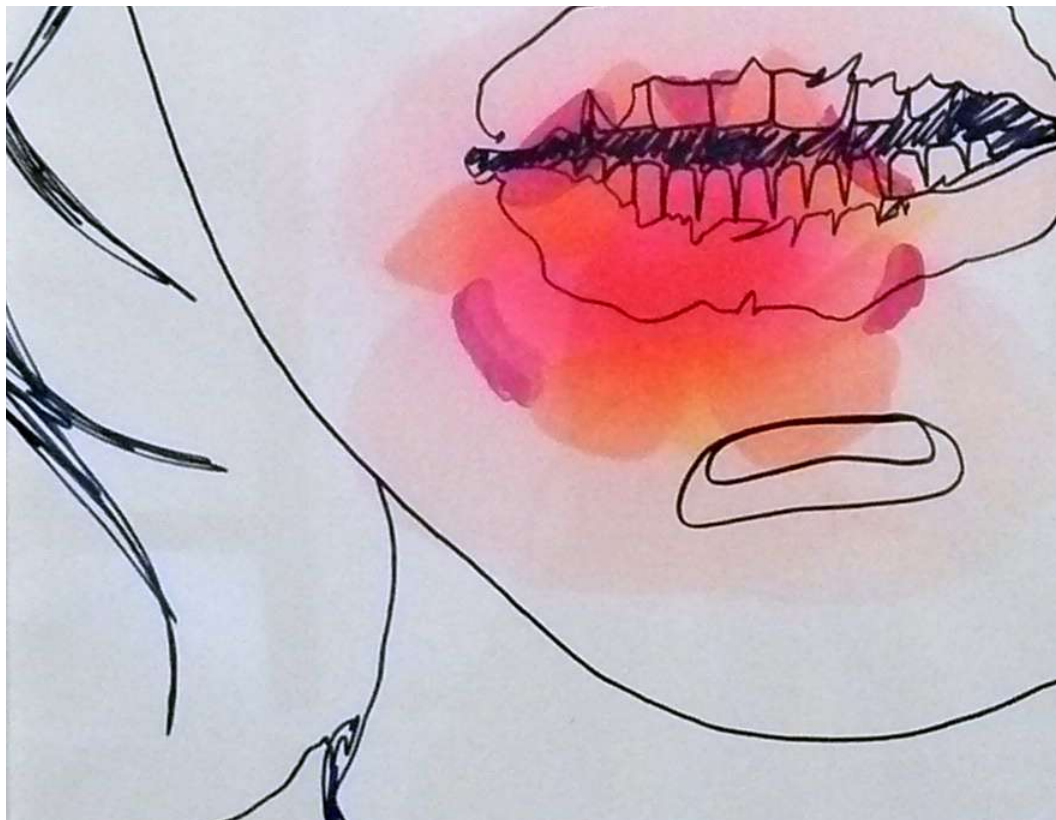


*Curioso, como el pliegue  
pero redondo, 2008.*

Instalación,  
60 x 180 x 40 cm.  
Dimensiones variables.



## 2.9. ADAGGIO DE UNA GALLINA



*Addagio de una gallina* es una serie de seis dibujos sobre papel couché de dimensiones 50 x 60 cm. Cada uno.

Se pintó con rotuladores permanentes y después se borró de manera que dejaran restos de color. Posteriormente se realizaron dibujos directos mientras se contemplaba un espejo. La secuencia de seis está compuesta por planos cerrados.

Los dibujos fueron enmarcados en blanco.



*Addagio de una Gallina*, 2008.  
Rotuladores sobre papel Couché  
160 x 2,5 x 148 cm.  
Dimensiones variables.

## 2.10. ET SIC IN INFINITUM



Para realizar esta instalación se precisaba una vitrina que no resultara ostentosa. Para ello se tomaron las patas de hierro de una mesa de 40 x 60 x 40 cm. Se lacaron en blanco y después se lijaron. En su interior se dispuso una base de madera forrada con fieltro negro, de manera que quedara enmarcado un cuadrado negro por los márgenes blancos.

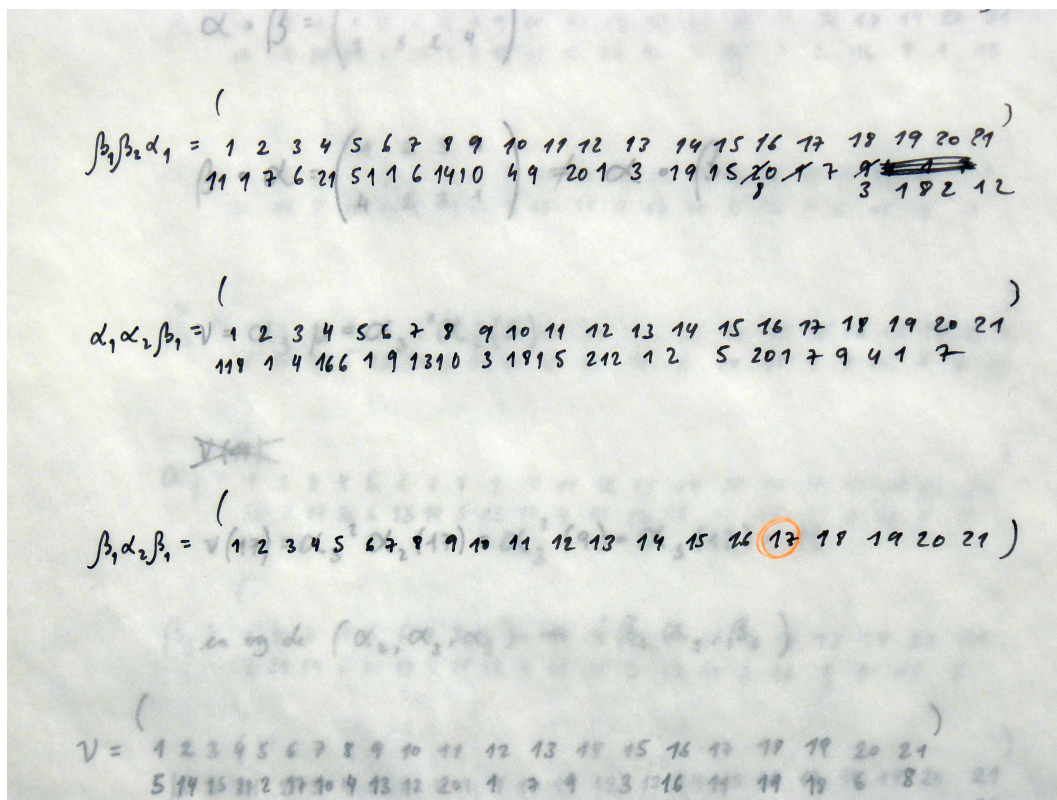
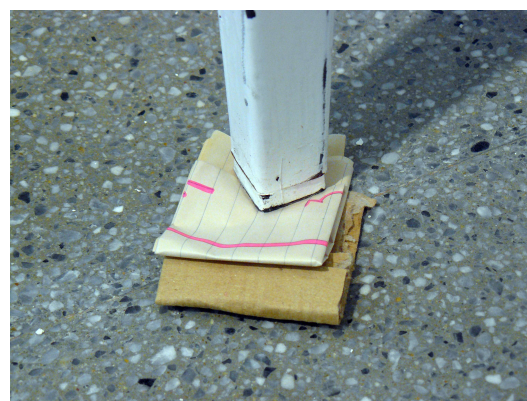
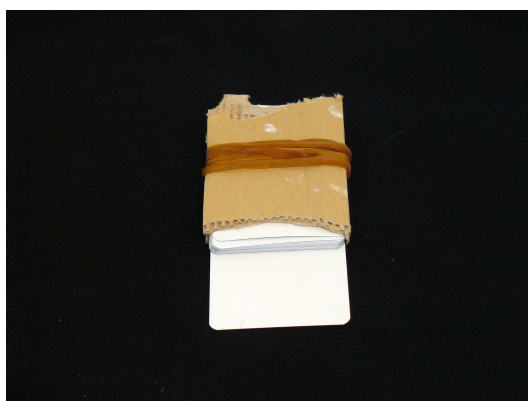
En el interior se dispuso un fajo de veintiuna cartas de juego blancas, ajustadas con un cartón y una goma. La carta número diecisiete sobresaldría de tal manera que dibujaría un cuadrado blanco sobre el cuadrado negro. Sobre este soporte se colocó un metacrilato de 40 x 2 x 40 cm.

A dos palmos de la vitrina, colgado en la pared, se dispuso una carpeta algo mayor al Din A-4 con una serie de permutaciones. Estas fueron escritas sobre papel de patronaje de tal modo que trasparentara (cuatro hojas de permutaciones).



En una de las patas de la vitrina se colocó un último papel doblado como punto de apoyo para una pata coja. Como una cuña de cartón. En este papel se escribió una permutación básica:

$$\alpha = \left\{ \begin{array}{cccc} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 3 & 1 & 4 & 2 \end{array} \right\}$$

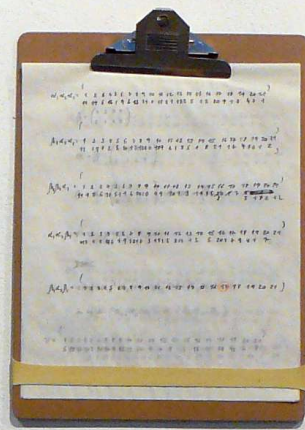


*Et Sic in Infinitum*, 2008.

Instalación,

45 x 160 x 45 cm.

Dimensiones variables.



## 2.11. RINCONES



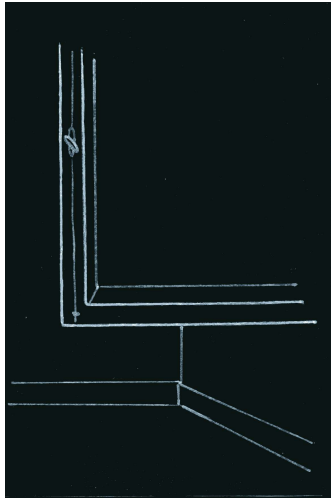
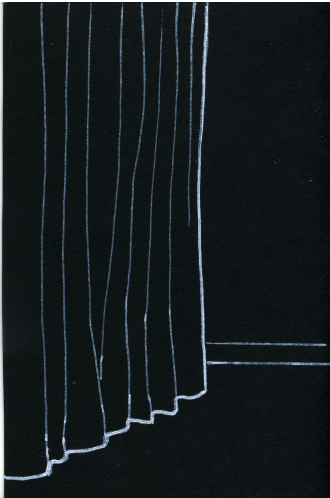
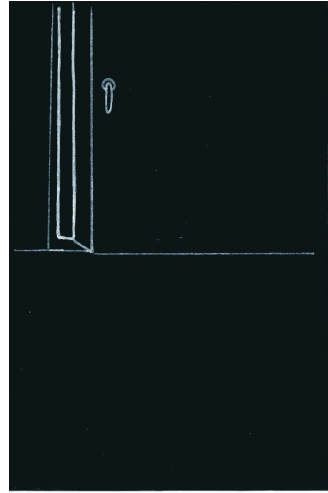
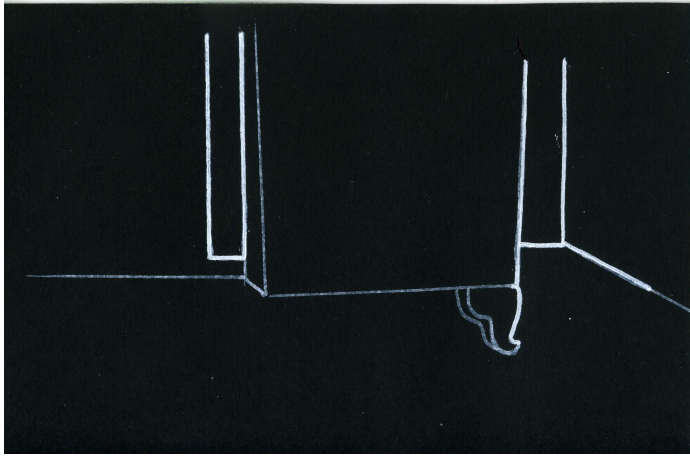
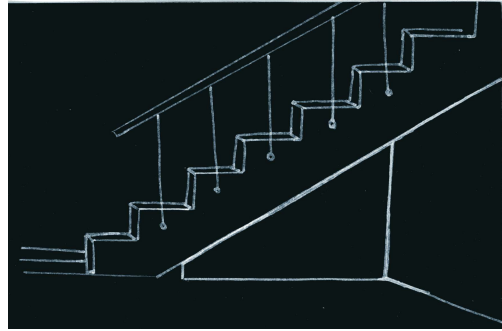
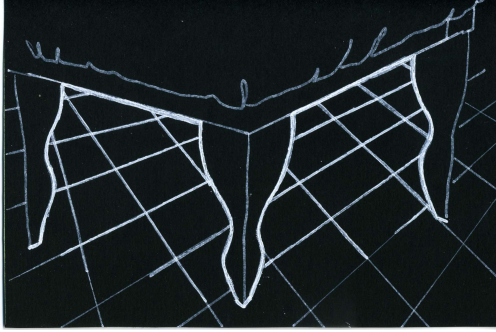
*Rincones* es una composición que consta de doce imágenes, de las cuales cinco son fotografías de ampliadas en 13 x 18 cm. y siete son dibujos a modo de tiralínea blanco sobre papel negro de dimensiones 10 x 15 cm. cada uno.

Las fotografías fueron realizadas en un formato analógico posteriormente digitalizado y retocado.

En el caso de los dibujos, se realizaron sobre papel Basic negro con un rotulador de tinta blanca.

Esta pieza se instala como conjunto heterogéneo, con una disposición aleatoria espacialmente.

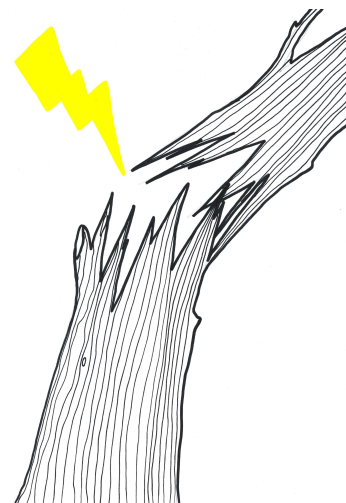






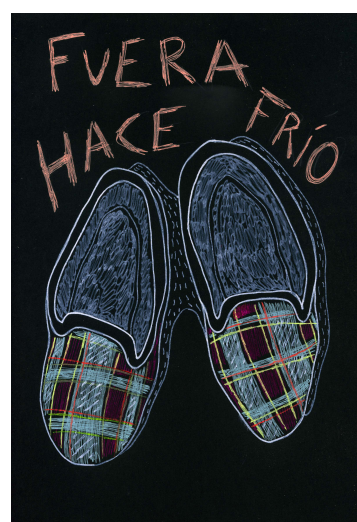
*Rincones*, 2008.  
Gráfica y fotografía sobre diversos  
soportes, 100 x 3 x 80 cm.  
Dimensiones variables.

## 2.12. MUESTRARIO



La pieza aquí presentada es un a instalación gráfica titulada *Muestrario*. Formada por cuatro dibujos sobre papel Basic de formato Din-A4. Tres de ellos sobre fondo negro y y cuatro sobre fondo blanco.

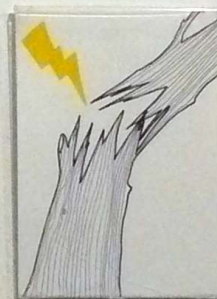
Se realizaron dibujos directos con rotuladores especiales fluorescentes, blanco y negro, y se protegieron con metacrilato para ser instalados en el espacio expositivo.



Muestrario, 2008.

Rotuladores sobre cartulina, 160 x 200 cm.

Dimensiones variables.





## 2.13. BINOMIO



El caso de *Binomio* es una pieza conformada por dos pinturas sobre papel en un formato 60 x 80 cm. cada uno y montadas en marcos blancos y protegidos con cristal.

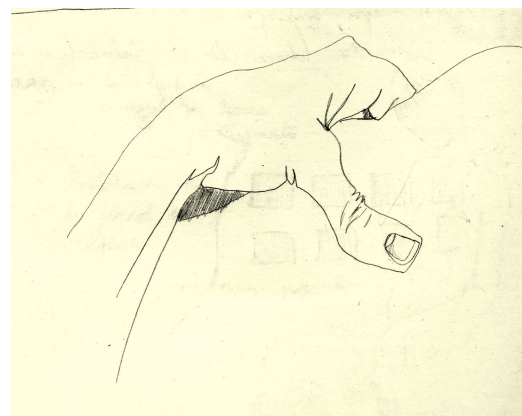
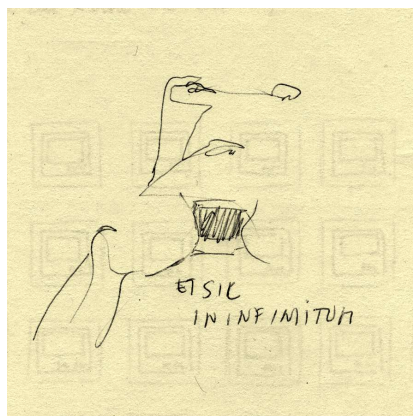
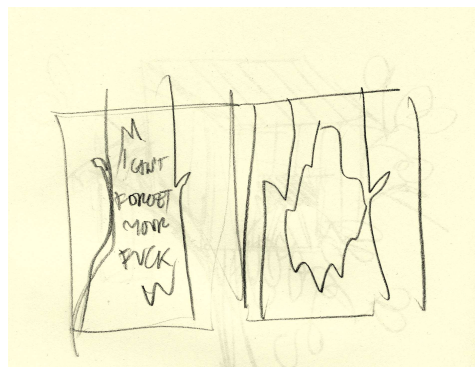
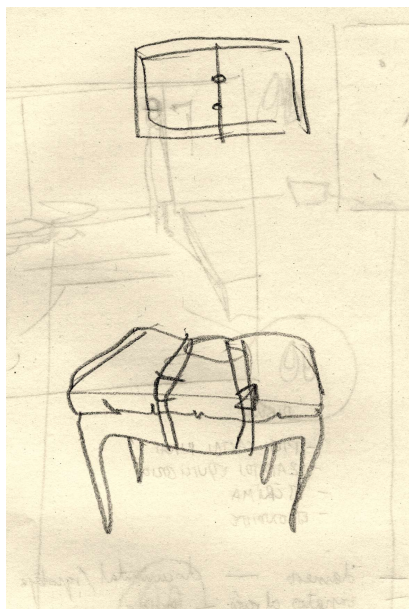
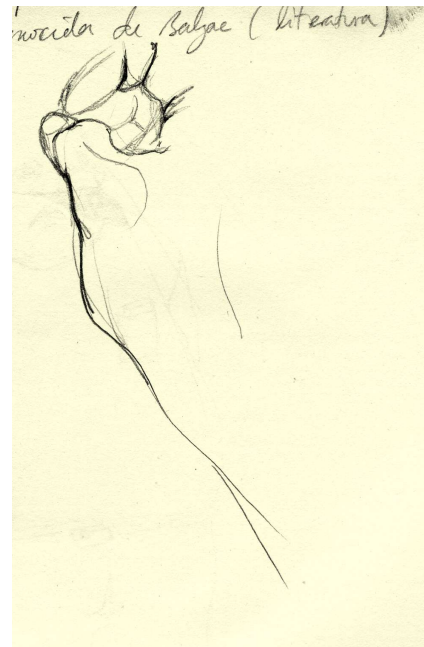
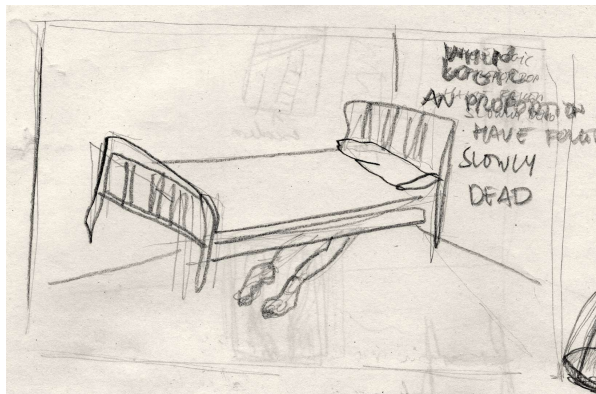
Primeramente se realizó unos dibujos sobre el papel mediante incisiones con gubia. Aleatoriamente se dieron matices con cera Madler de color rosa y blanco. Seguidamente se pintaron las zonas de incisión con tinta china negra de un modo gestual y se realizaron lavados. Para finalizar se dieron acabados con acrílico blanco.

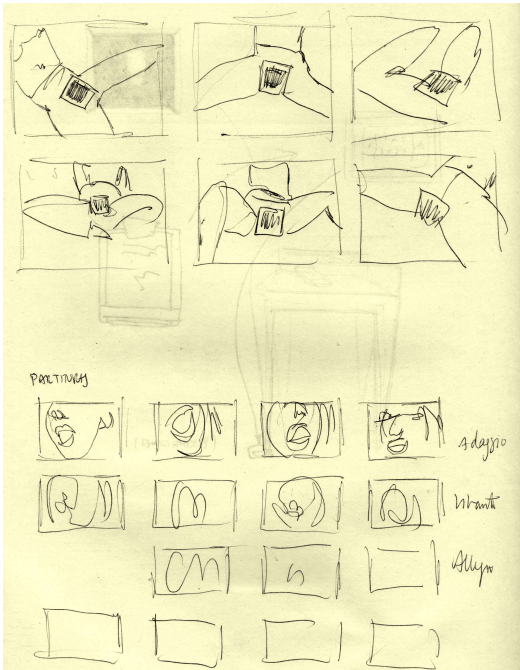
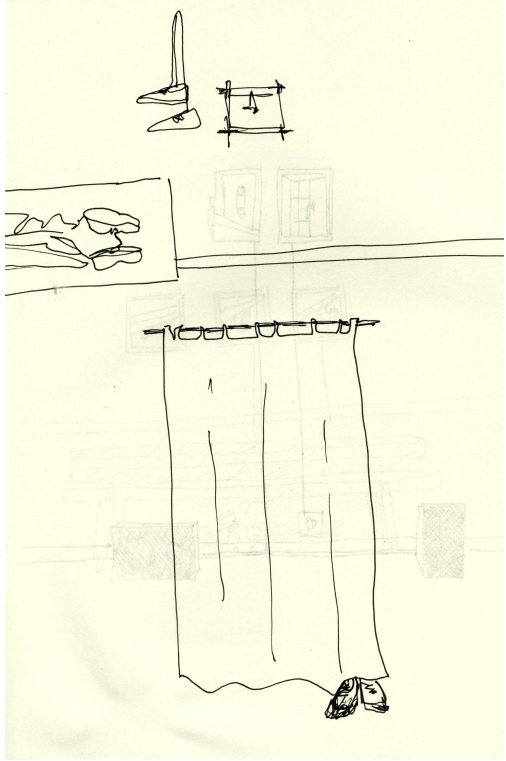
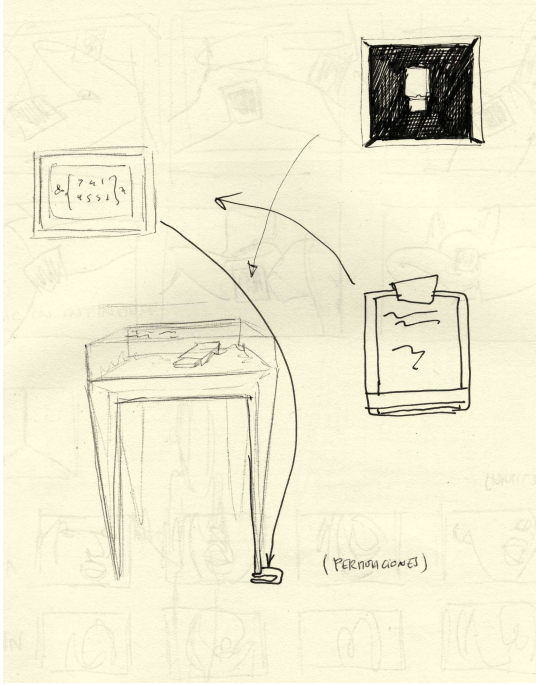


*Binomio, 2008.*  
Técnica mixta sobre papel,  
145 x 6 x 90 cm.

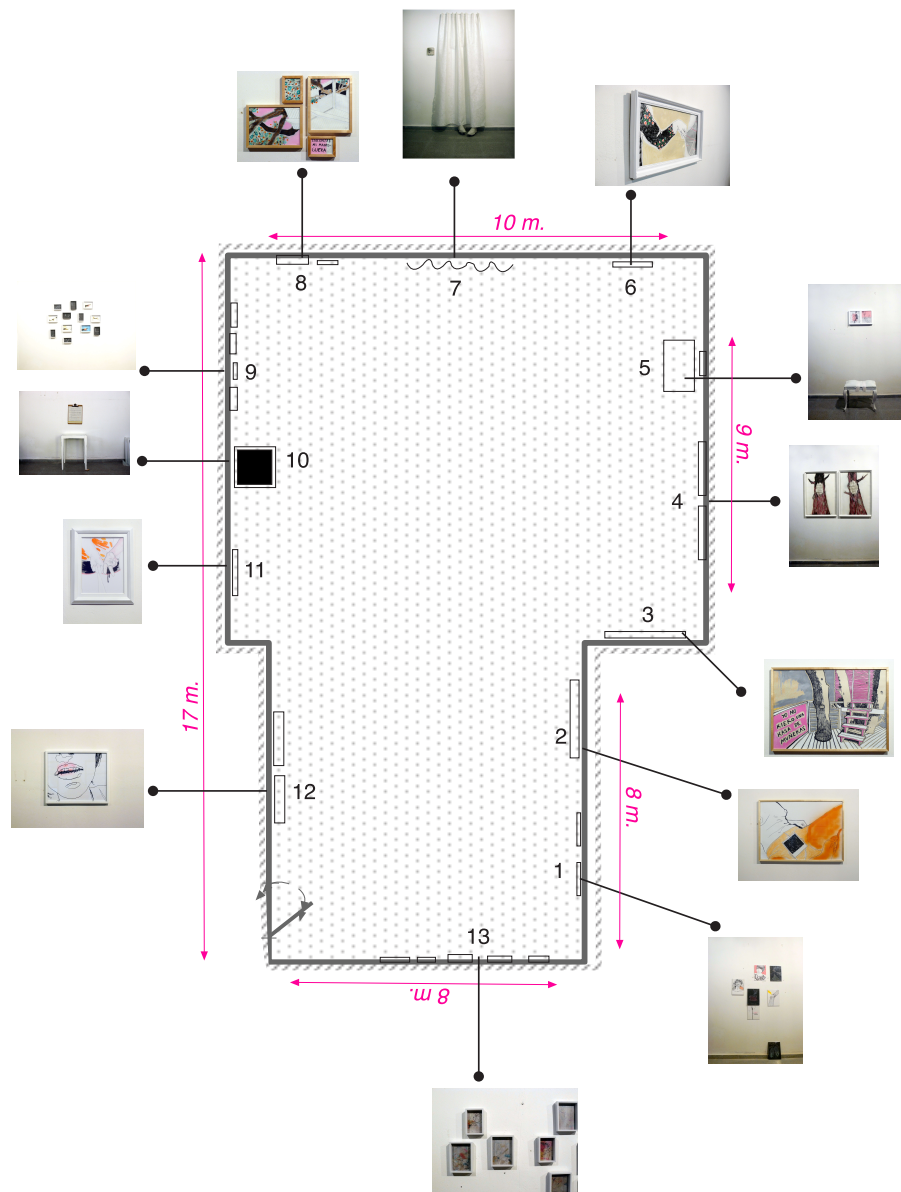
### 3. BOCETOS REALIZADOS

En el modo de proceder en la cuestión práctica del presente proyecto no se realizó boceto ninguno, porque el modo de actuación fue un proceso directo. No obstante se realizaron apuntes de las primeras ideas. A continuación se muestran imágenes de tales apuntes.





## 4. PLANO DEL ESPACIO Y PRESUPUESTOS



1. *Muestrario*, 2008.
2. *Cuadrado negro sobre calzas naranjas*, 2008.
3. *Kiero mi kasa del árbol*, 2008.
4. *Binomio*, 2008.
5. *Curioso, como el pliegue pero redondo*, 2008.
6. *Cazados*, 2008.
7. *De la verticalidad del zapato*, 2008.
8. *Nunca tuve una kasa del árbol*, 2008.
9. *Rincones*, 2008.
10. *Et sic in infinitum*, 2008.
11. *Piedra y tijera*, 2008.
12. *Addagio de una gallina*, 2008.
13. *Zanzara*, 2008.

			PRECIO UNIDAD	TOTAL
ADDAGIO DE UNA GALLINA				
- Papel couché 50 x 70 cm	6 unid.		0,70 €	4,20 €
- Rotulador permanente	3 unid.		1,20 €	4,80 €
- Marcos blancos doble cristal	6 unid.		49,99€	299,94€
				308,94€
CUADRADO NEGRO SOBRE CALZAS NARANJAS				
- Papel couché 100 x 70 cm	3 unid.		1,40 €	4,20 €
- Rotulador permanente	1 unid.		1,20 €	1,20 €
- Bote Spray laca naranja	2 unid.		2,60 €	5,20 €
- Marcos pino 100 x 70cm	3 unid.		53 €	159 €
				169,60€
MUESTRARIO				
- Papel Basic A4	7 unid.		0,30 €	2,10 €
- Rotulador permanente	1 unid.		1,20 €	1,20 €
- Rotuladores fluorescentes	6 unid.		2,20 €	13,20 €
- Metacrilatos recuperados	7 unid.		0 €	0 €
				16,50 €

			PRECIO UNIDAD	TOTAL
	CURIOSO, COMO EL PLIEGUE PERO REDONDO			
	- Papel Seda A3	2 unid.	0,50 €	1 €
	- Rotulador permanente	1 unid.	1,20 €	1,20 €
	- Cartulina florescente A4	1 unid.	2,20 €	2,20 €
	- Marcos-cofre	1 unid.	69,99 €	69,99 €
	- Calzador antiguo recuperado	1 unid.	0 €	0 €
	- Precinto adhesivo	1 unid.	0,80 €	0,80 €
	- Spray laca blanco electrodomestico	1 unid.	4,99 €	4,99 €
				80,18 €
	RINCONES			
	- Papel Basic A4	4 unid.	0,30 €	1,20 €
	- Rotulador permanente	1 unid.	1,20 €	1,20 €
	- Marcos 13 x 18 cm.	5 unid.	7,99 €	39,95€
	- Marcos 10 x 15 cm.	7 unid.	5,99 €	41,93€
	- Film 35 mm	1 unid.	4,99 €	4,99 €
	- Revelado y ampliación de negativos	5 unid.	2,64 €	13,20 €
				102,47 €

			PRECIO UNIDAD	TOTAL
<b>BINOMIO</b>				
- Papel 60 x 60 cm.	2 unid.		6 €	12 €
- Marcos recuperados.	2 unid.		6 €	12 €
- Cera Madler	2 unid.		0,40 €	0,80 €
- Gúbia	1 unid.		12 €	12 €
- Tinta china	1 unid.		4 €	4 €
- Acrílico blanco	1 unid.		3,20 €	3,20 €
				44 €

### ZANZARE

- Papel-cartón recuperado	1 unid.		0 €	0 €
- Rotulador permanente	1 unid.		1,20 €	1,20 €
- Marcos 13 x 18 cm.	5 unid.		7,99 €	39,95€
- Marcos 10 x 15 cm.	4 unid.		5,99 €	23,96€
				65,11 €



			PRECIO UNIDAD	TOTAL
ET SIC IN INFINITUM				
- Patas de hierro recuperadas	1 unid.		0 €	0 €
- Baraja de cartas	1 unid.		0,60 €	0,60 €
- Papel patronaje	4 unid.		0,30 €	1,20 €
- Carpeta	1 unid.		12 €	12 €
- Metacrilato	1 unid.		40 €	40 €
				53,80 €
PAPEL Y TIJERA				
- Papel Canson 50 x 70 cm.	1 unid.		4,50€	4,50€
- Rotuladores fluorescentes	1 unid.		2,20 €	2,20 €
- Tinta china	1 unid.		4 €	4 €
- Acrílico blanco	1 unid.		3,20 €	3,20 €
- Acrílico fluorescente	1 unid.		3,80 €	3,80 €
- Spray laca blanco electrodomestico	1 unid.		4,99 €	4,99 €
- Marcos recuperados.	1 unid.		6 €	6 €
				28,69 €

			PRECIO UNIDAD	TOTAL
KIERO MI KASA DEL ÁRBOL				
- Papel Canson 100 x 70 cm	1 unid.		3 €	3 €
- Acrílico blanco	1 unid.		3,20 €	3,20 €
- Acrílico fluorescente	1 unid.		3,80 €	3,80 €
- Rotulador permanente	1 unid.		1,20 €	1,20 €
- Marcos pino 100 x 70cm	1 unid.		53 €	53 €
				64,20 €
NUNKA TUVE UNA KASA DEL ARBOL				
- Papel Canson 100 x 70 cm	1 unid.		3 €	3 €
- Acrílico blanco	1 unid.		3,20 €	3,20 €
- Acrílico fluorescente	2 unid.		3,80 €	7,60 €
- Lápices c'Arandache	2 unid.		2,20 €	4,40 €
- Marcos pino 13 x 18 cm.	2 unid.		12 €	24 €
- Marcos pino 30 x 40 cm.	2 unid.		24 €	48 €
- Gúbia	1 unid.		12 €	12 €
				112,30 €

			PRECIO UNIDAD	TOTAL
CAZADOS				
- Papel Canson 100 x 70 cm.	1 unid.		3 €	3 €
- Rotuladores fluorescentes	1 unid.		2,20 €	2,20 €
- Acrílico	1 unid.		3,20 €	3,20 €
- Acrílico plateado	1 unid.		3,80 €	3,80 €
- Spray laca blanco electrodomestico	1 unid.		4,99 €	4,99 €
- Marcos recuperados.	1 unid.		6 €	6 €
				19,99 €
DE LA VERTICALIDAD DEL ZAPATO				
- Resina de poliester	2 kg.		6,95 €	13,20 €
- Escayola	5 kg.		0,75 €	3,75 €
- Ampliación de fotografía	1 unid.		2,64 €	2,64 €
- Tela	3 m.		5 €	15 €
				34,57 €
				1.099'87 €

## 5.CONCLUSIONES

La Tesis presentada tiene un carácter teórico-práctico. Si bien, ha sido fundamentalmente práctico, en el desarrollo del proyecto ha sido pertinente y adecuado el planteamiento del tema a modo de ensayo. Se han presentado ideas, teorías y referencias que se han barajado en el proceso, de modo que lo han modificado, enriquecido y le han dado cuerpo y consistencia. E incluso, en algunos casos, han definido la misma obra a hacer.

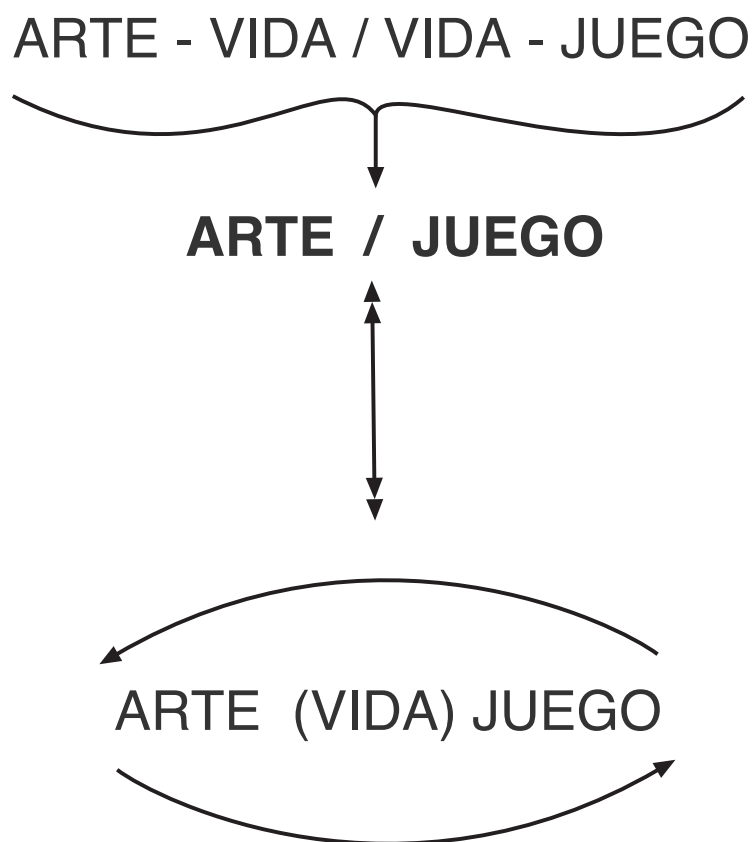
El motivo de realizar el Master de Producción artística fundamentalmente fue el de llevar a cabo un proyecto práctico con una base teórica que creciera durante el proceso. En este sentido el Master ofrece un apoyo teórico excelente y, algo muy importante, el apoyo de un tutor. El objetivo ha sido desde un principio realizar un proyecto consistente, en el que la producción de obra tuviera una base conceptual que se desarrollaría en conjunto con la producción. Podríamos clasificarlo como un sistema de retroalimentación procesual.

Ha sido fundamental para el desarrollo de este proyecto tener en cuenta desde un principio que la finalidad sería la producción de obra plástica en coherencia con un proyecto teórico. Motivo por el cual, se ha tratado de realizar el trabajo práctico, en la medida de lo posible, en las asignaturas que ofrece el Master de Producción Artística.

Se planteó un proyecto a partir de la idea de juego como método dialéctico en la obra plástica. Pero a medida que el proyecto avanzaba, esa idea de juego se convertiría en el propio proceso. Como se ha comentado anteriormente la vida está sujeta al azar, y al azar ha estado sujeta la producción. De este modo el proceso ha sido un juego, un juego serio, es decir, su premisa ha sido la del disfrute en la producción, y que posteriormente ésta produjera un disfrute. Como consecuencia se da en este proyecto una obra que sonríe, que de algún modo convierte el drama en comedia, huyendo siempre de la teatralidad.

El conjunto de obra se ha contextualizado en un proyecto expositivo muy determinado: utilizando como espacio expositivo un estudio familiar. El simulacro que se produce en esta acción es comparable al simulacro del juego y del arte, pues se trata de una acción que es un juego que juega a jugar. No obstante el conjunto de piezas que se exponen tiene capacidad para ser expuesta en diferentes espacios, ya que cada una de las piezas generan su propio lenguaje.

Se ha comentado en la presente Tesis la cuestión del binomio arte / juego, no es por acaso si tenemos en cuenta el siguiente esquema:



ES UNA RULETA Y LA VIDA  
ESTÁ EN MEDIO, EN EL EJE.

Que el arte imite a la vida, o la vida imite al arte ha sido motivo de discusión de los poetas durante siglos. La cuestión que aquí se plantea no es esta, no se trata de imitar, se trata de que un concepto no exista sin el otro. Se trata de binomios. Evidentemente el Arte no es sin la vida, pero .. ¿es la vida sin el arte? Esta Tesis tiene una postura a favor porque el arte es capaz de convertir el drama y la tragedia en imágenes. Es capaz de embellecer la vida. Así como el juego reordena la vida en la medida que su tiempo y espacio adquieren otro carácter no ficticio. El ser humano se redefine con el juego y el arte dentro del concepto que llamamos vida. Si jugamos a vivir y vivimos el juego, no existe uno sin lo otro. Como no existe el yo sin el otro.

Hemos analizado la relación existente entre arte y juego ligeramente. Porque en este proyecto se asume desde un inicio que la práctica artística conlleva una intención vinculada al arte y ligada al juego. Este proyecto comenzó con un interés de los usos del humor a manos del arte actual, y de la producción personal. La disposición anímica activa, voluntaria, con la que el artista se enfrenta a la creación entra en la noción de juego asumiendo que es una práctica creativa en sí. Todo artista afronta la cuestión de qué hacer, y lo que es muy imponente, cómo hacerlo.

En definitiva es una forma de posicionamiento ante la creación en una actitud que toma el arte como vida y la vida como juego. Así resolvemos el dilema del qué hacer y cómo hacerlo, convirtiendo la vida en arte mediante el juego y el humor, con una sonrisa que puede tener matices amargos e irónicos.

Con estas conclusiones se entiende que la propia práctica artística y sus procesos tienen tanto interés como la obra final. Por eso el vínculo que se genera entre la producción y el espacio donde se produce es fuerte. El entorno ha de ser adecuado, ha de acoger como acoge la casa, el hogar. Concepto al que nos hemos referido en la presente Tesis, sustentado principalmente, en las lecturas a Gaston Bachelard en *La poética del espacio*.

El estudio escogido para la exposición del proyecto entra en el ámbito del hogar por las siguientes cuestiones: (adentrándonos en lo personal) dicho espacio pertenece a la familia y está ubicado en el domicilio familiar. Ha sido el lugar dónde se han dado las primeras inquietudes por la producción plástica y dónde se ha compartido esta “ forma de vida” con el resto de la familia. Por lo tanto este proyecto no deja de tener un cierto cuño biográfico que no pretende ser evidenciado pero que subyace en el método. Creandose así un vínculo importante entre el ser y el espacio, sujetos a las nociones de espacio-tiempo. El aislamiento que se produce en el estudio es similar al que se ha comentado sobre la casa en la presente Tesis. El estudio contiene ese aspecto íntimo de introspección, que como en el juego, crea un parentesis temporal encunanto que se aísla al resto de vida cotidiana. Es un espacio ritual.

Asimismo, el juego es entendido desde el artista, pues como creador juega y produce la imagen u objeto del fenómeno como producto artístico de su impulso, en el cual se encuentra a sí mismo y se autocontempla. El artista como jugador, abierto a toda posibilidad creadora, se adentra en lo informe, caótico, disarmónico y lo transforma. De este mismo modo se da la pluralidad de lo aparente individualizado, ya que posteriormente la obra debe generar su propio discurso. En cierto modo el artista juega al escondite. No siempre sabe exactamente qué o a quién busca, pero existe una necesidad de que algo tiene que encontrar. Incluso si lo encuentra, lo cifra, lo esconde o se esconde, con el deseo del sobresalto de ser encontrado.

Escapando de la introspección, y de su espacio: la casa, el estudio... corremos al exterior buscando otra libertad espacial como el parque, el bosque... En este proyecto se ha presentado varios conceptos referentes a la casa del árbol. Este es uno de los temas que se dejan abiertos a una ampliación posterior, pues las obras realizadas sobre la casa del árbol funcionan a modo de ensayo plástico proyectual. Es decir, es la proyección de unas ideas sujetas a un posterior desarrollo más exhaustivo. La casa del árbol deja su puerta abierta para comunicar el mundo exterior con el interior, considerando importante la comunicación entre estos dos.

Para concluir cabría recalcar que el proyecto de la presente Tesis queda abierto a un posterior estudio para la realización de una Tesis Doctoral, o un proyecto expositivo de mayor magnitud.



## Bibliografía

- \* AUGÉ, MARC. *Los no lugares . Espacios del anonimato. una antropología de la sobremodernidad*. Editorial GEDISA. 2007 / Título del original en francés: *Non-Lieux. Introduction a une anthropologie de la surmodernité*. Édition du Seuil, 1992.
- \* BACHELARD, GASTON. *La poética del espacio*; Traducción de Ernestina de Champourcín, - 2ª Edición – México: FCE, 1975. Colección Breviarios;183 / Título original: *La poétique de l'espace*.
- \* LIPOVETSKY, GILLES. *La era del vacío, Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona, 1996
- \* BRUNER, JEROME . "Juego, pensamiento y lenguaje", Revista Perspectivas, Unesco, No. 57, vol.XVI.1986
- \* HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Madrid. 1984
- \* PIAGET, J. *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica. Mexico.1961
- \* PIAJET, J. INHELDER, B. *Psicología del niño*. Ediciones Morata. Madrid. 1981.
- \* CAILLOIS. *Teoría de los juegos*. Seix Barral.Barcelona.1958
- \* MOOR, P. *El juego en la educación*. Herder. Barcelona. 1987
- \* SCHILLER, F. *La educación estética del hombre*. Ed.Aguilar. Buenos Aires ,1981.
- \* GOLOBOFF, Mario, *Julio Cortázar. La Biografía*. Editorial Planeta. Buenos Aires. 2002

- \* CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*, Colección: Letras hispanicas, Madrid. 2008
- \* CORTÁZAR, Julio. *Relatos 2.Los Juegos*. Colección: L-Literatura. Madrid. 2004
- \* CORTÁZAR, Julio. *Los venenos y otros cuentos*. Mare Nostrum Comunicación. Madrid. 2004
- \* RICOEUR, P. (1991) "El tiempo relatado".Revista del Correo de la UNESCO. París
- \* GADAMER, Hans Georg. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós . Barcelona, 1991.
- \* WINNICOTT,D. *Realidad y Juego*.Gedisa .Barcelona.1995
- \* CORTÁZAR, Julio. *Deshoras*. sudamericana. Buenos Aires. 1993
- \* CORTÁZAR, Julio. *Final del Juego*. Sudamericana. Buenos Aires. 1970
- \* INMANUEL KANT. *Crítica del Juicio*. Ed. Espasa Calpe. Madrid.1991
- \* INMANUEL KANT. *Crítica del Juicio*. Traducción de José Rovira Armengoi. Ed. Losada. Buenos Aires. 1961
- \* HEGEL. *Lecciones sobre la Estética*. Ed. Akal. Madrid .1989.

