



FORMULARIO DEPÓSITO TESIS MÁSTER

AUTOR	1 ^{er} APELLIDO	2 ^o APELLIDO	NOMBRE	DNI/NIE	
	SOLER	RIVA PALACIO	MARÍA FERNANDA	X9253614R	
DIRECTOR TESIS					
	1 ^{er} APELLIDO	2 ^o APELLIDO	NOMBRE		
	PÉREZ	GARCÍA	ELÍAS MIGUEL		
UNIVERSIDAD		MÁSTER			
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA		PRODUCCIÓN ARTÍSTICA			
TÍTULO DE LA TESIS					
CATÁLOGO DEL HOMO LUDENS					
RESUMEN	PROYECTO GRÁFICO ESCULTÓRICO DE INTERVENCIONES EN EL ESPACIO PÚBLICO EN RELACIÓN AL JUEGO, OCIO Y CREACIÓN ARTÍSTICA. (español)				
	GRAPHIC AND SCULTORIC PROJECT WITH ARTISTIC INTERVENTIONS IN PUBLIC SPACE IN RELATIONSHIP WITH PLAY, LEISURE AND ARTISTIC CREATION. (inglés)				
PALABRAS CLAVE	DESCRIPTORES EN ESPAÑOL				
	JUEGO ; OCIO ; PARTICIPACIÓN ; CREACIÓN ARTÍSTICA ; ARTE PÚBLICO (mínimo tres)				
	DESCRIPTORES EN INGLÉS				
	PLAY ; LEISURE ; PARTICIPATION ; ARTISTIC CREATION ; PUBLIC ART (mínimo tres)				
CLASIFICACIÓN DE LA UNESCO	URL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA: http://www.mec.es/ciencia/jsp/plantilla.jsp?area=plan_idi&id=6&contenido=/files/portada.jsp				
	CAMPO			DISCIPLINA	SUBDISCIPLINA
	62			6203	620399
				620308	
				620304	
(máximo tres áreas de conocimiento)					



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA.

FACULTAD DE BELLAS ARTES.

Catálogo del Homo Ludens.

Proyecto Final de Máster Producción Artística 2007/08

María Fernanda Soler Riva Palacio.

Valencia, noviembre de 2008.

**Director: Elías Miguel Pérez García.
Decano de la Facultad de Bellas Artes**

Catálogo del Homo Ludens
Fernanda Soler

La ludoteca ambulante está en el teu cap

*La rayuela se juega con una piedrecilla que hay que empujar con la punta del zapato. Ingredientes: una acera, una piedrecita, un zapato, y un bello dibujo con tiza, preferentemente de colores. En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra.
Rayuela, Julio Cortázar (1963)*

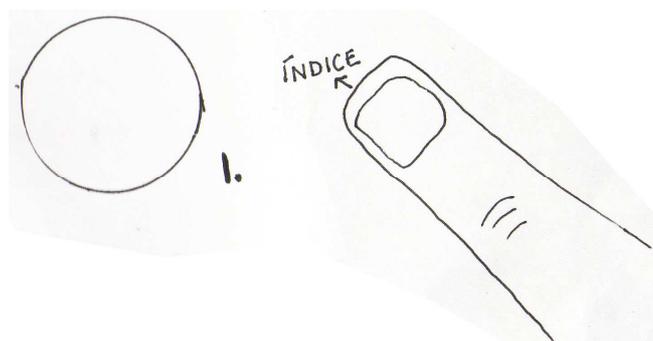
Agradecimientos

A todos los homo ludens del mundo que se unen ociosamente
A mi tutor Elías Pérez
Al gran Pepe Miralles
A mis profesores queridos
A mis amiguitos del máster
A los engendros
Al Olar por ayudarme en la portada
A la María
Al Javi
A mis coleguitas mexicanos
A mis padres
A mis hermanas
A René por el que sigo creyendo en el juego

lapepey.blogspot.com

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I. EL TRINOMIO: JUEGO, OCIO Y CREACION ARTÍSTICA....	7
1. El juego.....	8
1.1. El nacimiento del juego en la cultura.....	9
1.2. El juego, la realidad y la ficción.....	12
1.3. El <i>intermezzo</i> de lo cotidiano.....	13
1.4. El espíritu del juego guerrero, adivinatorio y secreto	15
1.5. De lo vertiginoso a la simulación.....	20
1.6. La actitud en el juego.....	29
1.7. Los juegos institucionalizados.....	32
1.8. El juego en el capitalismo tardío.....	35
1.9. Los juegos del estereotipo y de género	39
2. El ocio sin pecado.....	43
2.1. Del ocio a la inteligencia creadora.....	45
3. El juego que el arte y los artistas juegan.....	47
3.1. Artistas que potencian lo lúdico: Fischli & Weiss.....	48
3.2. La creación como juego. Fluxus.....	52
3.3. Las instrucciones lúdicas de Yoko Ono.....	54
3.4. Las instrucciones de Cortázar y sus cronopios.....	57
3.5. El situacionismo lúdico.....	58
3.6. La imaginación al poder cotidiano.....	61
3.7. Las <i>Cosmococas</i> de Helio Oiticica.....	63.
CAPITULO II. ARTEPÚBLICO.....	68
1. La figura del artista y las prácticas desarrolladas en el arte público.....	72
2. Artistas catalizadores.....	75
3. El tablero de juego en la ciudad.....	78
4. Desear, contar, recordar y accionar.....	80



CAPÍTULO III. CATÁLOGO DEL HOMO LUDENS. EL PROCESO.....	82
1. Primer momento: La infancia y el juego.....	86
2. Segundo momento: El arte colaborativo.....	92
3. Arte y docencia, inicio de creación colectiva.....	92
4. Los jocs tradicionals. La Tradición inventiva.....	94
5. Simposium sobre <i>Homo ludens ludens</i> en Gijón.	96
6. Los juegos del mundo.....	97
CAPITULO IV. LA LUDOTECA AMBULANTE.....	99
1. Los juegos de la memoria.....	101
2. Los juegos personalísimos del ocio	102
3 Las instrucciones de juego.....	102
4. Las entrevistas.....	103
5. El buzón Homo Ludens.....	104
6. Las intervenciones gráfico-escultóricas.....	105
7. La librería y la videoteca.....	108
8. El libro-folleto <i>Juegos Personalísimos del ocio</i>	109
9. <i>Art public</i>	110
10. Tercer momento. Mis propios juegos en Valencia.....	116
11. Las acciones lúdicas en la ciudad de Valencia.....	116
12. .La Gincana Ludens.....	117
13. Proyecto Ludens solidario.....	119
14. Exposición en el Microcentro de Benimaclet.....	121
15. Como palomas.....	124
16. Guía turística Valencia a tu alcance.....	129
17. Juegos en el espacio público.....	131
18. .Paisajes ludens.....	132
19. El blog.....	133
20. Las fotografías documentales.....	134
CONCLUSIONES.....	145
BIBLIOGRAFÍA.....	154



CATÁLOGO DEL HOMO LUDENS

Introducción

El Catálogo del Homo Ludens es un proyecto que propone un método de trabajo que recoge proyectos plásticos, que se insertan en los conceptos de juego, ocio y participación lúdica. Materializado en exploraciones de carácter gráfico, escultórico y de intervención, orientados a una investigación en el arte público, con rasgos de carácter sociológico, donde se recopilan, se apropian y se transforman juegos que se relacionan con la tradición y con la capacidad inventiva de aproximarse al mundo, a través de una mirada lúdica.

El arranque intermitente de este proyecto fue en la ciudad de México desde 2005 y extendido en la ciudad de Valencia en su actualidad. El trabajo está dividido en secciones que se dirigen a distintas tipologías de juego de carácter transversal, en algunas de las clasificaciones, se presentan variantes del juego que pueden englobarse por su espontaneidad, por el ocio, la tradición, la invención y el género.

Son obras individuales y de colaboración, con la intención de abarcar un rico imaginario que nos reencuentra con nosotros mismos, a partir de aquello más cotidiano que recupera la identidad y la sutil división entre realidad e ilusión, para que el juego funcione como catalizador de la imaginación y analogía de la creación artística, partiendo del ocio como motor creativo.



Los referentes artísticos incluyen al movimiento *Fluxus*, los *situacionistas* y el artista brasileño Helio Oiticica, entre otros, también se recurren a ejemplos de creadores que exploran el arte público como proceso de colaboración y aproximación a lo social; integrando los referentes teóricos del historiador holandés Johan Huizinga, con su texto *Homo Ludens* y la tipología de juegos que aporta el filósofo Roger Caillois.

Todos estos elementos proponen conjugar los conceptos de juego, creación y ocio en el espacio público, con la intención de un arte más incluyente a través de la idea de lo lúdico en lo cotidiano.

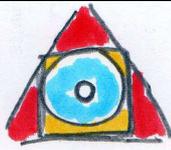
La estructura del proyecto retoma la idea de tablero de juego, en donde cada capítulo es un área con varias casillas, se propone una lectura lúdica como especie de *puzzle* o rompecabezas para crear una concordancia con la intencionalidad de este proyecto, ya que cada sección de la investigación es básica para entender el todo.

Este proyecto de investigación establece la posibilidad de lectura abierta, influido por tintes “rayuelescos” que sugieren fragmentos que pueden ser leídos de manera independiente, modificando el orden convencional de abordar un texto.

La idea era representar cómo de un juego se crea otro y de ese se pasa a otro, como una secuencialidad con la necesidad de explorar las inquietudes lúdicas, donde los capítulos se convierten en un juego transversal estableciendo los siguientes íconos para el entendimiento de diferentes tipos de análisis de los conceptos estudiados.



Los íconos que se emplearán durante el trabajo serán:

	Introducción
	Referentes teóricos
	Referentes artísticos
	Referencia a mi obra
	Encuentros con otros jugadores
	Conclusiones
	Bibliografía

Los grupos de imágenes que acompañan esta investigación se dividen en tres: el primer grupo lo constituyen ilustraciones en relación al texto, el segundo grupo, se refieren a ejemplos de referentes artísticos donde se señala su respectiva ficha técnica con comentarios sobre la obra, y el tercer grupo se describe a mi obra con fichas técnicas y análisis sobre ésta.



El primer capítulo consta de diferentes definiciones, tipologías y variantes que caracterizan al juego y al ocio, desde sus tendencias primarias hacia la capacidad inventiva y lúdica de aproximarse al mundo, a través de la mirada de referentes teóricos, artísticos y de mi propia obra. Nos referiremos a la conexión del ocio creativo con el juego, que ha permitido a algunos artistas, emplear el juego como representación, como motor para la creación y para propiciar el juego en el espectador.

En el segundo capítulo atendemos a la preocupación por incidir en el lenguaje del arte público, a través de la idea de participación y colaboración, en correspondencia a la creación individual y colectiva.

El tercer capítulo, describe las características generales del proyecto en concreto, partiendo de los antecedentes sobre mi labor artística en relación a la representación simbólica del juego. Así mismo, se abordan estrategias para fomentar el juego en el espectador a través de procesos de colaboración con estudiantes y asociaciones interesadas en la temática.

El último capítulo describe la construcción de una *Ludoteca Ambulante*, que contiene tres tipologías de juego: “*Los Juegos de la memoria*”, que consisten en recordar y escenificar juegos conocidos basados en la tradición; “*Los Juegos Personalísimos del Ocio*”, que compilan juegos que surgen en lo cotidiano, inventados en momentos de ocio creativo, que a veces se consideran manías, acciones sin sentido que en ocasiones parecen absurdas y “*Mis propios juegos en Valencia*” que consisten en intervenciones en el espacio público en la ciudad, con una búsqueda de la mirada lúdica proyectada en el paisaje urbano



I. EL TRINOMIO: Juego, ocio y creación artística

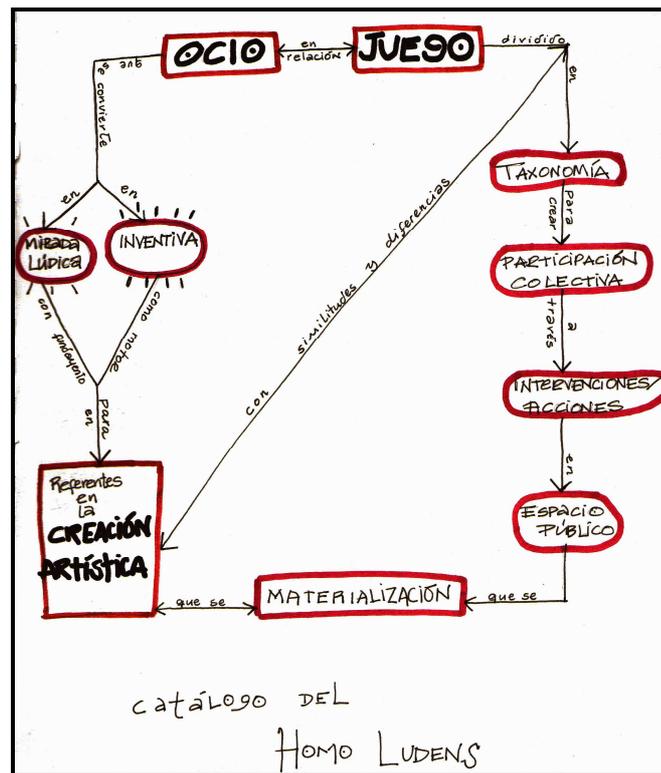


Fig. 1 Esquema de Proyecto de Máster.

Realizado en la asignatura de Metodología que muestra los conceptos principales relacionados entre sí.

Los conceptos de juego, ocio y creación artística tienen muchas acepciones y posibilidades de aproximación, en esta investigación nos centraremos en algunas características y definiciones de determinados pensadores, artistas y corrientes artísticas, que lo estudian desde distintos ámbitos, creando un vínculo con las ideas que se plantean en este trabajo.

Para visualizar la conexión que existe entre el juego y el ocio creativo, en correspondencia con lo lúdico, nos enfocaremos a la capacidad inventiva y a la derivación hacia una creación artística, con la propuesta de un trinomio: juego, ocio y creación artística, a los cuales nos estaremos refiriendo de manera transversal, para crear una interrelación de estos tres conceptos.

Se iniciará abordando cada uno de los conceptos por separado, para posteriormente combinarlos desde una mirada histórica, sociológica y artística, enfocada al ámbito de lo cotidiano, que nos conducirá a la propuesta plástica del *Catálogo del Homo Ludens*.



1. El Juego

Para contextualizar al juego desde sus orígenes, derivaciones y transformaciones en la actualidad, nos referiremos al significado de juego, desde la mirada de dos estudiosos que aportan una visión sobre este fenómeno, el historiador holandés Johan Huizinga¹ y el filósofo francés Roger Caillois², los cuales plantean una serie de enunciaciones, particularidades y esclarecimientos, al relacionar el juego con la sociedad y la cultura.

¹ Johan Huizinga, historiador holandés (1872-1945), considerado un enemigo por los alemanes durante la ocupación de su país, fue llevado a un campo de concentración y luego confinado. Representa una corriente historiográfica interesada en la historia de la civilización. Exploró el juego como un fenómeno de cultura y no simplemente en sus aspectos biológicos, psicológicos o etnográficos, concibiéndolo como una función humana tan esencial como la reflexión. Así como existen el *Homo sapiens* y el *Homo faber*, Huizinga propone el término de *Homo ludens* (1939) que es uno de sus últimos textos y el más conocido de toda su obra. Consideró el juego desde los supuestos del pensamiento científico cultural, ubicándolo como génesis y desarrollo de la cultura, dado que ésta tiene un carácter lúdico.

² Roger Caillois, escritor francés, antropólogo y ensayista (1913- 1978) su teoría sobre los juegos propone una tipología según las actitudes sociales y psicológicas en las sociedades, Caillois logra ofrecer una definición de estas actividades, la problematiza y nos ofrece una sólida plataforma de partida para conocer y comprender los juegos como actividad cultural y social.

Huizinga, define al juego en su *Homo Ludens*³, como

“una acción libre ejecutada *como si* y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.”⁴

Esta descripción caracteriza al juego como un escape de lo cotidiano, donde el tiempo se siente suspendido por la dinámica que se propone en sí mismo, con un lenguaje que genera acciones específicas, figuras, simbologías e instrumentos necesarios para llevar a cabo esta actividad, funcionando como un conjunto de situaciones en movimiento.



1.1. El nacimiento del juego en la cultura

El significado del juego para Huizinga no se limita a una función biológica, desarrolla la hipótesis de que la cultura posee un carácter lúdico y surge en forma de juego. Como por ejemplo, en algunas expresiones de la cultura como los ritos religiosos, actos espirituales y ceremonias, se han manifestado con un carácter lúdico al buscar el entendimiento con la naturaleza, representándolo en actos sagrados y terrenales, para celebrarlos en saturnales y carnavales, donde se escenificaban los mitos y los cultos, para conectar con la dimensión de lo místico.

³ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Buenos Aires, Alianza/Emecé, 1968.

⁴ *Ibíd.*, pp. 31-32.



Podemos hablar del juego ancestral como el espacio donde

“la humanidad ha tomado conciencia de los fenómenos del mundo vegetal y animal y ha adquirido entonces sentido del orden del tiempo y del espacio, de los meses y de las estaciones y del curso solar.”⁵

El sacrificio, la ofrenda y el ritual, en algunos juegos antiguos, se caracterizaban por una fiesta de tintes conmemorativos, y se asociaba a las ideas de actualización, representación, acompañamiento y realización del acontecimiento cósmico.

Huizinga, menciona que el juego puede considerarse como una lucha o una representación de algo. Un ejemplo es el juego de pelota prehispánico, de las antiguas civilizaciones mesoamericanas, que era realizado como una ofrenda y sacrificio para los dioses, en donde el tablero y la pelota de juego eran la escenificación del cielo y el flujo de las estrellas dispuestas en un entorno arquitectónico. Un juego entre deidades simuladas por los mortales, que al estar en la zona sagrada, con atuendos y máscaras los volvían otros, evocando un universo simbólico.

“Los jugadores sufrían heridas, vertiendo su sangre como homenaje y agradecimiento. La manera de presentarse como otro, simulando un espacio y tiempo que se vuelve otro mundo, a través de elementos como el movimiento y el tiempo, expresados en cantos o danzas, que funcionaban para poder congraciarse con los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria”⁶.

⁵ *Ibíd.*, p. 32.

⁶ *Ibíd.*, p. 34.

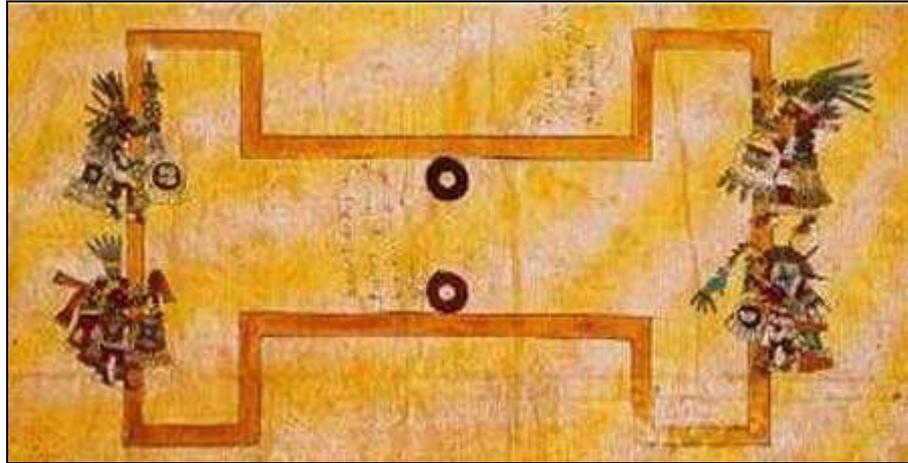


Fig. 2 Juego de pelota mesoamericano

La representación simbólica de los juegos ancestrales se expresan en un segundo mundo inventado, con un tiempo modificado, ya que se presentan en una suspensión temporal de la vida social ordinaria. La escenificación y la acción construyen un sistema de simulación, que genera una relación de competencia, un intercambio, una idea de mundo. Por ende el espacio expresa una imagen de vida que vincula formas poéticas para el entendimiento de la existencia “lo que antes fue juego mudo cobra ahora forma poética”⁷, es así cómo se crea con un sentido estético. Los elementos apuntados anteriormente, son relevantes para relacionarlos y crear un paralelismo con la creación artística.

⁷ *Idem.*



1.2. El juego, la realidad y la ficción

Huizinga postula que la poesía está emparentada con el juego, porque en ambos la voluntad es propuesta por sí misma, ya que sus fines se encuentran en una realidad transformada. La conexión que existe entre la realidad y la ficción, hacen del juego y del arte una esfera de representaciones que producen entradas y salidas, donde esta construcción, permite separarnos del mundo habitual, reformular lo que deseamos e inventar universos aledaños. Al adentrarnos en la dinámica, nos hace absorbernos por completo, escapando de la esfera temporal común.

La transfiguración mágica de la realidad formula un equilibrio de lo subjetivo y lo objetivo, para generar un movimiento, creando un símil con el lenguaje artístico, que posibilita la idea de totalidad, de entidad cerrada y completa, que en un principio es inmutable y se concibe para funcionar “sin otra intervención exterior que la energía que lo mueve, ciertamente constituye una innovación preciosa en un mundo esencialmente en movimiento, cuyos elementos son prácticamente infinitos y por otra parte, se transforman sin cesar.”⁸

El juego se considera como el primer paso por el que se mueve la unidad entre lo ideal y lo real, Schiller veía en el impulso de juego la posibilidad de un equilibrio armónico entre forma y vida, entre lo sensible y lo racional. Igualmente, el planteamiento de Huizinga sobre el juego como una creación constante de la expresión de la existencia, genera un segundo mundo inventado paralelo al mundo de la naturaleza, fomentando una vía de comunicación que se separa de la monotonía y sugiere un espacio de libertad.

⁸ *Idem.*



Por otro lado, el juego se considera como una preparación para actividades serias que la vida pedirá más adelante, es un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo, es decir, tiene una función didáctica para presentarse en la realidad. Pero en el contexto del juego se tiene la posibilidad de ser otro, donde uno se puede convertir en quien se quiera ser, en una representación donde la satisfacción de los deseos que no son saciados en la realidad y son vueltos ficción. Nuevamente estas características pueden ser equiparadas con el lenguaje del arte.



1.3. El *intermezzo* de lo cotidiano

La dinámica que se genera en el juego, logra apartar el espacio y el tiempo de la vida corriente. Huizinga lo define como “un intermezzo en la vida cotidiana”.⁹

La reconstrucción en la memoria a través de la evocación de un juego se manifiesta en el recuerdo, con la posibilidad de recrear el movimiento, el ir y venir, en los cambios y seriaciones, enlaces y desenlaces que se vierten en un evento, a través de la acción.

⁹ *Ibíd.*, p. 20.

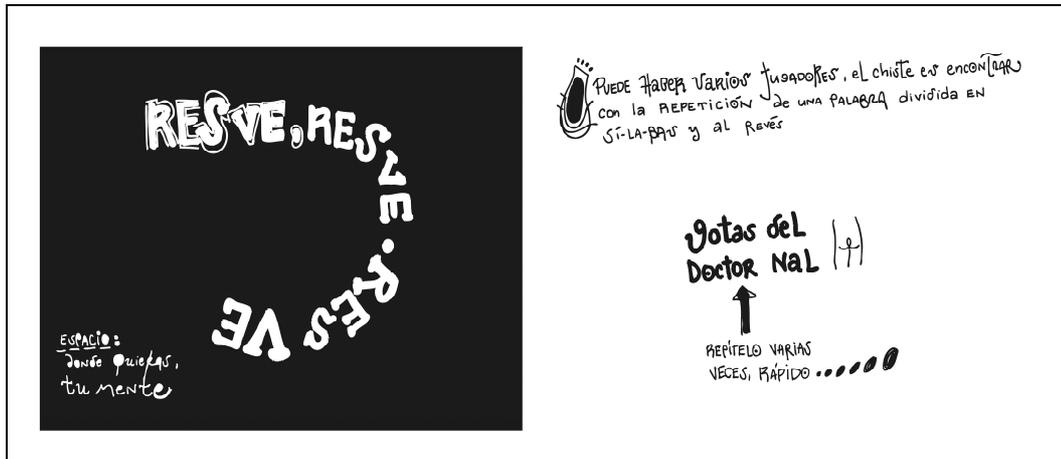


Fig.3 Del libro-folleto de los *Juegos Personalísimos del ocio*, “Juego del Revés”, Valencia, 2008.

Autor: Jugador

Nombre del Juego: “Juego del Revés”

Instrucciones: Puede haber varios jugadores, el chiste es encontrar con la repetición de una palabra dividida en sí-la-bas y leído al revés.

Espacio donde se juega: Donde quieras, tu mente.

En este juego se ejemplifica una combinación de palabras donde existe la modificación del orden, a partir de su forma de lectura, creando posibilidades alternas de lo que la realidad propone. Los ritmos visuales y sonoros, introducen una aproximación al mundo de forma lúdica, para transformar lo cotidiano en un juego que modifica nuestra percepción de las cosas.



1.4. El espíritu del juego guerrero, adivinatorio y secreto

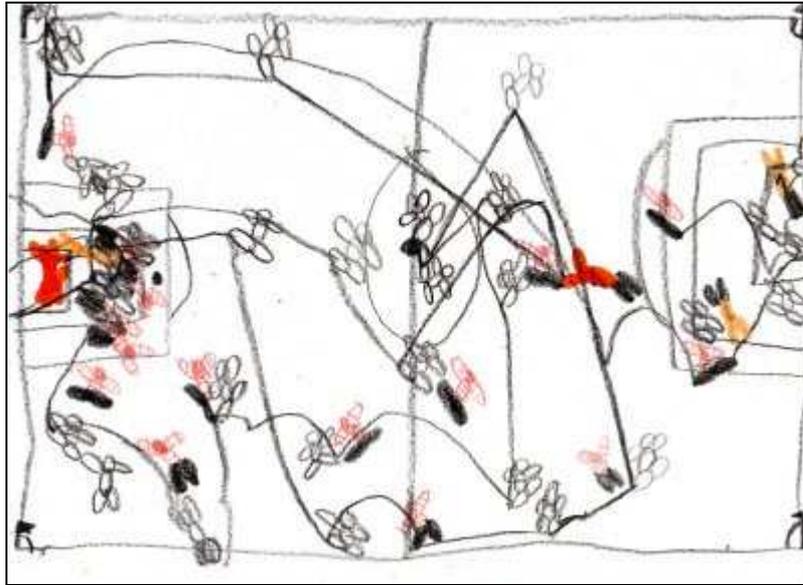


Fig.4 Dibujo de estrategia

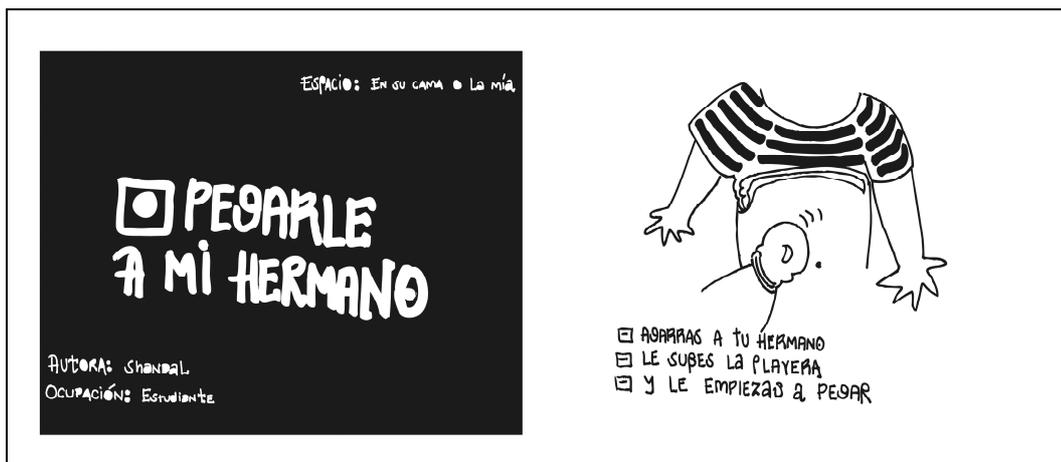
Existen juegos en los cuales hay reglas y en otros no. Huizinga, realiza una comparativa entre algunos fenómenos culturales en relación a su poder lúdico. Un ejemplo lo constituye la guerra, que muestra las características de un juego en el sentido de acatar una serie de reglas, la necesidad competitiva, un vencedor y un ganador, una lucha, una estructura y una estrategia, con el propósito de alcanzar la gloria.



En la guerra con un sentido arcaico, cada miembro particular es reconocido como par del otro, se hace la guerra,

“Para obtener, mediante la prueba de ganarla o perderla, una decisión de valor sagrado. En lugar de la contienda judicial de los dados o el oráculo por suerte, que pueden manifestar de igual modo la voluntad de los dioses, se escoge el poder de las armas.”¹⁰

Los valores de competencia, de ganar o perder, del estado de lucha, se equiparan con las formas de juego. Es el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros.



Autora: Shandal

Nombre del Juego: “Pegarle a mi hermano”

Instrucciones: Agarras a tu hermano, le subes la playera y le empezas a pegar.

Espacio donde se juega: En su cama o en la mía.

¹⁰ HUIZINGA, Johan, *Op. Cit.*, p. 19.



Figs. 5 y 6 Del libro-folleto *Juegos personalísimos del ocio*: “Pegarle a mi hermano”, “Matar gente”, Valencia 2008.



Autor: Alfonso Sánchez.

Nombre del Juego: “Matar gente”

Instrucciones: En el supermercado, agarras un carrito, piensas que vas a una velocidad alta, alcanzas a otras personas, los atropellas, les pegas con el carro, salen volando y mueren.

Espacio donde se juega: El supermercado.

En estos juegos ociosos parece existir el impulso de guerra, de competencia, con la necesidad de sometimiento y de fantasía de tener obtener el poder sobre el otro.



Así mismo, la figura del oráculo también aporta un sentido lúdico se comporta como el ojo adivinatorio que hace uso de la suerte. Es el azar el que se manifiesta, una fuerza invisible que juega a predecir el destino, invocando fuerzas ajenas con un pensamiento mágico.

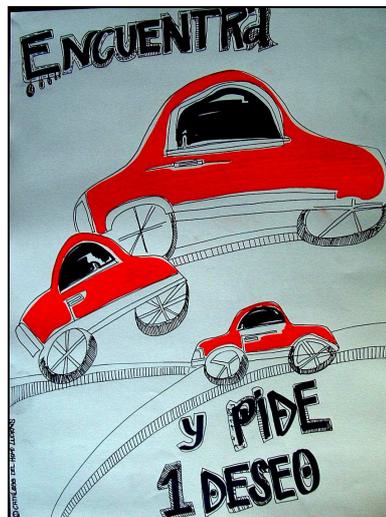


Fig.7 De la Gincana Ludens,
Valencia, 2007.

Nombre del Juego: “Encuentra tres coches rojos y pide un deseo”

Instrucciones: Encontrar tres coches=carros rojos y pedir un deseo. Funciona como oráculo, para pronosticar la calidad de suerte que vivirás en ese día.

Parece ser que en nuestra actualidad, el misticismo que practicamos a diario, nos hace tomar cosas de la realidad cotidiana en las cuales les otorgamos cierto valor simbólico. Si veo tres coches rojos seguidos: tendré excelente suerte el día de hoy, si los veo intercalados en un tiempo de una hora y no más: tendré buena suerte, si los veo durante el día, en tiempos diferentes: no ha sido tan mal día, si no veo más que uno: mal día, ninguno: pésimo día, mejor ni salir de casa.

Espacio donde se juega: En la calle.



El poder del juego se puede aumentar por el encanto que provoca el secreto, el misterio y lo clandestino, se convierte en algo para uno mismo y no para los demás. Nosotros somos otra cosa y creamos otras cosas para el goce del juego oculto, es “crear entretejidos apenas perceptibles, que son contruidos desde el deseo y las proyecciones adquieren forma de juego”.¹¹

¹¹ *Ibíd.*, p. 24.



Fig.8 De la Gincana Ludens,
Valencia, 2007.

Nombre del Juego: “Inventar historias”

Instrucciones: cuando uno va caminando por la calle, o se encuentra sentado o en la situación que usted desee, observe su objetivo y comience a inventarse historias. Es aquí donde la ficción comienza con la construcción de realidades alternas, es el llamado a la creación.

Espacio donde se juega: donde se quiera.



1.5. De lo vertiginoso a la simulación

El criterio que establece Caillois para diferenciar a los juegos, lo establece a partir del número de jugadores, del género, de su individualidad o colectividad, así como del espacio donde se lleva a cabo y el tiempo de duración.



El espíritu del juego es algo esencial para poder ser diferenciado, es por eso que Caillois en el texto *Los juegos y los hombres*¹², crea una taxonomía en cuatro divisiones, que se refieren al papel de la competición, del azar, del simulacro o del vértigo. Las denomina respectivamente: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx.*, que más adelante se explicarán, para insertarse en dos sentidos, uno es el *paidia* y el otro es *ludus*, que son antagónicos entre sí.

Los juegos tienen, de alguna forma, un principio común que es el de la diversión, la turbulencia, la libre improvisación y la plenitud despreocupada, así nos avocamos al concepto de ilusión. El *paidia* se manifiesta como una fantasía incontrolada, su naturaleza es traviesa, anárquica y caprichosa, a la inversa de *ludus* que busca ser sometido a convenciones arbitrarias, que provocan dificultad y reto, ejercidas desde el ingenio.

Caillois plantea la visualización de las formas de construcción que genera el juego, a partir de los conceptos de *paidia* y *ludus*. Al principio se suponen como actividades diferenciadas, las primeras manifestaciones de la *paidia* no tienen nombre y no podrían tenerlo, precisamente porque permanecen del lado de toda estabilidad, de todo signo distintivo. Pero en cuanto aparecen las convenciones, las técnicas, los utensilios, aparecen con ellos los primeros juegos bien determinados, por ejemplo: *el escondite, la cometa, la perinola, la gallinita ciega o la muñeca*, entre muchos otros.

¹² CAILLOIS, Roger , *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México D. F., FCE, 1994.



Los juegos al ser nombrados son reconocidos y forman parte de nuestra identidad, aunque su nomenclatura puede ser movible y sus reglas transformadas. La relación que existe con mi proyecto se vincula con los juegos que surgen del ocio -los *juegos personalísimos del ocio*- que tienen una clara relación con el *paidia*, así mismo los *juegos de la memoria* se dirigen hacia las características de *ludus*.



Fig. 9 Del libro-folleto *Juegos personalísimos del ocio*: “Arañita”, Valencia 2008.

Autor: Luis Alberto

Nombre del Juego: “Arañita”

Instrucciones: Se juega con los dedos de la mano.

Espacio donde se juega: En las escaleras de la estancia.

De un movimiento ocioso corporal, se puede llegar a la representación, simulando lo que se desee, según el ingenio, otorgándole nombre a través de un símil.



Caillois, explica como el *ludus* se aviene con la *mimicry*, es decir, que los juegos tienen posibilidades extensas de combinaciones, donde se puede saltar de un espíritu al otro, entrelazándose.

En esta complementariedad de las clasificaciones, propone que en los juegos siempre pueden encontrarse actitudes propias de un tipo o de otras variantes y agrega, por ejemplo, que los juegos de cartas no son puro azar, así como los dominós, el golf y tantos otros, donde el placer, para el jugador, nace de tener que sacar el mejor partido posible de una situación que no ha creado, o de peripecias que sólo puede dirigir en parte. La suerte representa la resistencia opuesta a la realidad o la fuerza, a la destreza o al saber del jugador. “El juego aparece entonces como la imagen misma de la vida, pero una imagen ficticia, ideal, ordenada, separada, limitada, en una palabra, que representa los caracteres particulares del universo de los juegos”.¹³

Retomando las divisiones, el *agôn*, se define como la competición, es un combate donde se crea artificialmente la igualdad de oportunidades para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, susceptibles de dar un valor preciso e incontrastable al triunfo del vencedor. La búsqueda de esta paridad al empezar, da pie al principio esencial de la rivalidad.

¹³ CAILLOIS, Roger , *Op. Cit.*, p. 53.

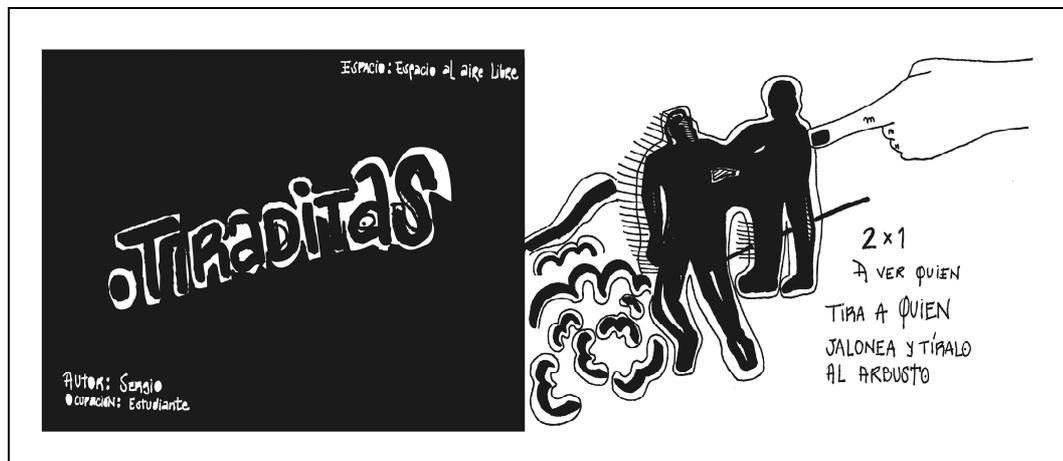


Fig. 10 Del libro-folleto *Juegos personalísimos del ocio*: “Tiraditas”, Valencia 2008.

Autor: Sergio

Nombre del Juego: “Tiraditas”

Instrucciones: Es un juego dos por uno, se trata de a ver quien tira a quien, lo jalonea y lo tira al arbusto.

Espacio donde se juega: Espacio al aire libre.



El móvil del juego es para cada jugador el deseo de ver reconocida su osadía y entrega. Por esto la práctica del *agôn* supone una preparación apropiada, esfuerzos asiduos y voluntad de vencer. Este tipo se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo. Se puede ver en fenómenos culturales tales como el duelo o el torneo. En el mundo animal, según Caillois, lo vemos reflejado en los cachorros o animales jóvenes que disfrutan en derribarse, los juegos de persecución, donde el animal alcanzado no tiene nada que temer al vencedor.



El fin de este tipo de juegos es demostrar la propia superioridad. Los hombres sólo añaden los refinamientos de la regla. En los niños podemos encontrar expresiones de este tipo en los juegos que buscan ver quien “durante más rato mirará al sol, resistirá las cosquillas, no respirará, no guiñará los ojos”¹⁴, entre otros.

El *Alea* en latín es el nombre del juego de dados, dicho término es utilizado para designar todos los juegos fundados en el azar, es lo contrario del *agôn*, ya que el resultado no depende del jugador, se busca no tanto ganar sobre un adversario, sino sobre el destino. Se puede ver en juegos tales como la ruleta, los dados, cara o cruz, el bacará, la lotería, etc. En este tipo de juegos, el jugador permanece enteramente en ascuas, a merced del azar.

Ambos tipos de juego representan una manera de abstracción del mundo, haciéndolo diferente. Uno también puede evadirse del mundo haciéndose otro, a esto responde la *Mimicry*. El juego no puede consistir simplemente en desplegar una actividad o sufrir un destino en un medio imaginario, la esencia del ser es la que se muestra en ese personaje ilusorio, que se conduce en consecuencia, olvidándose de sí mismo, con el disfraz y se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otra.

La representación teatral es la que se deriva en una simulación, donde se traducen actitudes psicológicas a través de la representación en un espacio y tiempo determinado. La ilusión del mundo mostrado, a través de la construcción de una idea que emplea convenciones para ser entendidas, con técnicas y recursos que mantienen el universo de la invención.

¹⁴ *Ídem.*



Los juegos de mímica y disfraz son los móviles complementarios de esta clase de juegos. El niño trata de imitar al adulto, con los juguetes que reproducen herramientas, aparatos, armas o máquinas de las que se sirven las personas mayores.

En este sentido, se dice que la *mimicry* presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de lo real, espacio y tiempo delimitado. Existe una sumisión continua a reglas dominantes y precisas, que no se manifiestan de forma tajante. Se disimula la realidad, la segunda realidad se muestra.

“La *mimicry* es incesante invención. La regla del juego es única: para el actor consiste en fascinar al espectador, sin que una falta lleve a éste a negar la ilusión; para el espectador, prestarse a la ilusión sin recusar del primer impulso el decorado, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, por un tiempo determinado, como una realidad más que lo real”.¹⁵

¹⁵ CAILLOIS, Roger , *Op.Cit.*, p. 58.



Fig. 11 Proyección del vídeo *Juegos personalísimos del ocio*, charlas y participación con entrevistas para los *Juegos de la memoria*. Centro Bio Café, Valencia. Febrero 2008

“Teníamos un altar y yo era el que me tenía que sacrificar, y estaban Dionisio que era otro amigo y el otro que no me acuerdo y todos nos poníamos como unas ropas y hacíamos como un ritual, con incienso y con cosas...”¹⁶



El término *lilix* en griego significa torbellino de agua, trata de la persecución del vértigo, y consiste en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Se trata, en todos los casos, de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad con una extremada brusquedad.

¹⁶ Testimonio de Pepe Miralles, artista visual, profesor en la Facultad de Bellas Artes de la UPV, registrado en SOLER, Fernanda, “Catálogo del Homo Ludens en Valencia”, vídeo de la serie *Catálogo del Homo Ludens*, Valencia, 2008.



Esta no es característica única del juego, también se la puede encontrar en el deporte, en el boxeo, la lucha y los combates de gladiadores, por ejemplo. Aquí lo esencial reside en la persecución creando una estupefacción, un pánico momentáneo que define el término del vértigo y los caracteres de juego que en él se encuentran ligados, asociados: “libertad de aceptar o rehusar la prueba, límites estrictos e inmutables, separación del resto de la realidad. Que la prueba dé además materia a espectáculo no disminuye, sino refuerza su naturaleza de juego”.¹⁷



Fig. 11 Evento con acciones y colaboraciones de juego para *la Ludoteca ambulante*, Reclusorio varonil (Cárcel) Sta. Marta Acatitla, México, 2006.

Lugar: Reclusorio (cárcel) Varonil en Sta. Marta Acatitla, explanada.

Nombre del Juego: “Trébol” variante del “Burro 16”¹⁸

Instrucciones: Se juega igual que el “Burro 16” pero con la variante de 4 jugadores que se “fletan” como burro, es decir, se colocan inclinados, para que el jugador los brinque. Se establecen los turnos para saltar sobre los burros apoyando las manos sobre sus espaldas. Los saltadores dirán frases y ejecutarán ciertas acciones.

¹⁷ CAILLOIS, Roger , *Op.Cit.*, p. 59.

¹⁸ RINCÓN, Valentín, SERRATOS, Cuca, *Jueguero*, México, D.F., Nostra Ediciones, 2005, pp. 55-56.



El primero, al tiempo de saltar, grita: *Uno, por mulo*, dando una pequeña nalgada al burro y, después, cada uno de los siguientes jugadores lo imitan.

En el salto dos, quien lleva la delantera exclama: *Dos, patada y cozo* (puntapié), y antes de saltar, le da un suave puntapié y, ya en el aire, le aplica otro con el talón, moviendo hacia atrás el pie. Igualmente los demás lo imitan. Así, todos deben copiar al primero en frase y acción y, naturalmente, quien no repita adecuadamente frase y acto, ocupará el lugar del burro.

Las frases y acciones que siguen son:

Tres, hilito de San Andrés. Todos deben saltar muy seguido uno de otro, sin hacer pausas.

Cuatro, jamón te saco. Yendo en el aire, durante el salto, se hace la mímica de sacarle al burro una rebanada de jamón.

Cinco, desde aquí te brinco. Todos deben saltar desde donde lo hizo el primero (sitio en el que se pone una marca).

Seis, otra vez. Se repite la acción del cinco.

Siete, te pongo el bonete. Cada brincador, al apoyarse en la espalda del burro, deja un pañuelo, una cinta o cualquier objeto pequeño que pueda quedarse en la espalda del burro. Si el objeto se cae, o cae el de otro competidor, el brincador pierde y se pone como burro.

Ocho, te lo remocho. Cada uno al saltar, va retirando la prenda que dejó. Si tira o toma otra, pierde.

Nueve, copita de nieve. Cada uno, antes de saltar, le da una pequeña nalgada.

Diez, elevado es. El burro se pone más alto, menos agachado.

Once, caballito de bronce. Al caer realizan media vuelta y saltan en sentido inverso, dando una cozo con el talón.

Doce, la vieja tose. Se le da un golpecito en la espalda.

Trece, el rabo te crece. Se le da un pequeño pellizco.

Catorce, la vieja cose. Antes de saltar, se hace la mímica de coser, en la espalda del burro.

Quince, el diablo te trinche. Se brinca al burro, apoyándose en los dedos estirados.

Dieciséis, prepárense a correr. Al decir esta última frase, van formando un círculo alrededor del burro, y al saltar el último corren todos a tocar una meta designada, de antemano, a bastante distancia. El que estaba o los que estaban puestos como burros, cuentan en voz alta: "Uno, dos, tres", y corre tras ellos; si logra tocar a alguno antes de que llegue a la meta, éste se pone como burro la siguiente vez; y si no, se colocan los mismos o se echan nuevas suertes.

Espacio donde se juega: Espacio al aire libre.



1.6 La actitud en el juego

La expresión en el rostro y el cuerpo al jugar, parece conocer múltiples danzas, presentando una coreografía que se practica con la mayor seriedad y con una entrega que desemboca en el entusiasmo.

La actitud es la de estar en una fiesta, celebrando, en un espacio de alegría y libertad, que provoca una diferenciación con nuestro entorno y genera esa esfera que permite la ensoñación. “El juego oprime y libera, arrebatata, electriza, hechiza”¹⁹, describe Huizinga.

Al jugar podemos descargar un exceso de energía vital, el gasto energético puede ser corporal o intelectual. Se vive el juego como la única realidad, al entrar y salir de él, transitamos de una actitud a otra, de un espacio y de un tiempo, donde su espíritu se revela en la presencia de un elemento inmaterial.

¹⁹ HUIZINGA, Johan, *Op. Cit.*, p. 16.



**Fig. 12 Acciones en la exposición del Catálogo del Homo Ludens,
Centro cultural Bio Café, Valencia, 2008.
Intervenciones con cinta de aislar con dibujos que generan marcas.**

Nombre del Juego: “Pisar sólo las cruces”

Instrucciones: Se trata de hacer una danza con los movimientos que te proporcionan las marcas de las cruces.

Espacio donde se juega: Espacio al aire libre.



Todo juego significa algo, se vive como una función llena de sentido en la ocupación vital y acerca a distintos ámbitos, desde lo más básico hasta lo más complejo. El deseo, la ilusión, los sentimientos y las ideas se ven reflejados en esta forma. El juego tiene la capacidad de ser eterno, porque persiste en la memoria y en su recreación, en una universalidad que crece con cada hombre de manera individual.

La libertad que se construye en el juego, consiste precisamente en que “no se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de una obligación moral, no es una tarea.”²⁰ Se juega en tiempo de ocio, que se contrapone al deber del trabajo, como menciona Caillois, sobre la contraposición con lo moral:

“El imperativo del deber sofoca las inclinaciones y tendencias naturales. El juego es el puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación, entre vida y forma e, incluso, entre la animalidad y la humanidad, la naturaleza y la cultura”.²¹

²⁰ *Ibíd.*, p. 19.

²¹ CAILLOIS, Roger, *Op.Cit.*, p. 9.



**Fig. 13 Acciones en la exposición del Catálogo del Homo Ludens,
“Ver el mundo a través de una canica”, Centro cultural Bio Café, Valencia, 2008.**

Nombre del Juego: “Ver el mundo a través de una canica”

Instrucciones: Es un juego que funciona como una especie de cámara portátil, ya que puede llevarse a donde sea. La idea es encontrar nuevos ángulos para observar el mundo.

Espacio donde se juega: Espacio al aire libre, donde sea.



1.7. Los juegos institucionalizados

Los niños viven el juego con más libertad y espontaneidad. La imaginación, la ensoñación, la credibilidad e incluso una cierta inocencia, son permitidas y es visto como algo natural. Los adultos se pueden permitir el juego, pero la seriedad debe predominar. No hay tiempo para el juego, no hay tiempo para la invención.



Las responsabilidades son la prioridad y para intentar distraerse hacen deporte, juegan al golf, ruleta, a la bolsa, a las apuestas, alguna actividad que provoca un gasto económico.

El hombre que juega no es necesariamente un niño en fase de aprendizaje y de ampliación de su mundo simbólico, sino también y sobretodo un adulto que derrocha tiempo y energía productiva.

Así, el juego en la sociedad se convierte en una industria de consumo, que busca saciar el vacío con una felicidad que se obtiene con los parámetros del precio y la sofisticación, haciendo necesario recurrir a una institución, para poder llevar a cabo esta actividad, donde hay una pérdida de autonomía y de naturalidad, ya que estamos supeditados a un producto.

La imaginación se siente controlada y manipulada Nos percatamos de la pérdida de sencillez y la incapacidad de transformar los objetos en historias.

El síntoma de precariedad se revela en la simplicidad, en la falta de sofisticación y de alejamiento de la moda. Los juegos y los juguetes deben ser los que la sociedad de consumo y los medios masivos de comunicación los ensalzan.

Algunos de los juguetes de ahora son imágenes de un diseño predeterminado por una mirada comercial, que no permite la invención, sino es la apariencia de lo que ellos consideran un negocio, y no como la posibilidad de accionar el poder de lo lúdico en nuestros seres. Es una creación que ellos proponen; es la que se debe contemplar, sin cuestionar.



Varios de estos juegos exigen menor actividad física. Un ejemplo típico son algunos juegos de vídeo. La investigación de *El Catálogo del homo ludens*, propone una aproximación a la tradición de juegos que se llevan a cabo en la realidad tangible, a diferencia de los videos juegos que se desarrollan en el espacio virtual. Existe un interés con el uso del cuerpo en el espacio, la convivencia, el humano en una situación primaria, primigenia, como lo exige el acto de jugar en cualquier lugar, en cualquier momento, con la elección de crear un mundo que se distingue del mundo común.

El juego que se propone se relaciona con las características de espontaneidad y fluidez por un lado, al invitar a un diálogo que recupera la memoria y el olvido de los juegos iniciáticos de la infancia, por el otro, invita a un ejercicio de la memoria que atañe a la tradición de juegos de la infancia.

El interés del juego es el de tomarlo como una actitud, una estrategia para aprehender el mundo desde otra mirada que contrapone lo serio con lo “no serio”. La diversión, como nostalgia de la infancia, se traduce en objetos que pertenecen al ámbito de lo concreto, asociándolo a juguetes y elementos de juego, con la capacidad de crear de una nada aparente. La mente y algún objeto mínimo indispensable, se convierte en una libertad de elección.



1.8. El juego en el capitalismo tardío

La industria del ocio y del juego en esta época, es una de las más potentes económicamente. El capitalismo tardío vive el juego generalmente como un elemento para el consumo y no para fortalecer otros valores existenciales.

“En la sociedad moderna, el ocio (¿qué quiero hacer hoy?) fue reemplazado por el entretenimiento (¿qué hay para ver hoy?)²²

Uno de los ámbitos predominantes son el vídeo juego, que entretienen y dominan los tiempos de ocio. La sociedad del espectáculo apuesta por medios que sean juegos condicionados, propuesto por una programación preestablecida, así que la capacidad inventiva y de creación es casi nula. Vivir de esta forma, separado de la propia vida, es algo que nos hace permanecer aislados y sin capacidad reflexiva.

“Cuánto más contemple el espectador las imágenes dominantes, menos comprenderá su propia existencia y su propio deseo. A partir de este momento estará separado de su vida”.²³

El lenguaje del vídeo juego se manifiesta en el espacio de la virtualidad, a través de estímulos dirigidos, donde se observa una relación distanciada, en una especie de espejismo, capaz de producir un efecto artificial. Algunos diseñadores de vídeo juegos, no consideran la capacidad corporal ni inventiva del usuario, aunque actualmente se están haciendo modificaciones para subsanar estas carencias.

²² AAVV, *Argumentos para la sociedad del ocio, Con el sudor de tu frente*, Colección Biblioteca de la Mirada, Buenos Aires, 1995, p. 193.

²³ DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 3ª. Reimpresión, de la 2ª. Edición, 2007, pp. 176. Guy Debord (2000).



Recientemente se están vendiendo juegos con mayor movilidad del cuerpo y con la posibilidad de modificar la programación, pero aun así, el juego se convierte en un entretenimiento frente a la pantalla

Una realidad es que los juegos tradicionales se van perdiendo, de manera que las generaciones pasadas llevan consigo sus secretos, y los descendientes, requieren de una infraestructura tecnológica sofisticada, supeditada a la industria del juguete, que ya hemos mencionado anteriormente.

El juego que yo propongo requiere del mínimo de elementos, en los cuales el consumo puede ser imperceptible, la *Ludoteca ambulante* puede ser llevada en todo momento, a todos los sitios, porque se encuentra en nuestra mirada, en nuestros sentidos y en la relación lúdica que establecemos con el mundo.

La capacidad de observar y establecer una mirada “juguetona” sin la necesidad de elementos artificiales, que constituyen una necesidad de adquirir un producto, establece un reto con las nuevas formas de relación con el juego, que se caracterizan por una distancia virtual a través de una pantalla segura, sin la posibilidad de variantes inesperadas. La estrategia lúdica del *Catálogo del Homo Ludens*, establece un diálogo con el entorno que resulte un espacio para la creación de un mundo alterno, en el cual la invención se convierta en una posibilidad de aprehender la realidad.



Otra problemática que se encuentra en los espacios de juego, es que los niños de las grandes ciudades han perdido terreno, al contar con menos espacios donde jugar, reduciendo el espacio para jugar al aire libre, viviendo un paisaje de calles pavimentadas, en pequeños departamentos, algunas veces por inseguridad se obstaculiza la libertad de jugar al aire libre. Así, el entretenimiento actual se produce frente al ordenador, al navegar por internet o atendiendo a la pantalla del televisor y así, de alguna manera no se permite una sociabilidad de contacto directo.

La pérdida de maravillarse con objetos sencillos, por la capacidad inventiva, donde objetos e instrumentos que no tienen un fin determinado y establecido, logran convertirse en otra cosa, dándole un giro a su utilidad y transformándolo en eso que podemos desear, sin crear una necesidad de consumo, que pretende venderse como remedio para subsanar el vacío espiritual.



Fig. 14 De la Gincana Ludens:
“Encuentra una y juega”, Valencia, 2007.

Nombre del Juego: “Encontrar una y jugar”

Instrucciones: Es un juego que se lleva a cabo en las caminatas de calles que uno elija, la idea es encontrar una caja o cajas que llamen nuestra atención y jugar a lo que queramos; meternos y pensar que es un barco, crear una muralla que obstruya el paso de los coches y apropiarse del sitio para hacer un espacio para jugar todo el día, lo que apetezca en el momento.

Espacio donde se juega: Espacio al aire libre o en donde sea.



1.9. Los juegos del estereotipo y de género

Los niños, las niñas y los adultos se ven imbuidos en los roles de juegos que vienen de una tradición cultural, y se corresponden a las construcciones de género. Una niña “marimacha” que se sube a los árboles, que juega con cochecitos y que no le gustan las muñecas, podría ser considerada como excéntrica, señalada por esa diferencia de gusto y desviación de lo que culturalmente funcionaría como idea de “normalidad”. Es así como los deseos y represiones se ven dirigidos a roles sociales, que se establecen como juicios de verdad.

La educación forma parte esencial en la asignación de roles. En algunas ocasiones los padres se preocupan o no saben cómo manejar situaciones en donde se enfrentan con los convencionalismos del juego, es decir, si un niño juega como niña, es síntoma de alerta. Los psicólogos declaran la importancia en la exploración de los elementos lúdicos, ya que puede crear seguridad emocional, y experimentar las diferentes relaciones. Los niños pueden aprender a ser más afectivos y verbalmente expresivos, las niñas pueden aprender actividades espaciales cuando se involucran en juegos no estereotipados.

El juego y el género se dan desde un nivel inicial, los adultos transmiten los roles tradicionales, muchas veces sin cuestionárselo, por la idea preconcebida de que hay que jugar según el sexo, y si el juego en la etapa primaria, sirve para conocer los roles de la vida futura, es importante la revisión de las creencias que se mantienen, que en la actualidad son obsoletas. Nos referimos a las ideas machistas, homofóbicas y todas aquellas que discriminan y excluyen las diferencias.



La presentación del *Catálogo del Homo Ludens* en el espacio de las cárceles de *Santa Marta Acatitla*, en la ciudad de México, fue un trabajo que se desarrolló en el reclusorio varonil y en el femenino, generando un fenómeno particular en relación al juego. El resultado que ocurrió, fue que ellos se dedicaron a jugar juegos “rudos” y ellas se mostraron más introvertidas en relación al uso del cuerpo, fueron juegos más verbales y con una introspección mayor. El registro de este evento, muestra a los hombres en gritos, saltos y contacto corporal sumamente marcado, mientras las mujeres se mantuvieron recordando y en algunos casos, llevando a cabo juegos como: el *sambori-avioncito-rayuela-tejo*, y narrando juegos con muñecas, resorte y comida.



Fig. 15 Evento con acciones y colaboraciones de juego para la Ludoteca ambulante, Reclusorio (Cárcel) Femenil Sta. Marta Acatitla, México, 2006.



Descripciones de los Juegos en el Reclusorio Femenil: Se recordaron juegos de infancia, mostraron sus dibujos que hacen en tiempo de ocio, se compartieron poesías por algunas colaboradoras, jugaron canicas y a saltar el sambori. Con plastilina proporcionada para generar unas “guerritas de plastilina”, las jugadores inventaron sus propios juegos que eran los de lanzar esferas de plastilina hacia el cielo, la idea era que sus objetos podían salir a la libertad. Otras, realizaron figuras de personajes inventados por ellas mismas. Mostraron sus collages realizados en talleres impartidos en las instalaciones.

Las participantes mencionaron sentirse contentas y agradecidas de la Ludoteca ambulante, ya que habían tenido una discusión entre ellas y al encontrarse con las intervenciones volvieron a recordar su infancia en relación al juego, olvidando sus conflictos al menos por ese tiempo.



Otro elemento que merece mencionarse, es la actitud y la pertinencia del uso del cuerpo masculino en contacto con otro de su mismo sexo. La sociedad machista ha experimentado la negación de los sentimientos y los prejuicios que implican una muestra de trato corporal cercano. Es ahí, en el juego, donde los hombres pueden interactuar de una forma que no se lo permitirían en el no juego. Lo mismo pasa en deportes profesionales, como en el soccer, el beisbol o el fútbol americano, se dan de nalgadas y abrazos en jugadas o anotaciones y se percibe como algo “natural”. La ruptura de tabúes se da, ya que es válido abrazarse, sentirse y tocarse, porque en este espacio, por decreto, está permitido. Es una simulación protegida de cualquier alejamiento de la idea de masculinidad.



Fig. 16 Evento con acciones y colaboraciones de juego para la Ludoteca ambulante, Reclusorio varonil (Cárcel) Sta. Marta Acatitla, México, 2006.



TAMALADAS (denominación mexicana) ²⁴

XURRO VA- XURRO, MEDIA MANGA, MANGOTERO (denominación española)²⁵

Consiste en dos equipos con mismo número de jugadores (entre ocho hasta diez), se sortea para decidir cuál de éstos se “fletará” (los que se ponen de burro tamaleado, es decir, los que se agachan) Se hace una fila, el primer jugador se sitúa un poco agachado, abrazado a un árbol o poste, otro del equipo se coloca tras él, con la cabeza entre las piernas, se colocan los demás hasta lograr una fila o cadena. Hay que unirse fuertemente.

²⁴ RINCÓN, Valentín, SERRATOS, Cuca, *Jueguero*, México, D.F., Nostra Ediciones, 2005, pp. 58-59.

²⁵ GÓMEZ I NAVARRO, Ángel, *Juegos tradicionales valencianos*, Valencia, Ayuntamiento de Valencia, Colección Aula Deportiva, 2000, pp. 57- 58.



Los otros saltan uno por uno, se toma impulso y deben brincar a todos, apoyándose en la espalda. Los primeros, deben procurar un salto muy largo y así poder caber todos los demás. Los de abajo se moverán tratando de hacer caer a los jinetes. Si alguno toca el suelo, aunque sea con un pie, pierde el equipo y éstos se tendrán que fletar ahora y los anteriores burros pasarán a ser jinetes. Si se logran mantener montados y contar en voz alta del uno al tres, ganarán y los burros tendrán que volver a fletarse.

En España, la variante es que se gana adivinando la posición que marcaba el que recitaba el nombre del juego, haciendo señas que el burro no podía ver. Con el brazo o con el dedo. “Xurro” marcando la mano o la uña; “mediamanga” haciendo otra seña a la altura del codo o del centro del dedo, y “mangotero” señalando el hombro o el nudo de la mano. El capitán debía adivinar donde tenía la marca, si acertaba se cambiaban los papeles, pero también existe la variante parecida a las “tamaladas”.



2. El ocio sin pecado

El ocio, en algunas ocasiones, se ha considerado como un pecado, una pérdida de tiempo, que no permite el buen funcionamiento de un sistema que debe producir mecánicamente. Por un lado, el ser ocioso es una característica negativa, del desvío del trabajo y del buen hacer, pero por otra parte, se puede acoger como motor para la contemplación, para las buenas ideas y la creación.

“Dios descansó al séptimo día, pero antes de que empezara la semana, mucho antes del primer día, cuando no podía estar cansado de una obra que jamás había realizado, cuando no estaba ni trabajando ni descansando, lo más probable es que se hallara, simplemente, ocioso”.²⁶

²⁶ *Ídem.*



El ocio está antes que el trabajo, en el origen, emparentado con la nada que antecede a la forma, el vacío Zen que pone en marcha al mundo, la obra de arte que escucha al ocio como posibilidad, imprime este estado, el equilibrio entre la acción y la inacción.

El texto *Argumentos para la sociedad del ocio, con el sudor de tu frente*²⁷ proclama al ocio, como la nada que antecede a la forma, el vacío zen que pone en marcha al mundo, el Tao sin nombre que está más allá del principio de todas las cosas, la hoja en blanco sobre la cual podrá imprimirse el verbo. Es el momento de contemplación para poder accionar nuestra relación con el mundo, creando una armonía entre el hacer y el no hacer.

El concepto de ocio puede definirse como:

“cesación del trabajo, inacción o total omisión de hacer alguna cosa. Del latín *otium* (descanso, reposo). Ocios (plural): las obras de ingenio que alguno forma en los ratos que le dejan libre sus principales ocupaciones. Ociar (activo): divertir a alguien del trabajo en que está empleado, haciéndole se entretenga en otra cosa que le deleite. Sinónimos y palabras relacionadas: callejear, holgar, vagar, librar, mirar las musarañas, no dar puntada, hacer rabona, cruzarse de brazos, matar el tiempo”.²⁸

El estado ocioso ayuda a percibir el mundo de otra manera, quizá menos seria, más abierta y lúdica, donde el placer de ejercitar la imaginación, pone en juego tanto la energía de la mente como la del cuerpo, en una relación que se crea en el estado de potencia creadora a la acción, que puede ser virtual o real.

²⁷ AAVV, *Argumentos para la sociedad del ocio, Con el sudor de tu frente*, Colección Biblioteca de la Mirada, Buenos Aires, 1995.

²⁸ *Ibíd.*, s. p., índice, de los diccionarios de Barcia, Corominas y María Molinar.



El ocio se inserta con la frontera entre el juego y el trabajo, entre lo serio y el dominio de la broma. Esta actitud puede hacer surgir ideas, “el ocio no tiene más utilidad que la de permitir que los individuos puedan contemplar la obra del mundo y al despliegue de sí mismos dentro de esa obra”.²⁹

2.1. Del ocio a la inteligencia creadora

El escritor José Antonio Marina, en su texto *Teoría de la inteligencia creadora*³⁰, argumenta que una de las características esenciales de la inteligencia humana es la invención. A través de la fantasía fabricamos conocimiento que se revela en la subjetividad creadora.

La creación es concebida como la posibilidad de inventar y encontrar posibilidades. Lo posible, que aún no existe, surge de la acción de la inteligencia sobre la realidad para crear otra. “Las cosas tienen propiedades reales, en las que inventamos posibilidades libres”³¹.

La capacidad de la inventiva, hace del ocio un motor creativo que selecciona información, dirige su mirada sobre la realidad y se fija sus propias metas, “la inteligencia libre, crea novedades, se fija sus propias metas y así podemos llegar a ver lo invisible”.³²

²⁹ AAVV, *Argumentos para la sociedad del ocio, Con el sudor de tu frente*, La Marca, Colección Biblioteca de la Mirada, Buenos Aires, 1995, p. 17.

³⁰ MARINA, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Tercera edición, compactos Anagrama, 1993, p. 384.

³¹ *Ibíd.*, p. 22.

³² *Ídem.*



Fig. 18 Del libro-folleto *Juegos personalísimos del ocio*: “Fantasear”, Valencia 2008.

Autora: Lizbeth Danae

Nombre del Juego: “Fantasear”

Instrucciones: Te encuentras sin nada que hacer, recuerdas la música que más te gusta y te imaginas en ella. Observas a tu alrededor y visualizas todo en la música. Hallas un sentido erótico, armonioso, lo que más ocultas. Te atreves a fantasear, relacionando todo lo que viste. Sonríes y crees que lo que todo lo que viste, sí te sucedió. Regresas a la realidad sin olvidarlo, para ti, si sucedió.

Espacio donde se juega: Cualquiera.



Mediante la mirada lúdica extraemos datos de la realidad. Eso es lo que significa “percibir”. Se aprehende de nuestro alrededor lo que nos interesa, porque “nuestro ojo no es un ojo inocente sino que está dirigido en su mirar por nuestros deseos y proyectos”³³.

³³ *Ibíd.*, p. 31.



3. El juego que el arte y los artistas juegan

“El arte es un juego entre los hombres de todas las épocas”.
Duchamp.³⁴

Para abordar este apartado se hará referencia a tres clasificaciones con ejemplos de artistas y movimientos que han trabajado en relación a los siguientes ámbitos: los que representan el juego, los que juegan para crear y los que provocan en el espectador el ánimo de jugar. Es evidente que en los procesos creativos se enlazan estos aspectos a los cuales nos estamos avocando, pero se analizarán algunos ejemplos que sirven como referente para esta investigación.

En la revista *EXIT* dedicada al tema del juego en el arte³⁵, la editora Rosa Olivares, ejemplifica diferentes formas de aproximarse, reflexiona sobre las diferencias de los juegos entre la etapa infantil y la adultez, y así mismo, lo que se entiende como juego en la actualidad, ejemplificando artistas y obras que lo representan desde distintas aproximaciones.

Olivares, vincula el juego y arte, a través de una visión lúdica que permite ironizar, tener humor, recrear el juego de los adultos que recupera la etapa infantil, la extensión del juego como una forma de vida que refleja la sociedad y nuestro tiempo, con problemáticas como la guerra y la prostitución infantil, muestran una sociedad en donde la niñez va perdiendo aceleradamente, con la metáfora de un limbo aquí en la tierra.

³⁴ CABANNE, Pierre, *Conversaciones con Marcel Duchamp*, Barcelona, Ed. Anagrama, Serie Informal, 1984, p.13.

³⁵ OLIVARES, Rosa, “¿Quieres jugar conmigo?”, en *EXIT*, nº. 25, Madrid, 2006, pp. 16-17.



Una forma de abordar el juego a nivel representativo, permite al lenguaje del arte, emplear el simbolismo para ilusionarse, para propiciar la imaginación y convertir lo aparentemente inocente develado en la perversión.

3.1. Artistas que potencian lo lúdico

Fischli & Weiss

“El arte adopta los mecanismos lúdicos e inmediatamente busca un límite, un juego que exceda el juego: es la busca de la séptima cara del dado”.³⁶

Para referirnos a artistas que trabajan en una línea directa con el motor creativo del ocio, la obra de Peter Fischli y David Weiss (Zurich, 1952 y Zurich, 1946), desarrolla la mirada lúdica para experimentar la observación como un ejercicio que asocia elementos cotidianos como partes de mecanismos que surgen de materiales de desecho. Del aburrimiento a la creación, en el vídeo *Der Lauf der Ringe* (*El funcionamiento de las cosas*), instalación de arte cinético en la que se ofrece un interminable encadenamiento de causas y efectos, se provocan el movimiento de diversos objetos y en la que el espectador recordará los experimentos escolares con reacciones químicas, poleas, circuitos y rampas.

“El tragicómico efecto dominó de *Der Lauf der Ringe* ha sido visto como una metáfora en miniatura del funcionamiento de nuestro propio mundo, en el que la energía, lejos de destruirse, reaparece transfigurada en las más asombrosas manifestaciones.”³⁷

³⁶ SAN MARTÍN, Francisco, “Artista ludens”, en *EXIT*, nº. 25, Madrid, 2006, p. 24.

³⁷ http://www.masdearte.com/biografias/articulo/biografia_fischli_peter_weiss_david.htm [02/10/2008].



Fig. 17 Escultura de Fischli & Weiss. De la serie equilibrios, 1984-1985.

No se trata de que se vean las cosas simplemente y luego las interpretemos, sino que la mirada lúdica logra ver desde el significado. No es la apariencia del objeto, sino la lectura que ofrece, a través del juego se puede rozar en algunas ocasiones el absurdo, lo más anodino y corriente de la vida queda aquí captado, en una suerte de intento de legitimación del juego como la facultad de crear con materiales que son considerados fuera del arte, que son de la vida cotidiana.

Las mortadelas, trozos de jamón y salchicha, las colillas de los cigarrillos y las cajas de cartón se transforman en un mundo de ensoñación. Las sábanas que se convierten en volúmenes de formas monstruosas, en montañas simuladas, en espacios arquitectónicos; en un paisaje inventado formado por losetas geométricas que generan áreas que reproducen y transforman la realidad.



La capacidad de tomar la sin razón, se vincula con los juegos surrealistas, que se basaban en asociaciones automáticas, libres, anárquicas que permitían fluir los sentidos y la sinrazón, creando un escenario fantástico. “El aburrimiento y la frustración sufren confinadas en el hogar: aunque el juego parece ofrecer una vida de escape, muchas veces estas visiones lo desbaratan todo”.³⁸



Fig. 19 Vídeo “The way things go” de Peter Fischli & Weiss, 1987.

³⁸COOKE, Lynne, “Home Alone”, en *EXIT 25, Playing- Jugando*, Madrid, 2006, p. 104.



**Fig. 20 Acción Homo Ludens, juego de “carreteritas”
Metro Centro Médico, Ciudad de México, 2006.**

Nombre del Juego: “Carreteritas”

Instrucciones: Es un juego que trata de hacer competencias con carritos, para ver quien llega más lejos y a un determinado punto que se establece desde el principio, se pueden generar caminos diversos, con dificultades, como uno decida el terreno.

En la Acción Homo Ludens llevada a cabo en el metro Centro Médico, en la zona de transbordo se invitó al juego y a la participación, a través de intervenciones en esta zona de tránsito.

Espacio donde se juega: Donde se te ocurra, en patios, casas, parques, etc.



3.2. La creación como juego. Fluxus

“Fluxus no es un momento en la historia, o un movimiento artístico.
Es una forma de hacer las cosas, una tradición, una forma de vivir y de morir”.

Georges Maciunas³⁹

El juego con la libre experimentación, con la libre asociación para una búsqueda en el cambio de paradigmas, se encuentran en la actitud de Fluxus.

Este movimiento insiste en el intercambio y en la creatividad social, apuntando hacia un “antielitismo” que mencionaba Nam June Paik: “Fluxus fomenta el diálogo entre mentes hermanas, independientes de la nación... acoge al diálogo de mentes no hermanas cuando sintonizan con objetivos sociales”.⁴⁰

Los criterios postulados en uno de sus manifiestos son: la unidad del arte y la vida, el globalismo, la variedad de medios, el experimentalismo, el azar, el carácter lúdico, la sencillez, la capacidad de implicación, la ejemplificación, la presencia en el tiempo y la musicalidad. Estos principios exploraban la posibilidad de encontrar elementos simples que interactuaban entre sí, para dar forma a nuestro complejo entorno. El comportamiento humano era parte fundamental de sus propuestas artísticas.

³⁹ AAVV, *Fluxus y fluxfilms: 1962-2002/Fluxus*, Catálogo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.

⁴⁰ *Ibíd.*, p. 62.



Georges Maciunas, principal exponente de Fluxus, otorga al arte el carácter de que todo es un espíritu, un modo de vida impregnado en una “soberbia libertad de pensar, de expresar y de elegir.”⁴¹

En Fluxus, se mezcla la alta cultura con la popular, el arte, el juego, lo insignificante y un inexistente valor mercantil del producto o de las acciones realizadas. A través de lo lúdico, acercaban el arte a la vida, con ideas sencillas, buscaban una fuerza y resonancia en el espectador.

“Fluxus es una creación del momento fluido. Así como la zona de transición donde la costa se encuentra con el agua, es sencilla y compleja, también las premisas profundamente sencillas pueden crear interacciones ricas y complejas que generan resultados sorprendentes”.⁴²

Maciunas describe las acciones de Fluxus, como un enlace del arte con la diversión, a través de la simpleza, lo entretenido y la falta de pretensión, sin necesidad de dominar técnicas especiales, ni realizar innumerables ensayos, sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial, por eso el rechazo al recinto museístico, como reto al poder institucional del arte.

La idea de “partituras” se propone como instrucciones breves y abiertas, en las que se basaban muchos de sus performances. La desmaterialización del arte sin renunciar al objeto como tal, se transforma social y materialmente.

⁴¹ *Ibíd.*, p. 55.

⁴² *Ídem.*

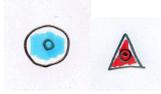


Fig. 21 Wish Tree for Washington, D.C., Yoko Ono, 2007.

3.3. Las instrucciones lúdicas de Yoko Ono

A partir de la idea de “partitura”, la obra de Yoko Ono en Fluxus, trabaja con una serie de textos-instrucciones, para llevar a cabo mediante happenings, eventos colectivos de carácter lúdico.

La serie de “pinturas para construir en la cabeza”, son piezas que no contienen objetos que no se puedan comparar con otros objetos, pero la artista menciona, que si uno quiere, puede eliminar características conocidas y transformarlas en otra cosa.

Inserta en el arte conceptual, considera a las ideas como el motor y la esencia de la obra de arte, pudiendo llegar a ser incluso más importantes que su forma física y el empleo de técnicas de realización. El contenido, el mensaje, el estímulo al pensamiento y la crítica son ya por sí mismos el arte que se da en la experiencia. A continuación se muestran dos ejemplos que se encuentran en su libro *Pomelo*.

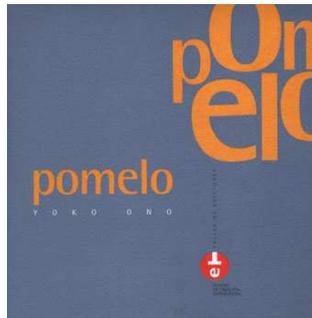


Fig. 22 Portada del libro *Grapefruit*, Yoko Ono, 1964.

Pieza Sombra⁴³

Junta tus sombras hasta
hacerlas una.

Pieza para tres chimeneas⁴⁴

Construye tres chimeneas.
Constrúyelas de tal forma que desde cierto
Punto en la distancia parezcan sólo una,
desde otro punto, dos, y desde
un tercero, tres.
Fotografía las tres imágenes.
Puedes construir casas, templos, etcétera,
En lugar de chimeneas.

⁴³ ONO, Yoko, *Pomelo*, en parte 2 "Pintura", 1963, Cuenca, España, Centro de Creación Experimental, Taller de ediciones, 2006.

⁴⁴ *Ídem.*



Fig.23 De la Gincana Ludens, Valencia, 2007.

La *Gincana Ludens*, son una serie de intervenciones con carteles reproducidos en fotocopias para ser colocados en la calle, con la intención de que las instrucciones se convierten en frases abiertas, en las que el paseante decidirá si lleva a cabo ese juego u otro que él mismo invente.



Carteles entregados en Acciones Lúdicas



3.4. Las instrucciones de Cortázar y sus cronopios.

Un ejemplo semejante en la literatura, son los textos de “Cronopios y de Famas” del escritor Julio Cortázar, que nos propone una mirada exhaustiva de todo aquello que no percibimos comúnmente. El lenguaje descriptivo, cuenta una observación ociosa y al parecer, para algunos, carente de funcionalidad práctica.

Instrucciones para subir una escalera

Julio Cortázar

Nadie habrá dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular, conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables. Agachándose y poniendo la mano izquierda en una de las partes verticales, y la derecha en la horizontal correspondiente, se está en posesión momentánea de un peldaño o escalón. Cada uno de estos peldaños, formados como se ve por dos elementos, se situó un tanto más arriba y adelante que el anterior, principio que da sentido a la escalera, ya que cualquiera otra combinación producirá formas quizá más bellas o pintorescas, pero incapaces de trasladar de una planta baja a un primer piso.

Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodas. La actitud natural consiste en mantenerse de pie, los brazos colgando sin esfuerzo, la cabeza erguida aunque no tanto que los ojos dejen de ver los peldaños inmediatamente superiores al que se pisa, y respirando lenta y regularmente. Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie, pero que no ha de confundirse con el pie antes citado), y llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarla en el segundo peldaño, con lo cual en éste descansará el pie, y en el primero descansará el pie. (Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cuidese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie).

Llegando en esta forma al segundo peldaño, basta repetir alternadamente los movimientos hasta encontrarse con el final de la escalera. Se sale de ella fácilmente, con un ligero golpe de talón que la fija en su sitio, del que no se moverá hasta el momento del descenso.⁴⁵

⁴⁵ CORTÁZAR, Julio, *Historias de cronopios y de famas*, México, Alfaguara, 1990, pp. 25-26.



3.5. El situacionismo lúdico



Fig. 24 Cartel situacionista

El situacionismo se postuló como “gestor revolucionario del tiempo libre”, su proposición toma la forma de juguete bélico contra el trabajo alienado y el habitar consumista.

Formado en 1957, con su principal ideólogo Guy Debord, criticaban al urbanismo, intentando sabotear las divisiones sociales e institucionales que separaban el arte de la cotidianeidad. La búsqueda de la reivindicación del placer diario, para liberar lo cotidiano y así, acelerar el cambio social es una de sus premisas. Este movimiento era sumamente político, con el propósito de resistir en contra de la alienación.

La idea de “situaciones” la utilizaban para construir encuentros creativos en lugares específicos para una transformación crítica de la vida habitual, a través de la creación artística, la transformación de la vida a través del arte, como la búsqueda de la visión colectiva de la representación: la representación debe invadir la vida.



El término de “psicogeografía”, empleado constantemente por los situacionistas, se refiere al entendimiento de cuestiones existenciales dentro del espacio de la ciudad, es decir, proyectar nuestra sensibilidad en el entorno. Generalmente, se realizaban caminatas, denominadas “derivadas”, que describen como técnicas de tránsito fugaz, paseos en donde se crea una relación personal con todo aquello que se percibe y causa resonancia.

La influencia de los situacionistas se transforma en continuas posibilidades, un ejemplo es la obra del holandés Constant, que llevaba el juego a la ciudad, proyectando una ciudad como un juguete desmontable, un espacio no estático. La *New Babylon* (1959) era la propuesta de módulos urbanísticos que sus habitantes manipularían como piezas de *lego*. Una ciudad sin centro ni periferia, con la posibilidad de espacios cambiantes, con mega estructuras ligeras para poder ser flexibles y dinámicas, propias del nomadismo.

Ya que el ocio se convertiría en uno de los elementos más importantes, las construcciones se solucionaban como un espacio libre para reuniones públicas y su disfrute lúdico, con un uso comunal y festivo. Una de las hipótesis de Constant era que “Gracias al desarrollo tecnológico, las alienantes tareas cotidianas podrían ser abolidas y la humanidad podría dedicarse enteramente al juego y al placer.”⁴⁶

⁴⁶ WIGLEY, Mark, *Constant's New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam, Witte de With, 1998.



El proyecto se quedó en papel, pero la intención de movilidad, indeterminismo, de reversibilidad, crean una postura lúdica de los entornos arquitectónicos.

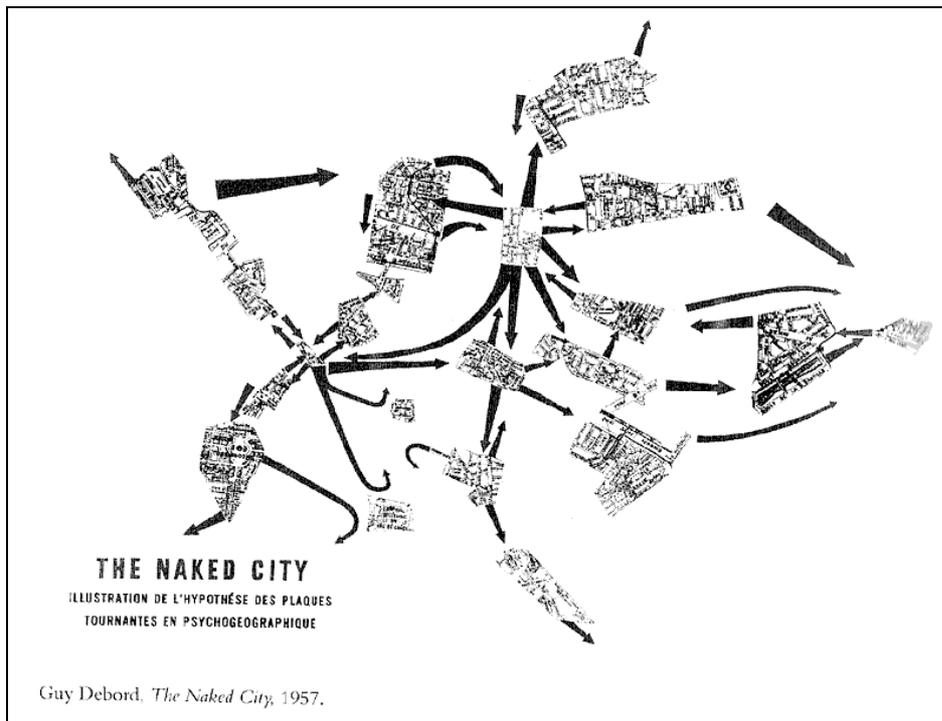


Fig. 25 “The naked city”, Guy Debord, 1957.



3.6. La imaginación al poder cotidiano

Al encontrarnos vagando por las calles, transitando para desplazarnos a nuestros destinos, existe la sensación de pérdida de tiempo, porque no estamos produciendo nada, pero la mirada hacia el exterior y el interior puede entretenernos y crear un área de divertimento que posteriormente se pueda convertir en una construcción más elaborada en,

“La actitud de no hacer pueden surgir ideas, proyectos y especulaciones que generen el deseo de nuevas tareas, el ocio no tiene más utilidad que la de permitir que los individuos puedan contemplar la obra del mundo y al despliegue de sí mismos dentro de esa obra”.⁴⁷

Uno de los artistas que representa esta mirada en sus caminatas es el belga Francis Alÿs que, a través de recorridos errantes en grandes urbes, se ve atraído por personajes y situaciones que transforma en historias, que surgen de una mirada atraída por esos diminutos desencuentros, esas fisuras que se producen con la mayor espontaneidad, como un par de hombres que cargan cada uno una pieza de una tuba, el perro que orina sobre un bloque de hielo y deja su marca, el sonido que produce un músico callejero. Los cinco sentidos y la percepción están constantemente estimulados y se superponen unos con otros, se convierte en un *flâneur*⁴⁸, que sería como un observador que vagabundea en el paisaje cotidiano de una ciudad.

⁴⁷ MARINA, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Tercera edición, compactos Anagrama, 1993, p. 17.

⁴⁸ El término proviene del francés *flâneur*, del verbo *flâner*, que significa "paseo". Un *flâneur* es una persona que camina la ciudad con el fin de vivir la experiencia de llevarlo a cabo. Baudelaire, teoriza sobre el *flâneur* que ha acumulado importante significado como un referente para la comprensión de los fenómenos urbanos y la modernidad. Es un observador separado de su ciudad.



Fig. 26 “Fairy tales”, Francis Alÿs, 1995.⁴⁹

Lo fascinante es disfrutar con la manera en que Alÿs sigue tejiendo esas relaciones, cómo las puede llevar de un contexto geográfico a otro, cómo una diferencias culturales y similitudes humanas, e incluso cómo refleja el comportamiento humano a través de animales, como ejemplo la serie de fotografías de perros callejeros.

Los gestos poéticos en sus intervenciones crean un juego con el entorno a través de modificaciones y transformaciones simples, que en algunas ocasiones, los participantes son parte sumamente activa para colaborar en sus proyectos. Su trabajo puede dividirse en dos vertientes: de la creación individual que va desde pintura, dibujo, intervenciones y acciones; la segunda vía, son obras en donde genera la participación de una comunidad, para hacerse consciente del entorno a través de acciones

⁴⁹ Francis Alÿs, en “Cuentos de hadas” (Fairy Tales), plantea la recolección y acumulación de los detritus sociales como metodología artística. Es una fábula perdida. La acción hubiera podido ser una rutina cómica del cine mudo: al tiempo que camina, Alÿs va dejando su suéter, hasta quedar desnudado por su andar. El hilo del suéter va trazando su camino de un modo que no es del todo distinto del intento de Hansel y Gretel por señalar su ruta con semillas, como tampoco del hilo que Ariadna dio a Teseo en el laberinto del Minotauro. La acción concreta una figura literaria: la del “hilo” de la narración, es un hilo azul que teje y desteje el relato. El deshacer se vuelve el acto que genera la acción y narración, de modo similar a otras obras donde en lugar de operar por adición el artista efectúa una sustracción.



ociosas, como la de mover una duna unos cuantos centímetros o crear una montaña de basura por barrenderos de la ciudad de México.

La simplicidad como una reivindicación de lo natural y de lo espontáneo, como si fuera un juego que surge de lo cotidiano.



Fig. 27 “Acciones en caminatas”, Francis Alÿs.

3.7. Las cosmococas de Helio Oiticica

Artista brasileño (Río de Janeiro, 1937-1980) del movimiento del arte concreto, donde desarrolla investigaciones formales sobre la abstracción a través de la geometría, en 1963, se introduce en las favelas de Mangueira, haciendo participar a sus habitantes, vestidos con capas pintadas, en happenings urbanos, mezclando música, expresiones culturales y políticas. En abril de 1967, continúa con el mismo espíritu, para crear las instalaciones “Tropicália” que fue un movimiento que englobaba: música, cine, teatro y artes plásticas, además de incitar a los brasileños a renovarse en todos los campos, todo ello en el contexto de la dictadura militar.

La combinación de estas expresiones plásticas permitía una experimentación de los distintos lenguajes como una manera de transformación, inscrito en las vanguardias, con una dirección hacia lo social y la participación activa.



A finales del 2005 se presenta en el MALBA la primera gran exposición en Argentina, a la cual pude asistir. La obra incluía pinturas, objetos, ambientaciones, experimentos cinematográficos denominados “quasi-cinemas”, así como una muestra de fotografías.

El trabajo que más me llamó la atención fue el de las *Cosmococas* que el artista produjo en la década de los '70, cuando vivía en Nueva York. Se trataba de un grupo de ambientaciones con proyección de diapositivas y banda sonora, creadas con la idea de renovar y activar el lenguaje cinematográfico, proponiendo ambientes lúdicos en los cuales los espectadores se transformaran en participantes de una experiencia sensorial. “Estas piezas eran una reflexión acerca de la música contemporánea y la cultura pop; cada una de ellas está dedicada a Marilyn Monroe, Luis Buñuel, Jimi Hendrix y Yoko Ono”.⁵⁰

Las instalaciones provocaban un ambiente de juego incesante, con la posibilidad de generar dentro del espacio museístico la situación del juego en acción. En uno de los espacios se encontraba un montaje con hamacas distribuidas en un área cerrada, con proyecciones de imágenes y música de Jimmy Hendrix. El espectador descalzado se movía en un vaivén de psicodelia. En otra de las piezas era permitido introducirse en un mar de globos rojos y amarillos; en otra podías recostarte y jugar con prismas geométricos como tú decidieras.

⁵⁰ Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, “Cosmococas”, Exposición de Helio Oiticica, MALBA, en <http://www.malba.org.ar/web/prensa2.php?id=46>, Buenos Aires, noviembre de 2005, [05/06/2008].



Las formas de vinculación del espectador con estas obras se producen a través de la desmitificación del objeto artístico como intocable, impenetrable. Del espacio sagrado, sacralizado: el “museo-mausoleo” se convirtió en un salón de juegos.

Como casi todos los juegos tienen reglas, las condicionantes eran estas:

“Malba presenta:

Prohibido el ingreso a menores de 18 años.

Esta exposición incluye fotografías en las que se visualiza droga.

El consumo de la misma produce con evidencia un daño irreversible en la salud. Dichas obras han sido exhibidas en varios de los museos más reconocidos del mundo, en ciudades como Nueva York, Londres, Barcelona, San Pablo y Río de Janeiro, entre otras”.⁵¹

El museo certificaba la pieza como obra de arte, aunque ésta pudiese considerarse como peligrosa en relación a la salud y a la moral. Asimismo, es interesante el paralelismo que existe entre los efectos de las drogas y los del juego. En ambos la simulación, el espacio y el tiempo modificado, la fiesta, la alegría, la adrenalina, hace percibir el mundo desde otro lugar.

⁵¹ Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, “Cosmococas”, Exposición de Helio Oiticica, MALBA, en <http://www.malba.org.ar/web/prensa2.php?id=46>, Buenos Aires, noviembre de 2005, [05/06/2008].



Fig. 28 “Cosmococa”, Helio Oiticica, 1973.

Las formas de interacción con las obras permiten una integración en la cual, el espectador, tiene la posibilidad de reinterpretar la propuesta de juego aportada por las sugerencias de rasgos lúdicos y así poder proponer el propio.



Fig. 29 Block Experiments in Cosmococa, Program in Progress, CC3 Hendrix, Helio Oiticica, 1973.



Fig. 30 "Cosmococa", Helio Oiticica, 1973.



II. ARTE PÚBLICO

Las posibles connotaciones que posee el arte público, se pueden establecer en distintas visiones que se dirigen hacia la crítica, a lo político, a lo social y a lo personal. Algunos de estos ámbitos los he venido explorando de forma apriorística a la teoría, pero en la actualidad, después de haber realizado la especialización en arte público, es de suma importancia el conocimiento de las vertientes de este lenguaje.

El libro *Modos de hacer*¹, aporta un panorama sobre las directrices del arte público con una genealogía, que parte del origen de la exploración de la espacialidad, dirigiendo su valor artístico hacia los componentes formales de la obra. Posteriormente, en la década de los 60 y 70, la mirada se centra en un arte político caracterizado por performances, junto con las prácticas feministas. El interés por el emplazamiento y estudio del contexto del espacio en relación al territorio y el entorno, se da en una transformación en los años 80-90.

Haciendo una síntesis sobre el desarrollo del arte público, se puede dividir entre: una línea que va desde el arte monumental para ensalzar y glorificar actores y sucesos históricos; pasando por esculturas que se encuentran en el espacio abierto como una extensión de los espacios museísticos con pleno carácter institucional, como ornamento y respiro al paisaje urbano, hacia una búsqueda de estudiar el emplazamiento y proponer manifestaciones escultóricas en “sitio específico”.

¹ AAVV., *Modos de hacer*, Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca, 2001.



Con estos antecedentes se van produciendo giros en el lenguaje para tener una visión más global y local a la vez, como la de emplear estrategias de colaboración y procurar la participación de la comunidad para ser implicada en donde se hacen los proyectos. Éstos pueden ser inter y multidisciplinarios, con el interés de un miramiento más incluyente en una sociedad que puede activarse por las preocupaciones de nuestra contemporaneidad, como la ecología, la individualidad, la identidad y nuestro actual sistema político y económico, entre muchas otras.

Lucy R.Lippard², crítica y activista norteamericana, define el arte público como una obra de libre acceso que se preocupa, desafía, implica, y tiene en cuenta la opinión del público para quien o con quien ha sido realizada, respetando a la comunidad y al medio. Estas características, se dirigen a un arte de colaboración y participación, inserto en una experimentación constante, donde los objetos plásticos, se vuelven efímeros, con la intención de abrir una relación directa con el espectador.

El término “relacional” atañe a la definición que hace Nicolas Bourriaud, crítico de arte francés, sobre una teoría y forma de hacer arte en la actualidad, caracterizado por un “conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo”.³ Son creaciones que el espectador completa y se hace partícipe del proceso de la obra.

² Lucy Lippard, escritora, activista y curadora norteamericana. Ha publicado libros sobre feminismo, arte y política. Es una de las primeras críticas que reconocen la desmaterialización en el arte y el proceso como parte prioritaria.

³ BOURRIAUD, Nicolás, *Estética Relacional*, en los sentidos/artes visuales, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2006, p. 142.



Bourriaud en el capítulo “Los espacios-tiempo del intercambio”⁴, presenta una reflexión sobre el desarrollo del arte en la actualidad, en el que herederos de movimientos postvanguardistas como el arte conceptual, Fluxus y el minimalismo, se generan obras que se dirigen a un intercambio social a través de lo interactivo para crear una experiencia estética.

La interactividad se logra en un proceso de comunicación con herramientas para unir al individuo con su colectividad, a partir de la presencia de puentes que buscan forjar esquemas sociales alternativos a los medios de comunicación masiva. La idea de conciliación contra la de ruptura, pretende fomentar la coexistencia con nuevas “posibilidades de vida”. La cercanía de lo cotidiano permite dialogar con un espectador más implicado y tomado en cuenta, “parece más urgente inventar relaciones posibles con los vecinos, en el presente, que esperar días mejores”⁵.

Sin embargo, la postura de Bourriaud pareciera en algunos casos complaciente en relación a la idea de “coexistencia”, ya que visualiza al hombre como el que ha alcanzado una plenitud de un mundo mejor asegurado, donde se puede vivir una cierta calidad de vida, donde las revoluciones sociales quedan en el término de utopía dulce, o *dolce utopía* como bautizaría el artista Mauricio Catelan. Bourriaud afirma que. “la utopía se vive hoy en la subjetividad de lo cotidiano”⁶, la vuelta al sentido común como una necesidad básica de reencuentro con la esencia humana. En parte tiene razón, sobre la urgencia de retomar las formas básicas de comunicación a través de la negociación, pero no considero que el arte sólo tenga que representar espacios concretos que sólo

⁴ *Ibíd.*, pp. 49-58.

⁵ *Ibíd.*, p. 54.

⁶ *Ídem.*



activen la individualidad, ya que cierra la posibilidad de otras manifestaciones que pudiesen parecer anacrónicas, fuera de moda y que no complazcan la idea de esteticidad de la institución, pero como sucede en la historia, hay vueltas, idas y venidas, donde próximamente exista la búsqueda de utopías más osadas.

Otro término que este teórico aporta es el de “procedimientos” relacionales, que caracterizan espacios de convivencia donde el trabajo que propone el artista, pueda desarrollar un diálogo, una interacción que debe tomar varios ámbitos de lectura desde lo estético, lo histórico y lo social, así la idea de lo cotidiano se vuelve un espacio de exploración, “un terreno más fértil que la cultura popular, forma que sólo existe en oposición a la alta cultura y a raíz de ella.”⁷ Es la búsqueda de encontrarnos con nosotros mismos, tan alejados por las distracciones externas y formas de vida construidas desde el exterior.

El objeto artístico en la actualidad, a diferencia del arte conceptual que proclama la inmaterialidad, toma importancia, ya que constituye un resultado de las relaciones humanas, se vuelven un vehículo, un contacto para crear circunstancias relacionales, concretadas en un objeto de cualquier índole, que se comporta como disponible y en muchos casos, se ofrece para ser tomado. Como define Bourriaud, “radica en la facultad de producir el sentido de la existencia humana, de indicar trayectorias posibles, en el seno del caos de esta realidad.”⁸ No es la lógica conclusión del trabajo, sino un acontecimiento: el receptáculo de lo que ha sucedido.



⁷ BOURRIAUD, Nicolás *Op.Cit.*, pp. 56-57.

⁸ *Ibíd.*, p. 64.

Mi desarrollo en el arte público, se ha desenvuelto entre estas variantes, que en la actualidad se dirigen a entretener un diálogo directo con el espectador tanto en el espacio público interior como en el exterior, proponiendo una interacción accesible y vivencial, tomando en cuenta el contexto donde se desenvuelve la obra.

En los procesos artísticos es de suma importancia percatarse de los modos de producción y el desarrollo sobre los aspectos interactivos del arte sobre el lugar, que pueden ser descuidados por falta de visualización, de tiempo u otros factores que vuelven frágil la obra. La distancia entre los proyectos realizados y su reflexión posterior me han permitido ver cómo es el proceso de maduración de una obra. Un mayor número de elementos construyen el lenguaje, con una serie de cuestionamientos y responsabilidades que antes no tomaba en cuenta. El estudio del contexto y el enfoque que se le da a la construcción global de la obra, demanda la observación, análisis y reflexión del entorno en conciliación con la intencionalidad del proyecto.



1. La figura del artista y las prácticas desarrolladas en el arte público

El artista en el arte público se puede convertir en una especie de “canalizador” de fuerzas, en organizador-cooperador de los múltiples actores sociales, estableciendo redes de colaboración y participación. El arte se ve transformado en una práctica de diálogo e intercambio, inserto en un proceso creativo que cataliza la reclamación, la reapropiación del lugar y la construcción de comunidad. Se convierte en un imaginario de cooperación que crea un arte de relaciones.



Cada propuesta requiere de estrategias distintas para dar forma a las relaciones entre la gente, la experiencia y el objeto plástico, sea tangible o no. Para influir en la percepción, Lippard propone que debemos proyectar ideas y formas sobre los modos de ver y actuar de la gente en todos los espacios, desde su hogar y sus entornos, en los museos, parques e instituciones educativas, todas estas observaciones nos ayudan a comprender el mundo con ideas que surgen del diálogo, para así aportar a la mirada de una persona que se ilumina al reconocer el modo en que otra utiliza las imágenes. El arte mismo, puede convertirse en un motor en todas las áreas de la vida.

La figura del artista, así como la del espectador crean una dinámica entre el que “manipula signos más que en un productor de objetos de arte, y el espectador en un lector activo de mensajes más que en contemplador pasivo de la estética o en un consumidor de lo espectacular”⁹.

Otro aspecto que cabe resaltar es la autoría de obras de arte público, que requieren de un sistema de colaboración que la disuelve y la hace difusa, Frank Popper en su texto de *Arte, acción y participación*, delibera acerca de la importancia del espectador que colabora en el proceso creativo, y describe una evolución de artista que crea responsabilidades con el público, siendo el arte una actividad que puede convertirse en una disciplina comunitaria, con una significación colectiva, donde el artista se confronta con el público directamente, dejando atrás los ideales de artista genial, original y elitista, porque apuesta por un arte que no sea aislado, donde el artista se establezca como organizador, coordinador e intermediario, dirigido a un arte social, de modo que “ las necesidades



⁹ BOURRIAUD, Nicolás, *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2006, p. 47.

estéticas de la población no serían ya satisfechas por unas conductas convencionales de consumo, sino por unas determinadas formas de acción, y el ideal del arte por todos vendría a suceder al del arte para todos”.¹⁰

Es así como se da el trabajo en algunas comunidades, donde se requiere de una relación directa, de la habilidad de escuchar y del empleo de la intuición. En muchas ocasiones el trabajo previo se ve modificado y va adquiriendo forma en el tiempo. El acceso continuo con el público establece una interacción particular, a través de la palabra, la imagen, la memoria y las aportaciones, como un sistema de creación colectiva.

Una de las constantes al realizar proyectos en el espacio público, ha sido la facultad de tener cualidades “camaleónicas”. El trabajo previo de proyección para crear situaciones plásticas revela una práctica tradicional de hacer bocetos para llevar a cabo la planeación de la intervención. La organización requiere en algunos casos de un equipo de colaboración, a través de vínculos amistosos, donde se establece el tono de los proyectos.

La exploración se hace de modo transversal, involucrando aspectos formales, del emplazamiento y del contexto de comunidades, con prácticas donde se han implicado mi desempeño en la docencia, el trabajo en la calle, espacios poco convencionales para la presentación de eventos culturales, con una necesidad de revitalizar los espacios museísticos, a través del lenguaje escultórico y gráfico, combinados con el arte de acción, con registro en soportes audiovisuales, para crear un sistema de colaboración y participación.



¹⁰ POPPER, Frank, *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*, Madrid, Akal/Arte y Estética, 1989, p. 314.

Los contextos geográficos y culturales, han influido en el desarrollo de mi proyecto. En relación a la investigación sobre los juegos, se ha revelado una serie de constantes, diferencias y similitudes que han aportado un panorama interesante sobre el significado del juego en la esfera pública, enfocado a lo universal como parte esencial de la condición humana.



2. Artistas catalizadores

Dos ejemplos de estos artistas pueden ser Fernando García Dory y Pedro Reyes, ambos inciden en el campo de la vida a través de preocupaciones sobre el arte y lo social. En el caso de García Dory¹¹, su trabajo se desenvuelve en los ámbitos de la ecología y la recuperación de oficios que son absorbidos por una globalización de competencia extrema, por ejemplo, ser pastor de ovejas o agricultor nómada se vuelve obsoleto, remoto y arcaico, pero la mirada de este artista, profundiza en aspectos esenciales del hombre, como es la idea de soledad en oficios individuales, alejados de la sociedad civilizada y así mismo, la recuperación de la tradición.



¹¹ Federico García Dory. Artista español que explora la agroecología con el lenguaje artístico, en búsqueda de vincular las relaciones humanas con su entorno. El arte como una perspectiva ecológica de compenetrarse con el mundo. La agroecología como un acercamiento multidisciplinario que se ha desarrollado en países latinos, con la meta de diseñar sistemas e implementos para crear procesos de participación y energizar comunidades agrícolas que se dirigen hacia un desarrollo endógeno. El artista como catalizador social para transformar las dinámicas ambientales. Experimenta con nuevas ideas para proyectar el arte en formas relacionales como estrategia cultural interesada en lo rural en la actualidad. Influido por Beuys y "Superflex", su trabajo personal se nutre de biotecnologías: lo transgénico, las tierras olvidadas, los sistemas económicos alternativos, entre otros.



Fig.31 *Semillas en red*, Fernando García Dory , España, 2004.

En los proyectos de Pedro Reyes, se establece la colectividad como medio de aproximación a experiencias artísticas que se basan en prácticas *psicodinámicas*, describe su labor artística como “terapias grupales”, en las cuales trabaja con una extensa exploración entre el juego, lo científico, fabricando objetos escultóricos, arquitectónicos y de utilería. “Estos objetos propician o facilitan una actividad que deviene en la construcción de un objeto”¹², así Reyes, propone dinámicas lúdicas que parecen absurdas pero que integran a diferentes comunidades.



¹²REYES, Pedro, *Las nuevas terapias grupales*, México, D.F., Editorial Diamantina, Colección Espía, 2006.



Fig. 32 *Sombrero Colectivo*, Pedro Reyes, Ciudad de México, 2004.



Como se ha mencionado, el vehículo del arte sirve como catalizador para intercambiar la igualdad y diferencias entre culturas, cuando se trabaja en el arte de tintes sociales.

Lippard enuncia claramente una de las ventajas y deleites de movernos en estas aguas, y son las de:

“ayudándonos a encontrar nuestros yo es múltiples en oposición a los estereotipos unidimensionales. Independientemente de la clase o la diferencia de oportunidades, todos escondemos múltiples identidades: filiaciones religiosas y políticas o su ausencia, un bagaje cultural y geográfico, una ocupación, etc...El aprender a utilizar estas identidades múltiples y no sólo llegar a conocernos a nosotros mismos, sino trabajar y participar de un modo afectivo y emotivo con las realidades de los otros, es una de las lecciones que puede ofrecer un arte interactivo.”¹³



¹³ AAVV., *Modos de hacer*, Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca, 2001, p. 69.

3. El tablero de juego en la ciudad

La ciudad puede considerarse como un producto social que no es estático, es: “la proyección de la sociedad global sobre el terreno, (...) un lugar con capacidad de movilización y de relacionarnos en la experiencia cotidiana de vivir en un lugar de representaciones, con un lenguaje que se codifica a través de la razón y los sentidos”¹⁴.

La Internacional situacionista, movimiento que trata los conceptos de cotidianidad en la ciudad a través del arte, que se ha analizado anteriormente, describe a la urbe como un organismo, un receptáculo, un espejo y un vehículo donde se proyectan nuestros deseos en el día a día.

Las “derivas” de Debord proponen una dinámica a través de ambientes cambiantes, con una intención de concienciar nuestra existencia y de vincularnos de manera orgánica con nuestro entorno, desde una perspectiva personal y libre.



Mis ejercicios plásticos recurren a esta técnica, que me ha llevado a sensibilizarme con el paisaje, en todo aquello que percibo, volviéndose un imán que establece una relación de juegos mentales a través de gestos y rasgos que se caracterizan por situaciones ociosas y que se transforman en obras artísticas lúdicas.



¹⁴ CORTÉS, José Miguel, *Políticas del espacio, Arquitectura, género y control social*, Barcelona, laac, 2006, p.12.



Fig.33 *Juegos en el espacio público*, En “Mis propios juegos en Valencia”, Valencia, 2008.

Nombre del Juego: “Juegos en el espacio público”

Instrucciones: Es un juego que se lleva a cabo en las caminatas de calles que uno elija, la idea es encontrar una escultura, monumento, obelisco, etc. Se interviene con vello público para darle un carácter de extrañeza a eso que siempre vemos en el paisaje cotidiano.

Espacio donde se juega: Espacio al aire libre o en donde sea.

La indagación en el terreno me ha hecho visualizarlo como un espacio de juego, en el cual se puede intervenir, modificando el espacio y el tiempo a través de escenarios que se convierten en una especie de tablero donde las fichas se desplazan. Estas fichas son las personas, los objetos y su interacción en el emplazamiento. Las personas también son los juegos, las historias y las acciones.



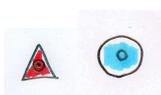
4. Desear, contar, recordar y accionar

Cuando me cuentan sus juegos, los jugadores del pasado y del presente, se remiten a toda una colección de imágenes que asocian con los sentidos, con las personas que estaban alrededor, con una época, un lugar, con las fantasías, anhelos y deseos. De manera portátil, efímera y mínima, el entorno es intervenido a través de marcas en el espacio horizontal y vertical, para lograr una alteración sutil que da paso a la acción de jugar, del recuerdo y la invención.

Las narraciones individuales y colectivas se hacen especialmente accesibles a través de la propia historia familiar, simplemente preguntándonos y evocando nuestras imágenes. El deseo y la identidad, como parte esencial de este imaginario, reviste de formas un horizonte a partir del cual la imagen puede tener un sentido, mostrando un mundo deseado, que el espectador puede entonces discutir, y a partir de su propio deseo puede hacer incitar y hacer surgir, sus propios juegos.



Fig. 34 Sophie Calle, *Chambre avec vue*, 2002, obra realizada en la torre Eiffel, París.



Una pieza con la cual tiene cierta relación a nivel de narraciones colectivas, es la de *Chambre avec vue*, (2002) de la artista francesa Sophie Calle. Ella se instala en lo alto de la Torre Eiffel, durante la noche, para que una interminable fila de personas le cuente cuentos para que no se duerma.

La estrategia es la escucha de cuentos narrados por personas dispuestas a contarlos en un escenario público, de connotaciones emblemáticas de la ciudad parisina. El empleo de estrategias espectaculares, se llevan al carácter de lo íntimo en lo público. Lo que persiste como obra, es la imagen de Sophie Calle, seducida por las historias, pero no éstas en sí.

La artista se muestra como un receptor, presentada en el entorno. En el *Catálogo del Homo Ludens*, se propicia una experiencia que da y devuelve, para construir un diálogo a partir de las aportaciones de los participantes y así establecer una obra de autoría colectiva y propia.



III. CATÁLOGO DEL HOMO LUDENS

El proceso

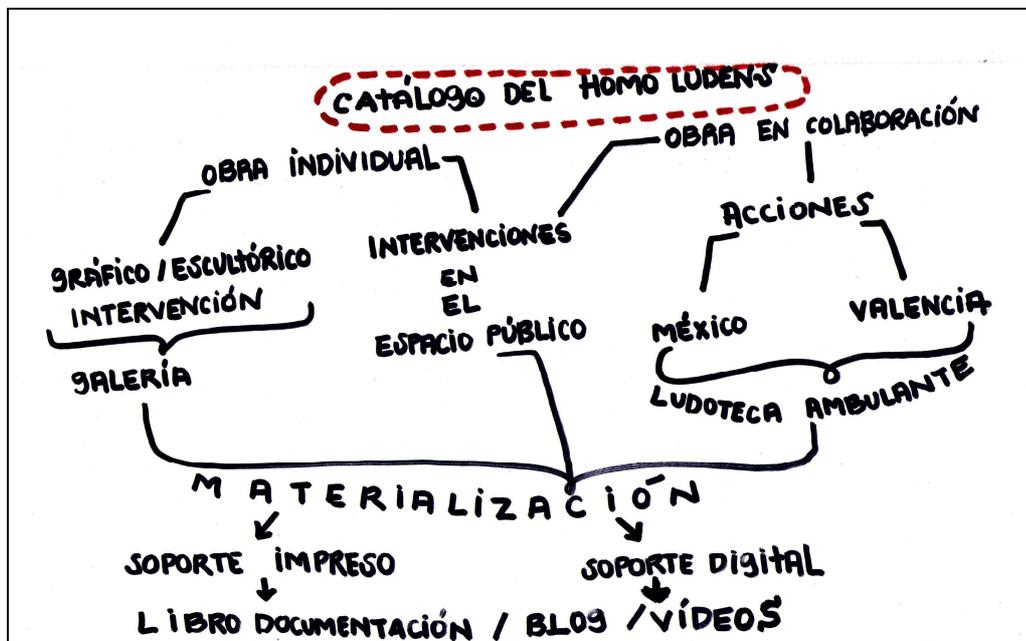


Fig.35 Esquema de proyecto del Catálogo del Homo Ludens, desarrollado durante la investigación en el máster.

La estructura de este *Catálogo*, constituye varios momentos de creación que se pueden delimitar en función a la manera en que se abordan los conceptos que hemos enunciado, es por eso que propongo una división en tres secciones: *Los Juegos de la memoria*, *Los juegos personalísimos del ocio*, y *Mis propios juegos en Valencia*.

La taxonomía que se presenta, ha sido organizada a partir de un criterio de clasificación que muestra juegos individuales y colectivos, que son aportados por participantes de distintos contextos y nacionalidades, con una serie de herramientas procedimentales, que integran un trabajo de documentación, recopilación y extensión de un imaginario tanto colectivo como propio.



Uno de los propósitos de este proyecto, es la idea de recuperar juegos que establecen un vínculo entre la tradición y la invención, para retroalimentar la autoría individual con la colectiva, y así crear un puente comunicativo a partir de elementos universales como los son el juego y el ocio.

Una aportación esencial en mi trabajo, es la disposición de los participantes, que ha enriquecido el diálogo, a partir de conversaciones, acciones y colaboraciones, donde se ha creado empatía, confianza y un reconocimiento del yo con el “otro”, para así vislumbrar como ese otro se convierte en un espejo, donde nos reflejamos e identificamos, en un sentido propio y de agrupación, percatándonos de nuestra identidad.

Este trabajo se caracteriza por intervenciones en espacios dentro y fuera del ámbito museístico, iniciándose en la ciudad de México en el año de 2005, para continuar su desarrollo en la ciudad de Valencia, en el contexto del Máster en Producción Artística. Se ha logrado configurar un conjunto de piezas que incluyen una serie de soportes impresos y virtuales, en fotografías y vídeos de registro; obra gráfica y escultórica de carácter efímero en intervenciones-acciones, que llamaremos “eventos”. La creación de un *blog* se presenta como bitácora de seguimiento del proyecto y futuro espacio para continuar con la participación de este catálogo.

En la especialización de Arte Público, que se imparte en el Máster en “Producción Artística”, las asignaturas elegidas fortalecieron el desarrollo de mi proyecto, a partir de bases teóricas y prácticas en las cuales fui aplicando los elementos ya analizados.



La integración de estos conceptos dirigidos hacia el proyecto final, eran parte del rompecabezas, una construcción que se volvía más sólida y funcional. La estrategia, fue la de realizar un ejercicio continuo que plasmara mis ideas sobre estas preocupaciones, con las observaciones, aportaciones y críticas de los diferentes profesores que compartieron sus diferentes miradas sobre el lenguaje artístico, generando una retroalimentación que me hizo profundizar a través de modificaciones, transformaciones y reafirmaciones de mi quehacer plástico.

A continuación, se explicarán el primer momento creativo, consolidado por una exposición individual que funciona como antecedente para abordar la parte simbólica del juego en la infancia; junto con cursos y talleres que me han hecho profundizar los conceptos estudiados.

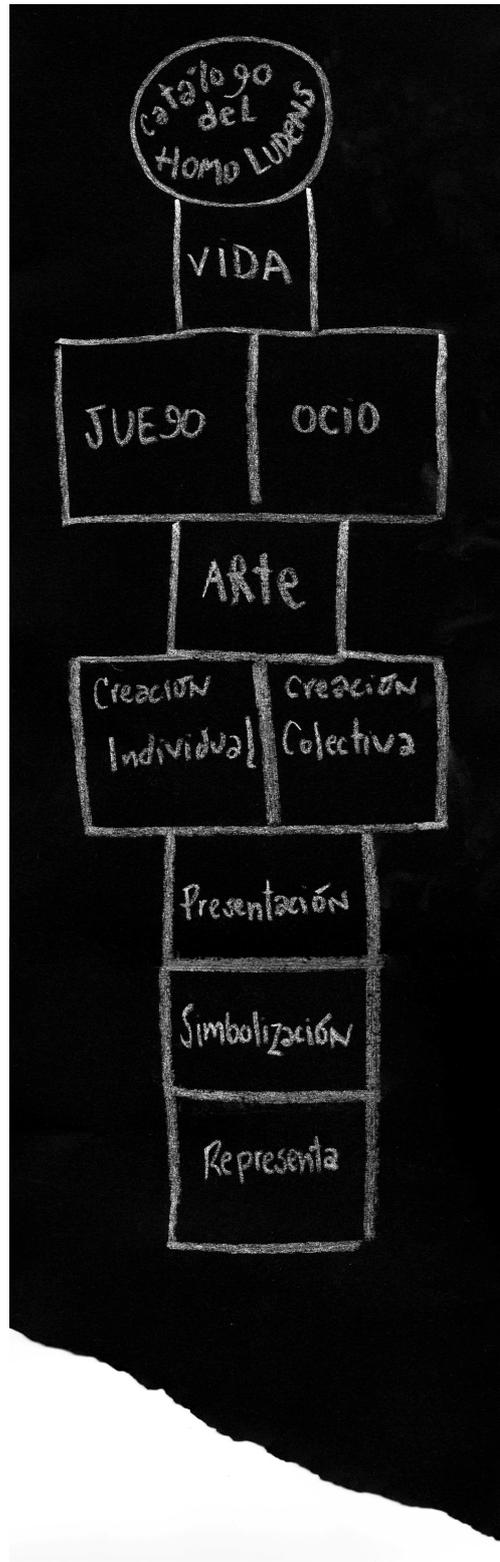


Fig.37 Esquema propuesto para investigación en forma de rayuela



1. Primer momento: La infancia y el juego

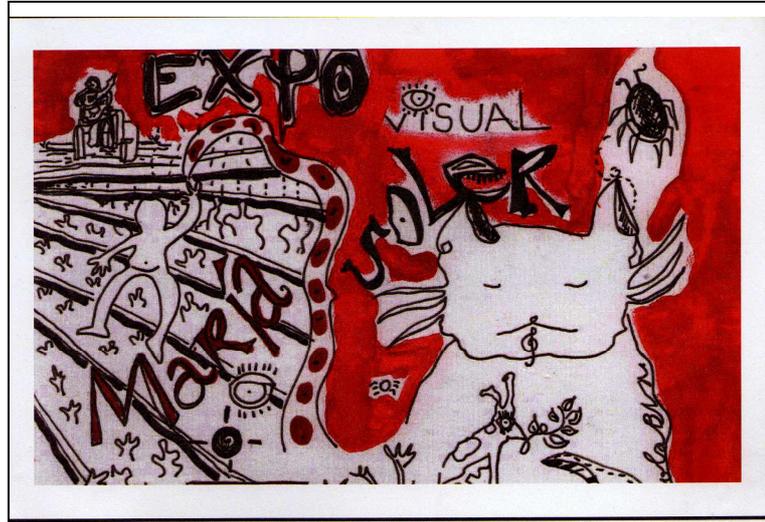


Fig.38 Invitación de la exposición “La infancia y el juego”, México, 2007.

En julio de 2007, presenté una exposición titulada, *La infancia y el juego*¹, propuesta plástica a través de la transformación de juegos conocidos, que fueron resueltos en un lenguaje de carácter auto-referencial, creando un sistema de remembranzas asociadas a la reconstrucción del “yo”- en la memoria con el concepto del juego y la infancia. Los medios fueron desde la gráfica, la escultura, el arte objeto y la instalación, a través de piezas que permitieron la interacción con el espectador para adentrarse a la dinámica del juego. La participación activa con algunas piezas, revelaba una necesidad de poder accionar las obras con los espectadores dentro del espacio museístico.

¹ SOLER, Fernanda, *Exposición La infancia y el juego*, Dirección de Estudios Históricos del INAH, Cd.de México, 2007.



Los elementos representados se insertaron en la reflexión de los recuerdos y la memoria como recuperación del pasado, con cierta ironía. Temáticas psicoanalíticas se hacen presentes en representaciones luchas internas, simbolizadas en un juego de asociaciones con lo infantil, lo ingenuo y lo temible. Las evocaciones de sueños con lo lúdico y lo perverso, se manifestaron en piezas que se convirtieron en una bitácora personal con imágenes que remiten a lo fantástico y a lo terrible, a la añoranza y al reacomodo de vivencias, que son transmutadas, en un lenguaje que explora medios híbridos entre lo escultórico y lo gráfico.

A propósito de esta exposición, el filósofo Gustavo Barajas², presentó el siguiente texto:

LA INFANCIA Y EL JUEGO; LA RECONSTRUCCIÓN DEL –YO- EN LA MEMORIA.³

La propuesta plástica que nos presenta María Fernanda Soler bajo el nombre *La infancia y el juego* es el producto de dos años de trabajo en el que la joven artista, en la búsqueda de la representación adecuada de lo que quiere expresar, ha transitado por las distintas técnicas y formas de expresión contemporánea, logrando una obra que se encuentra en un delicado equilibrio que oscila entre el mutismo del arte-objeto y el carácter narrativo y alegórico de la metáfora. De modo que el conjunto de obras que constituyen esta muestra mantienen, en su aparente diversidad, una clara coincidencia: la expresión a través de la síntesis referencial de lo simbólico y la multivocidad de la imagen. Así las piezas de María Soler⁴ nos introducen en un ámbito semántico en el que se difumina toda certeza, cada obra es un espacio en el que lo real se mezcla con la ensoñación: la representación definida de la realidad se oscurece al ser transgredida-intervenida-con alusiones oníricas que diluyen su univocidad y en las representaciones del sueño y la rememoración irrumpe, a su vez, lo real y su agudo concepto haciéndonos dudar de la veracidad de nuestras percepciones subjetivas.

² Gustavo Barajas es filósofo egresado de la UNAM, que se encuentra realizando una tesis doctoral sobre la concepción romántica de la experiencia estética.

³ Texto tomado de la cédula de presentación a la exposición *La infancia y el juego*, María Soler, México, Dirección de Estudios Históricos del INAH, 2007.

⁴ En esta exposición realicé el cambio de nombre sólo a *María Soler*, como un acto lúdico nominal.



“La infancia y el juego” devela al espectador que las imágenes, que captura la memoria y conforman el ovillo de nuestra identidad en el transcurrir del tiempo, no sólo han eternizado el instante de la existencia sino que en su rememoración se manifiesta el deseo erótico oculto o sublimado; transformando la inocencia del juego infantil en la perversión más gentil y siniestra. La obra de María Soler hace evidente que la memoria no es un compendio de imágenes petrificadas, su eternidad no consiste en su inmovilidad, sino que en su irregular y fortuita aparición se modifican constantemente. La identidad de ese “yo” que nos proporciona la memoria en el que nos reconocemos se diluye en la ambigüedad, transferencia y accidentalidad de las imágenes que la dibujan. El espejo que refleja el “yo” se ha roto: la imagen en la ensoñación tiene vida propia.

La propuesta plástica de María Soler es un intento de asir un “yo” dentro del caótico vértigo de la memoria. Ver las obras de “La infancia y el juego” es abrir los ojos en el punto de intersección del mundo interior con la realidad.



Fig.39 La fuga en “La infancia y el juego”, México, 2007.

Escultura que consiste en unas muletas de madera de 3.50 m, con ensambles de “ococote”, vestidito de tela y zapatitos de charol rojos, con la metáfora de crear un anclaje entre la fantasía y la realidad.



Esculturas-ensambles, de la Exposición "La infancia y el juego", 2007.

Fig.39 Esculturas e intervenciones de "La infancia y el juego", México, 2007.

Serie de esculturas que toman como referente el juego y los juguetes, en relación a historias autobiográficas, que se convierten en reconstrucciones a manera de una arqueología de mi pasado, para volverse una especie de jardín o parque emocional.



“Rayuela”, dibujos en impresión digital sobre plotter, 2007.

Dibujo escultórico con la posibilidad de ser saltado sin zapatos (en el mejor de los casos) como un sambori. Las tejas son almohadas pequeñas con elementos gráficos. Una de las intenciones de esta pieza es hacer una escultura-gráfica transportable.



“Lotería autobiográfica”, obra gráfica ensamblada con objetos sobre lienzo, 2007.

La pieza de “Lotería autobiográfica” es un políptico, que juega con imágenes de reproducciones artísticas de ciertos artistas como Miró, Matisse, Hockney, Picasso, entre otros, así como el empleo de imágenes almacenadas de agendas y bitácoras, montados sobre bastidores de medidas variables, jugando con la bidimensión y la tridimensión.



2. Segundo momento: El arte colaborativo

El segundo momento es el juego para participar y colaborar, vinculando actividades docentes con la creación colectiva. El carácter social y la necesidad de reivindicar el espacio de la ciudad como un entorno lúdico, a través de los sentidos para activar la imaginación.

El juego como factor cultural y universal ha constituido una manera de cuestionar y representar al mundo. El ligar lo individual y lo colectivo, ha sido una forma de inserción en una dinámica de creencias, simulaciones y alternancias entre el mundo real y el imaginario. La construcción de la identidad se establece en nuestra memoria y se hace presente en el recuerdo visualizado, con la posibilidad de llevar a cabo el juego de forma mental y/o corporal.

3. Arte y docencia, inicio de creación colectiva

Las líneas de investigación que he venido explorando, se han dirigido a la construcción de varios proyectos paralelos, que se relacionan entre sí. Desde el año 2001, me involucré en el área de la docencia de Artes Plásticas a nivel medio superior, en la cual comencé a integrar mi proyecto personal con la inclusión de los estudiantes, para crear obras en conjunto y de colaboración; primero como ejercicios prácticos de aprendizaje de las artes y posteriormente con el desarrollo de propuestas más elaboradas en conjunto, donde se logró implicarlos de manera más comprometida con la creación.



El diálogo directo en las clases, la idea de generar nuevos públicos y la retroalimentación de una visión no tan sesgada por el panorama artístico hegemónico, permitió una mirada más espontánea, viviendo la participación y la acción como motor de pensamiento.

A través de una comunicación más cercana, un grupo de estudiantes se interesó en participar en los proyectos que estaba desarrollando, *El Catálogo del Homo Ludens* en su etapa de *Juegos de la memoria* y en los *Personalísimos del Ocio*, comenzó con la ayuda de estudiantes y participantes de formaciones ajenas a la artística.



Fig.38 Acción Homo Ludens, equipo de colaboración de estudiantes de bachillerato Metro Centro Médico, Ciudad de México, 2006.

Desde el 2001, impartí la Asignatura de Artes Plásticas en el Instituto de Educación Media Superior del DF, enfocados a una educación de modelo constructivista. Los profesores y estudiantes nos encontrábamos en un entorno de enseñanza-aprendizaje, que dio pie a la generación de proyectos artísticos en colaboración.



4. Los jocs tradicionals. La Tradición inventiva

Una parte del transcurso de la exploración en la ciudad de Valencia fue la realización de recorridos en las plazas y jardines públicos, allí me encontré con una asociación de difusores de juegos tradicionales valencianos, la cual propone una recuperación de la práctica de juegos populares en la calle, con el uso de elementos mínimos y sencillos, creando una relación con mi proyecto.

Como parte de mi investigación mantuve una entrevista con un monitor que diferenciaba la experiencia con los juegos dirigidos a la realidad virtual, que de alguna forma crean un estatismo al estar en las consolas, los ordenadores y las pantallas de la televisión, en comparación a juegos sencillos de lanzar, saltar y correr, con una comunicación al tocarse, perseguirse, empujándose, con la posibilidad de fatiga por la actividad física, con un cuerpo que vive su identidad en el espacio real.

La recuperación de estos juegos muestra historias colectivas que se transmiten de generación en generación, a partir de juegos elementales, los primeros, los más ancestrales, para tratar de

“Divulgar las acciones humanas espontáneas, liberadas de obligaciones laborales y de imposiciones sociales, que se comportan como acciones desinteresadas y festivas; acciones tan remotas y tan presentes en la cotidianeidad de los pueblos que han llegado a ser parte y a conformar sus modos de vida, sus culturas”.⁵

⁵ Gómez, Ángel, *Juegos tradicionales valencianos*, Valencia, Ayuntamiento de Valencia, en Colección Aula Deportiva, 2000, p.130.



El placer de jugar en grupo o no, sin una dirección impuesta,

“Con materiales simples como un palo, un cordel, un aro, una bolsa de papel, sin valor en sí mismos ni significaciones apriorísticas, en oposición a los juguetes miniaturizados, que cada vez más tienden a aislar al niño. La acción de jugar es más importante que el resultado del juego”.⁶



Fig.39 *Los jocs tradicionals en los Viveros, Valencia, 2007.*



Fig.40 *El Catálogo del Homo Ludens visita y juega a Los Jocs Tradicionals en los Viveros*

⁶ *Ídem.*



5. *Simposium sobre Homo ludens ludens en Gijón*

Cuando uno se encuentra desarrollando un proyecto la información que obtenemos, en algunas ocasiones, parece un imán que nos llama y que sólo nos hace ver aquello “importante”. Nos encontramos en un canal de búsqueda que enlaza las ideas con todo aquello que leemos desde nuestra visión de exploración.

En *Laboral Centro de Arte*, en Gijón, descubro el *simposium* sobre el juego en la cultura y sociedad contemporáneas, en una exposición titulada “Homo Ludens ludens”. Emprendo un viaje a Asturias y me encuentro con una gran inauguración en una amplia sala de exposiciones. Las constantes en la muestra se caracterizaban por la presencia de vídeo juegos, consolas y en general el uso de la tecnología aplicada a objetos interactivos, donde la realidad virtual era la ganadora.

Así mismo, el *simposium* abrió un panorama de las diferentes concepciones del juego desde el punto de vista historicista, en relación a otras áreas de conocimiento y a la práctica de artistas que experimentan con medios infográficos.

En un momento sentí decepción, porque quería cierta empatía con mi propuesta, pero sirvió para saber la posibilidad de interpretación del concepto del juego y conocer dónde se ubica mi búsqueda.



Haciendo un paralelo con los juegos del *Homo Ludens ludens*, el enfoque es sumamente diferente, ya que requieren de una infraestructura tecnológica, donde la programación es básica para hacer funcionar las piezas. Son juegos de realidad virtual que hacen hincapié en lo interactivo, a través del tacto y la visión, de una manera distinta, ya que los artistas, a través de dispositivos que son accionados por ordenadores, se convierten en un carácter mecanizado al ejecutar una tarea mediatizada, donde nos comportamos como usuarios y no como inventores de posibilidades.

Es evidente que esta exhibición se acerca hacia la tendencia del juego y ocio como una exploración de lo virtual, de lo informático y de vídeo juegos, pero a partir de una comparativa de contraste, me fue más sencillo observar mi línea de investigación, ya que aunque maneje conceptos en común, como son los de realidad, interactividad, espacio y tiempo, la intencionalidad es otra.



6. Los juegos del mundo

Otra de las oportunidades que coincidieron en la fase de mi investigación fue el de la asistencia a un curso llamado: “Los juegos del mundo”, impartido en el Centro de Formación Permanente de la UPV. El objetivo fue el de aprender a jugar juegos antiguos de diferentes civilizaciones, como una propuesta de diversidad y coincidencias en los juegos universales, a través de un taller teórico-práctico.



Realizamos construcciones de algunos juegos con sus tableros y fichas, que poseen un carácter simbólico digno de investigar, que puede resultar un incentivo para nuevas propuestas.

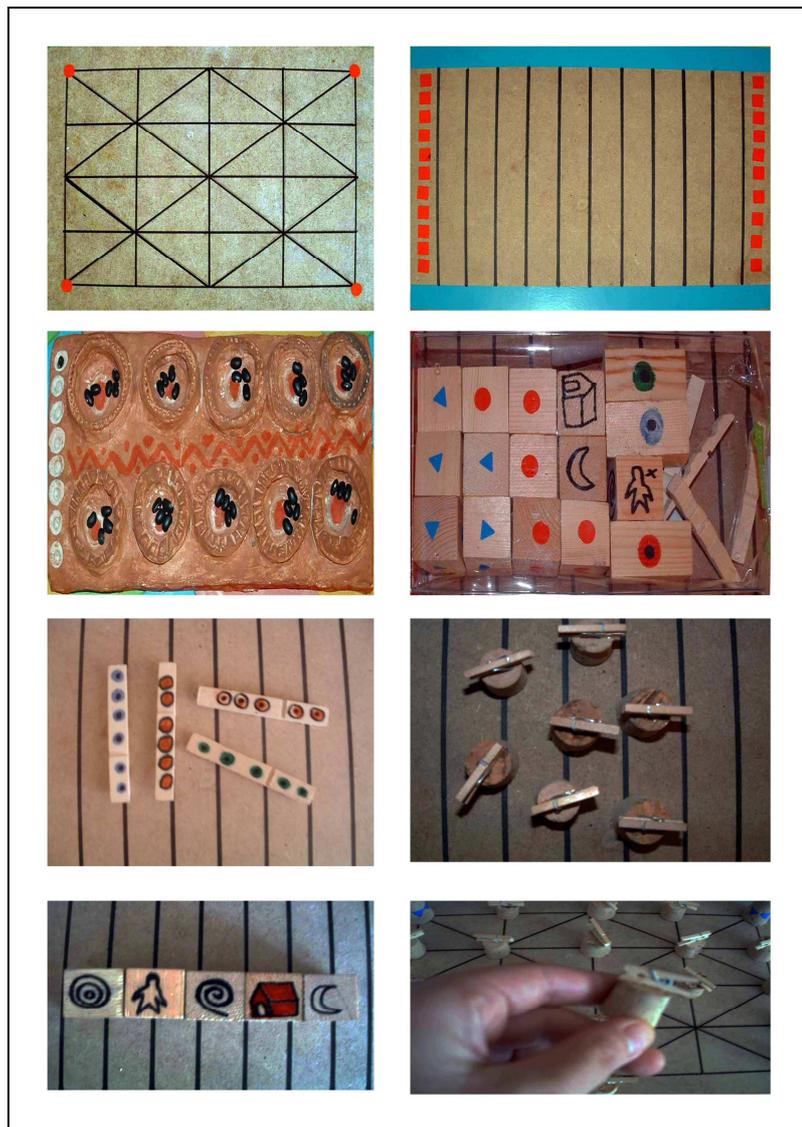


Fig.41 Tableros de juegos africanos: “Las semillas”, “Las cabras y los tigres”, “Cubos celtas”. Valencia, 2008.



IV. LA LUDOTECA AMBULANTE

La Ludoteca ambulante es un concepto que se refiere a las posibilidades infinitas de generar juegos, es una facultad que posee el homo ludens en cualquier ámbito en el que se encuentre. Al ir trabajando con esta idea, el lenguaje plástico y visual se ha manifestado como una estructura de movilidad creativa que puede adaptarse a distintos contextos, accionando el poder de lo lúdico en lo cotidiano.

Este sistema de creación ha tenido variantes en el tiempo en relación a las resoluciones plásticas en el ámbito del arte público. La idea de lo “portátil” se dirige a un interés procesual del modo de realizar la práctica artística, es decir, que se utiliza la premisa de la simplicidad de los materiales, para revelar una postura de recuperar las formas básicas que existen en los objetos y de complejizar las ideas a través del pensamiento creativo. El empleo de un maletín, funciona como *kit* de trabajo para llevar el “arte” a cualquier lugar.

Es así como la *Ludoteca ambulante* se vuelve un símbolo de recuperar el deseo, la libertad de la espontaneidad y la posibilidad de crear con un mínimo de recursos materiales, así como el acercamiento a personas que están dispuestas a sensibilizarse, a partir de estímulos cotidianos. La formalización se hace en propuestas objetuales de intervención y de acción. El uso de la palabra, de las imágenes y de tácticas de aproximación a partir de charlas, recupera lo vivencial en la creación.

Desde finales del 2005 hasta la fecha, los proyectos se han caracterizado por una especie de performances, que denomino “eventos”, que constituyen secuencias de las presentaciones del *Catálogo del Homo Ludens* en diferentes sitios, tanto en la Ciudad de México como en Valencia.



En la primera etapa de este proyecto, hice varias intervenciones de los *Juegos personalísimos del ocio*, conformada por una vídeo instalación con *loop* de entrevistas, fotografías, carteles, formatos de llenado y objetos como: canicas, plastilina, coches de juguete, que fueron distribuidos a los espectadores, para involucrarlos activamente en la pieza y generar una acción colectiva, de modo que su interacción con la obra constituye el registro, recopilación e información de los sucesos.

A mediados del 2006, realicé una producción en espacios expositivos no tradicionales dentro de la beca *Artes por todas partes*, del Instituto de Cultura de la ciudad de México para la presentación del *Catálogo del Homo Ludens*, que continuó con la recopilación para aportar nuevos *Juegos de la memoria y los personalísimos del ocio*. Las propuestas se llevaron a cabo en las cárceles de Sta. Marta Acatitla en los reclusorios femenino y varonil, en el sistema de transporte colectivo metro, en la estación Centro Médico y en la Preparatoria del Gobierno del DF, en Azcapotzalco.

Paralelamente, el trabajo en conjunto con siete estudiantes de la Preparatoria del GDF, de la cual era docente, me dio la oportunidad de darle un giro a mi trabajo, ya que uno de los intereses en mi propuesta, es el trabajo colectivo y de participación.

Con estos ejes desarrollados, continuo con la extensión del conjunto de este proyecto en la ciudad de Valencia, en exposiciones que se llevaron a cabo en el ámbito de galería, en instituciones y en la calle. Los sitios fueron los siguientes: barrio de Benimaclet presentado en el Centro cultural Bio Café, en el Antiguo Mercado de Abastos y en el certamen de Art Público en la Universitat de Valencia, que se describirán posteriormente.



1. Los juegos de la memoria

“La reivindicación de la memoria, la valoración del pasado y de la historia transcurrida no para quedarnos contemplándola de modo reverencial, sino para utilizarla como un instrumento del conocimiento que nos permita abordar el futuro sabiendo de donde venimos y quiénes somos”.¹

La memoria es definida por José Antonio Marina como “un sistema dinámico, sin ser un almacén, ni un cementerio, ni un destino, sino una riquísima fuente de operaciones y ocurrencias.”² El recordar es la construcción de imágenes que recuperamos. Cuando un adulto nos cuenta sus juegos de infancia, funciona como un *flashback*, con escenarios, personajes, acción y tiempo. De alguna manera se invoca al niño interior que goza y disfruta.

La importancia de la memoria individual y colectiva, con su carácter discontinuo, fragmentario, disperso, plural y selectivo, nos es necesaria para decidir nuestro presente, esbozar quiénes somos y así salvar la memoria en la marcha.

La recopilación que se ha venido realizando en las distintas acciones-eventos, a través de conversaciones, entrevistas y llenado de formatos para instrucciones de juego, ha dado la posibilidad de evocar y explicar un juego que ha venido a nuestra mente. Ha permitido una visualización que ha permanecido en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, que es transmitido por tradición o invención y que puede ser repetido en cualquier momento. Son aquellos juegos que se desarrollan en la infancia, de carácter popular y principalmente jugados en la calle.

¹ CORTÉS, José Miguel, *et.al.*, *Lugares de la memoria*, Castelló, Espai d'Art Contemporani de Castelló, 2001, p.15.

² MARINA, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Compactos Anagrama, Barcelona, 1993, p. 118.



Cuando los jugadores ponen en marcha su identidad “homo ludens” en el entorno, se tiene la posibilidad de poner en práctica juegos inventados, son reconstruidos al jugarlos, y proyectados en la realidad convirtiéndonos en *jugadores/investigadores/creadores*. La importancia de la cotidianidad en la realidad ofrecida y reservada al tiempo, nos capacita para leer sus signos y accionar la inteligencia lúdica.

2. Los juegos personalísimos del ocio

La sección de *Juegos personalísimos del ocio*, se encuentra materializada en un libro-folleto con dibujos e instrucciones redactadas por los colaboradores y un vídeo con entrevistas en la Ciudad de México y Valencia. Los juegos que surgen del ocio en espacios de tránsito, son donde no se realiza una “productividad”, sino que son espacios individuales en los cuales se crea una relación lúdica con el entorno, con ingenio y con actos excéntricos, que pueden llegar a considerarse como absurdos, narrados como instrucciones para juego.

3. Las instrucciones de juego

“El hombre se apropia de su realidad dando significados a su experiencia y así constituye su mundo personal, no es un reducto íntimo que nos aísla de la realidad, sino nuestro acceso a ella”³

Marina, habla de la memoria creadora con un parecido a un libro de instrucciones para construir algo, pues la información está incluida en planes activos. En mi propuesta, las instrucciones son como un señuelo para lanzar información como posibilidad de que se quede en la memoria y el sujeto decidirá llevar a cabo la acción en el tiempo y el espacio que él elija.

³ *Ibíd.*, p. 125.



Las instrucciones se manifiestan como esquema de unidad, con posibilidad de apertura para poder ser interpretado.

4. Las entrevistas

A través de un ejercicio ocioso de la memoria, el proyecto establece vínculos con personas que estén dispuestas a evocar juegos conocidos y los creados por ellos mismos, en algún momento de su vida para desprenderse así del mundo “real”, son juegos mentales que se asocian con rituales cotidianos, con manías y supersticiones, que se resuelven de manera lúdica, a través de instrucciones de juego que son mostrados en distintos medios visuales.

Las entrevistas han presentado una forma de comunicación, para recuperar lo olvidado en el recuerdo y en muchas ocasiones el ofrecimiento de una muestra de cómo jugar el juego propuesto. Una estrategia de encuentro fue la de convocar en el sitio de exposición a la proyección del vídeo con entrevistas de los *Juegos personalísimos del ocio*, registrado en la Ciudad de México. Se aprovechó la sala que es utilizada como cine club, y se hizo una reseña de la propuesta del proyecto, donde algunas personas colaboraron con sus propios juegos.



Fig.42 Entrevistas, conversaciones en el Bio Café, posterior a la proyección del vídeo *Juegos personalísimos del ocio* y un debate sobre el juego, Valencia, 2008.

Se realizó una proyección del vídeo *Juegos personalísimos del ocio*, en el Centro Cultural Bio Café, Benimaclet. Solicitando permiso a los propietarios en los ciclos del cine club alternativo que se proyectan cada miércoles a las 10 PM. Se hizo una introducción del proyecto para posteriormente generar un debate sobre lo que se pensaba sobre el juego. Los asistentes fueron de diferentes edades, contextos y nacionalidades, por lo que hubo una cantidad considerable de propuestas de juegos.

5. El buzón Homo Ludens

El formato de llenado para instrucciones y el buzón-homo ludens, son herramientas participativas para fomentar la colaboración y presentar una obra de autoría colectiva. Algunos juegos se compilaron en un libro-folleto con las instrucciones y elementos gráficos, que han sido regalados e intercambiados como trueque, con los homos ludens que continúan participando con el acervo.



Estos dibujos-escultóricos son trazados con cinta de aislar de colores, que aluden a lo primario. Son marcas en el territorio del espacio público: tanto en la calle como en la galería. Se genera un lugar que provoque una distinción del entorno con modificaciones cromáticas y lineales, con una mesa de trabajo que es el área del buzón y los formatos de llenado. En algunas ocasiones se muestran registros fotográficos de pasadas acciones y así mismo, se hace una entrega de objetos simbólicos y carteles que puede llevarse el espectador.

Todo se lleva en un *maletín lúdico*, inspirado en el *maletín duchampiano*. La idea de lo efímero, modificable, transformable, transportable y de materiales sencillos y primarios, son dispuestos donde se requieren. Estas ideas, se convierte en una alegoría de la naturaleza del juego, de cómo puede surgir en cualquier momento, en cualquier espacio.

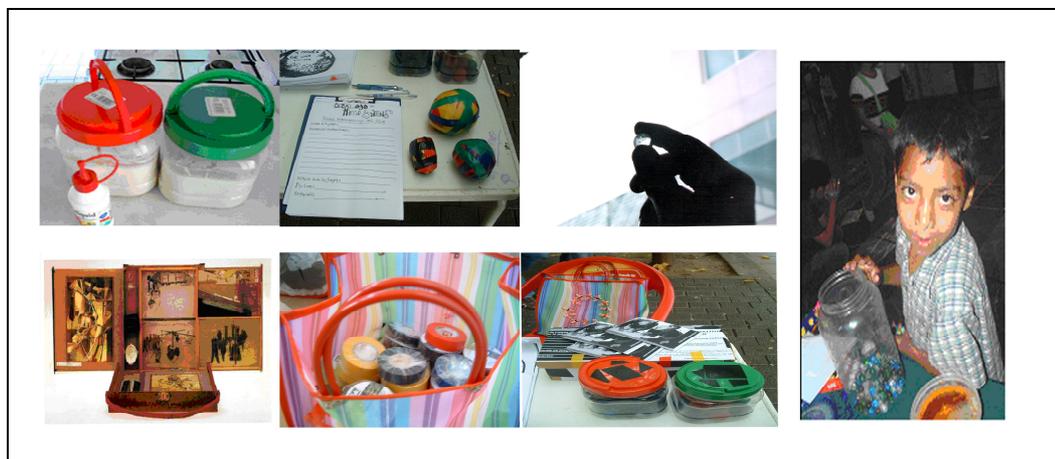


Fig. 45 Maletín ludens, canicas, pegamentos, esculturas-pelotas, libros-folletos y maletín duchampiano.



El Maletín Ludens es el mejor vehículo para la Ludoteca ambulante, ya que puede contener los elementos requeridos según la acción a realizar. Generalmente consiste en el contenedor que anteriormente pudo haber sido una bolsa para ir al mercado, pero que se transforma en un maletín artístico con intervenciones con pequeños juguetes. Tiene botes con canicas, pelotas, plastilina, carritos, líquido para hacer pompas de jabón, elementos que propicien el juego. Botes de cola o “engrudo” para intervenciones callejeras. Dotación de cintas de aislar de colores rojo, azul, negro, amarillo, verde, en algunas ocasiones blancas, para dibujos escultóricos que marcan el territorio del juego, también transporta los. Libros-folletos de *Los juegos personalísimos del ocio*, pelotas realizadas con cintas de aislar de anteriores intervenciones que se convierten en esculturas portátiles. Series de carteles con dibujos para ser obsequiados o intercambiados, así como también una tabla para los formatos de llenado, bolígrafos y el *Buzón homo ludens*, entre otros elementos.

La extensión de líneas en el espacio, como una posibilidad de crear un trazo para crear el espacio del juego en el paisaje cotidiano. Las marcas que crean una construcción mental para poder desenvolver el cuerpo y así, empezar a actuar.

El empleo de cintas de aislar con colores estratégicos se puede asociar con áreas de juego, que se vuelven un material maleable para dibujar en el espacio. Siempre con la característica que nunca será igual la figura que se trace. La intervención constituye un dibujo escultórico que define el espacio como una invitación al juego, a introducirse dentro de la obra de manera activa, ya que si decimos entrar, nos encontramos en el reino del juego, donde el espectador se involucra de manera lúdica.

Así como los niños toman una tiza y generan el mundo en el que a ellos les gusta estar, se crea un montaje de escenario para poder dialogar con el otro, con el entorno y con nosotros mismos.



Un sambori-avioncito-rayuela, como especie de nave, vehículo que los transporta de la tierra, a través de una serie de etapas, que requieren del movimiento y de la destreza, para poder llegar al cielo. El recorrido que genera una danza tribal contemporánea.



Fig. 45 Intervenciones en México y Valencia

7. La librería y la videoteca

La presentación del *Catálogo del Homo Ludens*, recupera material videográfico y en fotografías, que se arma como una videoteca de los diferentes eventos donde ha tenido lugar. La librería la constituye los carteles, los formatos de llenado, el libro folleto y en un futuro el libro de artista, que compila todo el proceso.



8. El libro-folleto *Juegos personalísimos del ocio*

Las formas de materialización de las prácticas del arte contemporáneo, incluyen una diversidad de formatos, donde la documentación del proceso de elaboración es de suma importancia, más que el resultado final.

Con la cantidad de encuestas realizadas sobre *los Juegos de la memoria* y *los Juegos personalísimos del ocio*, contemplé la posibilidad de simplemente dejar el documento, pero en el tiempo, decidí crear un libro-folleto compilatorio de esta información, dándole gran importancia al dibujo como elemento ilustrativo, un dibujo surgido del ocio que propone la posibilidad de expresión con el mínimo de elementos: una hoja en blanco y un rotulador. Los tratamientos de la imagen, son dibujos de contorno con línea alzada que funcionan como instrucciones de lo que el texto nos describe.

El libro-folleto está en dos presentaciones, la primera es un libro de pasta gruesa para ser expuesto en centros convencionales de arte y la segunda, es un folleto transportable para ser repartido y reproducido, como recién salido del horno, es decir, con un formato más informal, para ser repartido en la calle, esto con la intención de extender los objetos artísticos de una manera más accesible y juguetona.



Fig. 50 Plantillas para libro-folleto de Juegos Personalísimos del ocio

Se ha realizado un tiraje de 100 ejemplares en blanco y negro, de 10.5 x 14 cm, como edición de bolsillo. Se pretende hacer un tiraje con pasta dura de mayor formato como memoria de estos juegos, con la posibilidad de hacer más volúmenes con nuevos juegos.

Para recibir un Libro-folleto, se requiere hacer un trueque: si me escribes o me cuentas un juego con sus respectivas descripciones, te entrego un ejemplar.



9. Art public

En el Certamen de *Art Públíc* que convoca la Universitát de Valencia anualmente, se seleccionan proyectos de intervención para el espacio público de este recinto. La oportunidad de presentarme en esta edición, me dio la posibilidad de continuar con mi investigación, adecuándola para el sitio. Realicé el libro-folleto con los juegos que he venido compilando. Estudié el contexto del sitio a intervenir, ya que era una zona de tránsito con una cafetería de gran afluencia y un espacio propicio para el ocio, donde los estudiantes acostumbran comer, jugar a las cartas y algunos fumar *porro*.

Realicé la obra en un pasillo abierto, en la zona de mesas y en las paredes, colocando una mesa para el llenado de juegos y entrega de libros que eran otorgados como un trueque: - si me cuentas un juego te lo cambio por un librito-.

Una observación que merece la pena narrar, fue el suceso de la inauguración, ya que el comisario del certamen, me indicó quince minutos antes de que iniciara la apertura oficial que retirara “ciertos” juegos que aludían al consumo de drogas y a la violencia. Se refería a “Bote fumado” y a “Pegarle a mi hermano”⁴, proclamaba que la Universidad no debía fomentar estos mensajes, ya que alterarían el orden social de las buenas formas, y que si no lo hacía podría ser el último año del certamen, debido al choque con el “consejo estudiantil” de tintes “franquistas”.

⁴ Véase libro-folleto de *Los Juegos Personalísimos del Ocio*.



De alguna manera se me cuestionó sobre si no conocía el contexto de Valencia, en el sentido ideológico, pero mi propuesta ya había sido estudiada por un jurado y aceptada, así que estaban al tanto del proyecto. Las opciones para mostrar mi trabajo era arrancar la página de “Bote Fumado”, quitar algunos carteles que estaban interviniendo el espacio o la otra alternativa era no entregarlo. Mi respuesta inmediata fue la de no querer presentar mi proyecto y retirar la obra, ya a mi parecer sería una concesión injusta, ya que el propósito de mi pieza no es incitar a las drogas. El proyecto estaría incompleto y trastocado en la libertad de expresión.

Si llevaba a cabo el retiro completo no tendría la posibilidad de mostrar el trabajo, como también me quitarían la dotación económica con la que había hecho el proyecto. Después de calmar el sentido de injusticia, hallé la solución con mis amigos que me ayudaban al montaje: la solución fue hacerme un auto censura lúdica, poniendo un parche con la misma cinta de aislar negra empleada para las intervenciones. Con esta acción, posibilité un juego donde a algunos creo más curiosidad y otros lo pasaron desapercibido.

El cuestionamiento de este episodio se centra a si es o no una censura, así como sobre los mecanismos de auto vigilancia que se dan en las instituciones culturales, que buscan mostrar lo políticamente correcto. Con esta experiencia me surgieron muchas interrogantes en relación a las instituciones que quieren mostrar arte contemporáneo, sobretodo en el ámbito del arte público. Las puntos son: ¿el arte debe ser políticamente correcto y no debe mostrar la realidad que nos caracteriza?, ¿es posible que tanto los de trabajadores de instituciones culturales, así como los artistas provoquen esta censura por el miedo de crear un enfrentamiento, perdiendo estatus y así actuar de manera ambivalente?

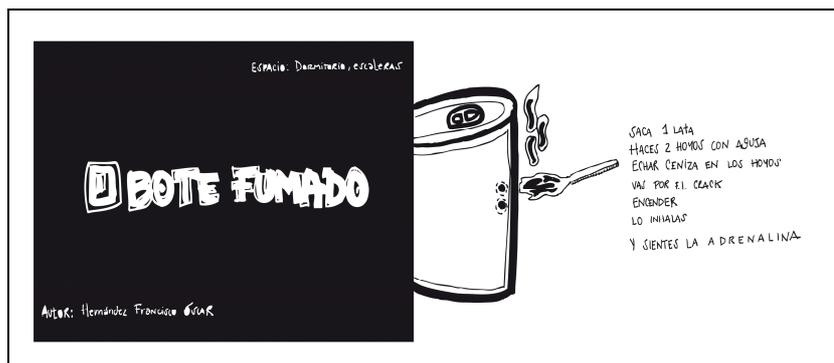


Las instituciones culturales se empeñan en hacer certámenes, talleres, cursos que suenan como novedades del arte contemporáneo dirigidos a la crítica social y de cierta manera al activismo social, pero que al sentirse “vulnerables”, lo que deciden es no aceptar las propuestas y cerrar los ojos a problemáticas existentes.



Fig.51 Intervenciones y acciones en Art Público, Valencia, 2008.

“Especie de auto censura, para entregar los libros-folletos de los Juegos Personalísimos del Ocio”, con cinta de aislar fácil de despegar.





Autor: Francisco Óscar Hernández

Nombre del Juego: “Bote fumado”

Instrucciones: Saca una lata, haces dos hoyos con aguja, echar ceniza en los hoyos, vas por el crack, encender, lo inhalas y sientes la adrenalina.

Espacio donde se juega: Dormitorio, escaleras.

Es interesante la apreciación de estos juegos, que para algunos el *Catálogo del Homo Ludens*, sólo recupera “juegos de infancia”, cuando su extensión propone recuperar las creencias individuales y/o colectivas de lo que se considera juego, ya sean conocidos o inventados, en momentos de ocio. Existe un paralelismo muy cercano del juego con las drogas, ya que en su esencia modifican la percepción de la realidad, el tiempo y el espacio se ven alterados, el estado mental y sensorial es transformado de manera particular, donde existe una fuga de la realidad.

Por otro lado, es importante tomar en cuenta de dónde vienen estos juegos, de ámbitos diversos en donde ha existido la libertad de dejar al participante que escriba o narre sus propios juegos.

Algunos libro-folletos, tuvieron que ser intervenidos con una cinta de aislar en la palabra: “Crack”, ya que fumar crack era propuesto como un juego según su autor, pero en la inauguración del Certamen Art Público, fue puesto en peligro la libre distribución del librito, ya que supuestamente el proyecto fomentaba el uso de estupefacientes, así como la violencia. El comisario decidió pedirme que retirara tanto los libros como los carteles que mencionaran la palabra, justo quince minutos antes de la inauguración. La salida de estos libro-folletos se convirtieron en una acción lúdica que al tapar la palabra con el material de la cinta de aislar negra, pudo ser o no retirada y de alguna manera, la censura se convirtió en un juego, que se presenta a continuación.



Nombre del Juego: “Jugando con la censura *light*”

Instrucciones: En caso de emergencia donde tu obra artística se vea amenazada y no pueda ser mostrada en su esencia, lo que debes hacer es tener calma para que tu cabeza se enfríe, ya que en estas situaciones uno puede encenderse y perder la batalla. Se tiene que retomar algún elemento que no desarticule tu pieza y jugar con “cubrir” la censura, para hacer y no hacer lo que te piden. En este caso el emplear el elemento de la cinta de aislar de fácil retiro, ayudó a cubrir la palabra en cuestión, ya que no era bien recibida. Se encubrió, pero con la posibilidad de ser descubierta en cualquier momento, siempre y cuando el dueño del libro-folleto tenga la curiosidad para ver lo que se oculta.

Espacio donde se juega: En cualquier ámbito en donde se vea coartada la libertad de expresión.



10. Tercer momento. *Mis propios juegos en Valencia.*

El tercer momento se llama *Mis propios juegos en Valencia*, son una serie de intervenciones en el espacio público, que ejercitan el poder que tiene la mirada lúdica, a través de recorridos que se traducen en “derivas” a manera de los situacionistas, inventando el entorno con juegos ociosos, en relación al paisaje y al emplazamiento de ciertas zonas de Valencia, donde en algunas piezas se propicia la participación activa.

11. Las acciones lúdicas en la ciudad de Valencia

“La forma representada en una imagen, no es otra cosa que la representación del deseo: producir una forma es inventar encuentros posibles, es crear las condiciones de un intercambio.”⁵

En los siguientes apartados, se describirán algunos de los proyectos concebidos en las asignaturas, que denominaré “ejercicios plásticos”, como suele nombrar Isidoro Valcárcel⁶ a su práctica artística, este término revela una aproximación menos inflexible o acabada de un proyecto que se cierra y que está terminado. Algunos de ellos, fueron parte de convocatorias y una exposición individual realizada en un centro cultural.

⁵ BOURRIAUD, Nicolás, *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2006, pp. 24 - 25.

⁶ **Isidoro Valcárcel**, artista murciano nacido en 1937, cursa estudios de Arquitectura y Bellas Artes en Madrid. Es uno de los artistas más representativos del llamado arte conceptual. Su arte se relaciona más con las situaciones y la realidad que con la producción de objetos.



12. La gincana ludens

En la asignatura de *Obra gráfica y espacio público*, con los profesores José Manuel Guillén y Dolores Pascual, se especificaron las características de un proyecto gráfico, en el Barrio del Carmen. Para estudiar el contexto de este sitio, se realizaron una serie de recorridos por conocer la esencia del lugar.

Al ir paseando, me percaté que es una zona para ir andando y encontrado cosas. Cada vez que caminaba, el entorno me provocaba una serie de estímulos que son convertidos en mensajes con los cuales juego e invento un mundo paralelo, que surge del corriente. La relación que existe con la “deriva”, es la de percibir la ciudad como un ente vivo, en el cual nos vinculamos a nuestra manera; la mía, es la de crear un diálogo que recupera el ocio de vagar por las calles y verlo como un juego.

La resolución del trabajo final, fue una intervención en el barrio, con el proyecto ***Gincana Ludens***, carteles que sugieren juegos en el momento de tránsito para que se convierta en un paseo lúdico, dispuestos en diferentes calles de gran y poca afluencia, en calles principales y en callejones.

La propuesta fue la de retomar algunas características de una *Gincana* convencional, que es un juego para ir descifrando claves, incógnitas que se presentan a manera de concurso. Se refieren a una serie de pistas que el jugador debe ir siguiendo, para poder tener una dinámica de búsqueda y de encuentro, en las que en algunas ocasiones se pretende dar un contenido didáctico. Son actividades proporcionadas por algunos monitores en espacios recreativos.



La ***Gincana ludens***, retoma el significado con una serie de instrucciones gráficas, en las que se sugieren juegos que surgen en los momentos de tránsito en las calles. La idea de seguimiento de pistas a través de imágenes, se vuelven un punto de referencia con la *gincana* clásica.

En algunas zonas del Carmen, el paisaje casi siempre se encuentra saturado de carteles informativos de eventos y de ocio comercial, con los *carteles ludens* se formula un contraste, ya que no venden nada, simplemente son un guiño a la mirada extraviada, que encuentra una información lúdica, para tomar en cuenta o no. Son juegos que surgen del ocio inventivo, creado desde uno mismo, con la posibilidad de imaginar el entorno con otras connotaciones.

Los *carteles ludens*, son instrucciones de juegos ociosos que se pueden realizar al caminar. Frases que se quedan en la mirada y se pueden convertir en acciones, en juegos mentales que se exploran con los sentidos, que se proyectan en las personas, en objetos, en el entorno en general.

La resolución plástica fue la de dibujos en alto contraste, reproducidos en fotocopias, como medio de reproducción masiva y efímera, recalcando la idea de dibujos surgidos del ocio, de carácter sintético, integrando textos de algunas frases recopiladas del buzón ludens y otras creadas por mí.



Fig. 52 Intervenciones con Carteles Ludens, Barrio del Carmen, Valencia, 2007.

13. Proyecto Ludens solidario

Para conmemorar el día internacional de lucha contra el SIDA, la asociación de *Calsicova* y la Facultad de Bellas Artes, convocó a la creación de propuestas en relación a esta temática. **Ludens Solidario**, fue una intervención en la Plaza de la Virgen, esta pieza fue en colaboración con los artistas René Contreras y Julio López.

La idea fue la de diseñar un envoltorio de condón para el momento del “calentón”. La intención de este proyecto, fue la de invitar al espectador a participar de manera activa para dibujar este objeto, dirigido hacia la necesidad de asimilar la importancia de la prevención, a través de una actitud lúdica en momentos donde nuestra calentura puede ganarle a la razón.



Los participantes de esta obra, realizaron sus diseños de prototipos ideales.

Los dibujantes se convirtieron en una especie de diseñadores industriales, donde se mencionó a manera de juego que las propuestas serían enviadas a los fabricantes de condones, para que tomaran en cuenta nuestras demandas.

El montaje de esta pieza, fue la de un estante con una mesa de trabajo, para dibujar los bocetos, una manta para ir exponiendo los ingeniosos modelos y dos encuestas lúdicas con datos en relación a la problemática del diseño del envoltorio, que crearon algunas frustraciones y riesgos pasionales, que arrojaban los siguientes resultados:

-33% el condón no estaba a la mano, había demasiado desorden para encontrarlo

-37% tuvieron dificultad para la apertura rápida y sexy de la envoltura

-22% tenían el condón en la cartera y se volvió inservible, porque estaba al lado de llaves y monedas

-12% sufrieron de escasez de amor y cuando lo tuvieron no se dieron cuenta de que su condón estaba caduco

-21% mordieron el empaque y se les cayó la muela, y eso desanimó a su pareja.

-12% se perdió en el fondo del bolso

-45% no lo veían porque estaba oscuro

-7% dicen que los hombres no pueden hacer dos cosas a la vez, se tenían que concentrar en abrirlo y no le hacían caso a su pareja



Fig.53 Proyecto Ludens Solidario, Día mundial de lucha vs el SIDA, Valencia, 2007.

Algunos dispositivos contenían música de Barry White para no cortar el momento “cachondo”, otros estaban muy cercanos a la cama y simplemente con alzar la mano se deslizaba oportunamente para su uso. Otros prototipos estaban integrados a la ropa interior, otros tenían una armadura de tipo “espartana” para no dudar de la calidad del condón. Otros, simplemente con que indicaran fácilmente cuál es el derecho y el revés del condón para así no perder tiempo en momento de acción.

14. Exposición en el microcentro de Benimaclet

“Piensa globalmente, actúa localmente” Hazel Henderson

En febrero de 2008, presenté una exposición individual, que consistía en intervenciones escultóricas y gráficas. La idea de ludoteca ambulante, se desplazaba de la ciudad de México a la de Valencia.



La obra se llevó a cabo en la calle Murta en el Centro Cultural *Bio café*, en el barrio de Benimaclet. La apariencia de esta calle, se caracteriza por mantener las estructuras de un barrio antiguo, que coexisten con diferentes locales comerciales, mercadillo semanal, algunos bares, un edificio del ayuntamiento y una plaza con una iglesia construida en el siglo XVIII.

Es un paso concurrido, el cual pareciera que sólo es una vía peatonal, pero la realidad es que los vehículos pueden circular por una parte. Tiene la sensación de ser una plaza-calle-callejón cerrado, donde los transeúntes tienen mayor presencia.

El espacio del *Bio Café*, tiene algunos rasgos interesantes que plantean la integración de la comunidad a través del comercio justo y la gestión cultural de eventos como proyecciones de cine, tertulias y exposiciones. En la cafetería asisten los parroquianos de todas las edades y tiene concurrencia de personas de diferentes edades e intereses.

La propuesta plástica tuvo varias etapas, la primera fue la de gestionar el proyecto para modificar el entorno exterior e interior, se hizo un dossier con bocetos y planeaciones, con dos días de montaje, con ayuda de amigos que colaboraron en la construcción de rayas para no pisar, de cruces, marcas y *samboris*, que eran caminos para el juego, tanto en el espacio expositivo, como en la calle, junto con locales (zapaterías, comercios de alimentos, sala de belleza y en puertas y paredes afuera del ayuntamiento, botes de basura, postes de luz) donde algunos ellos decidieron participar, pudiendo colocar carteles en sus fachadas.



El día de la inauguración, se llevaron a cabo acciones por parte de la gente que decidiera jugar, en la segunda etapa, se convocó a la proyección de un vídeo de entrevistas realizados en México, denominado *Juegos personalísimos del ocio*. En la muestra de esta grabación, los asistentes dieron lugar a una charla informal, en la cual contaban sus juegos y reflexionaban sobre el significado, sus recuerdos y asociaciones. Todos estos momentos fueron registrados en vídeo como testimonios para el *Catálogo del Homo Ludens*.

Una parte fundamental de la propuesta fue la de una invitación a los paseantes de la zona, para integrar el espacio de tránsito exterior con el interior. Niños, adultos y viejos se introdujeron con curiosidad, algunos participaron en *el buzón ludens*, otros veían con extrañeza los dibujos y las marcas por todos lados: en los vidrios, piso, puertas y locales de la zona.

A través de juegos inventados en lo cotidiano, el cuerpo es incitado a realizar acciones con su entorno, a partir de intervenciones en el piso con cinta de aislar de colores para generar caminitos, líneas que podían ser pisadas o no, señalizaciones con gráficos inventados, taches, marcas, palabras que sugerían instrucciones. La mirada será la que descifre y la voluntad, será la que decida jugar.

Los espacios museísticos o de exposición, necesitan revitalizarse a través de una integración mayor con la sociedad, para que exista una posibilidad para la reflexión. La participación activa se convierte en una manera de reinventar nuestra sensibilidad.

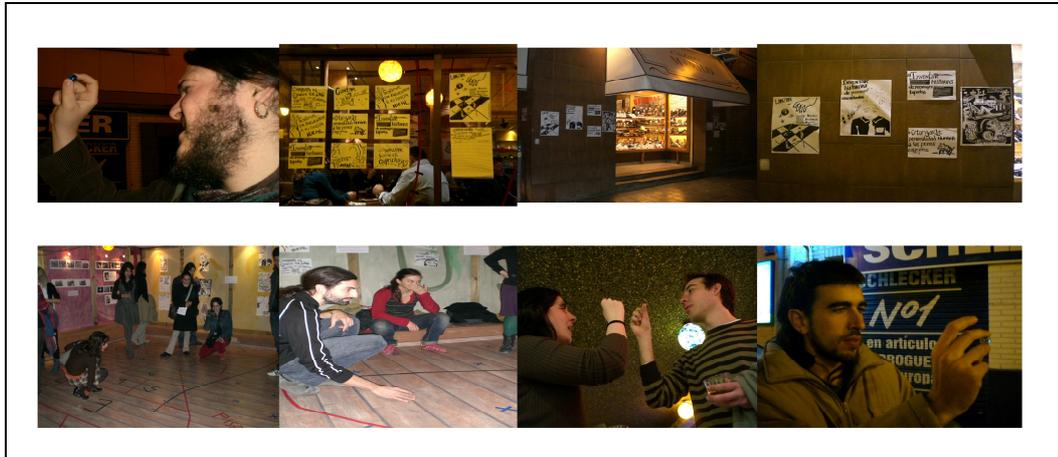


Fig. 54 Exposición Catálogo del Homo Ludens,
en Centro Cultural Bio Café, Benimaclet, Valencia, 2008.

15. Como palomas

En la asignatura de *Estrategias y tácticas en la esfera pública*, impartida por el profesor Pepe Miralles, nos propuso una dinámica de trabajo que consistía en realizar proyectos semanales, en los cuales implicara una metodología para percatarnos sobre la manera en que producimos en el espacio público. La creación de un blog, como bitácora de seguimiento, permitió la publicación y difusión de las estrategias y tácticas de cómo abordar aquello que estamos produciendo. El ejercicio de la escritura, fomentó la reflexión y la capacidad de verbalizar las acciones creadas.



Uno de los proyectos realizados fue *Como Palomas*, intervención en la Plaza de la Virgen, cuya estrategia fue emplear un elemento que surge en un momento de ocio. Las migas de pan que quedan en la sobremesa, con las cuales en ocasiones, tenemos la tendencia a hacer bolitas y formas caprichosas que salen como un ejercicio inconsciente.

La variante era que se convirtieran en palomitas pequeñas para ser comidas por palomas reales. La pieza se desarrolla entre lo cómico y lo trágico, donde el juego y el ocio propician una historia de canibalismo.

El sentido original de la pieza tuvo una variante, ya que la primera intención fue la de construir palomitas de miga, que serían dispuestas en la plaza y así las palomas harían una de sus actividades cotidianas: la de comer. Pero el trabajo en el espacio público siempre sorprende, al colocar las mini palomas, unos niños que jugaban en la plaza se acercaron porque les llamó la atención estas micro esculturas, así que se pusieron a jugar y se convirtieron en parte de la pieza, es decir, la idea inicial se modificó, reforzando al proceso creativo como un sitio de cambios, giros y modificaciones, que en este caso enriqueció la obra, porque se dirigió a una participación despreocupada.

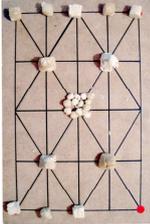
Con el registro fotográfico monté dos piezas: una historia en donde las palomas a pequeña escala eran las víctimas de un ritual, los niños eran los héroes y las palomas las personajes agresores. La otra pieza, fue materializada en un vídeo que contaba el registro de la pieza.



Este conjunto se convirtió en una metáfora de canibalismo, del sometimiento donde el más grande se come al pequeño, un juego de comerse unos a los otros, a través de un acto lúdico.

Las esculturas de material cotidiano, fueron extraídas de situaciones ociosas como son las de hacer migas de pan en la sobremesa, la intención fue la de recuperar estos momentos en objetos manipulables, jugando con la escala y la creación de escenarios a manera de intervención mínima

perteneciente al proyecto catálogo del homo ludens
Fernanda Soler lapepey.blogspot.com



propuesta de intervención en el espacio público, que se desarrolla entre lo cómico y lo trágico, donde el juego y el ocio propician una historia de canibalismo.
vídeo realizado por Fernanda Soler y Mario Martínez
lapepey@hotmail.com mariomartiburgos@mail.com

Valencia 2008

como palomas



Del catálogo del homoludens

Del catálogo del homoludens
como palomas

Portada de vídeo Como Palomas, del Catálogo del Homo Ludens.

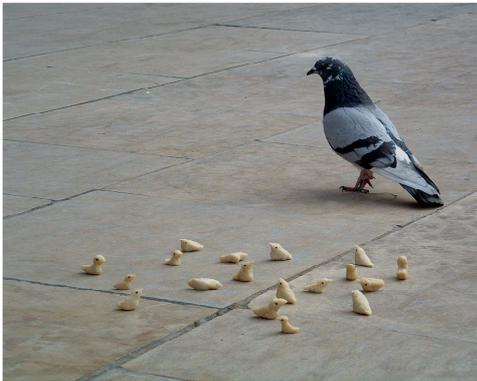
Valencia, 2008.



•OTRO DÍA MÁS

- Sucedee que nos cansamos, simplemente por ser más pequeños, por no ser del mismo color, por no tener los mismos rasgos, por no ser iguales.
- Nos dispusieron como sacrificio, a la intemperie, estamos aguardando nuestro destino fatal.

Fig.55 Sísifo- Como palomas.
Intervención en la Plaza de la Virgen, vídeo y registro fotográfico.
Valencia, 2008.



Aguardando la muertecruel.



Hasta que los guerreros heroicos, llegaron al rescate.



Pero los héroes se aburririeron de defendernos.





16. Guía turística. Valencia a tu alcance.

Continuando con la idea de deriva, de juego y de mirada lúdica, en la clase de *Diseño y gestión del entorno urbano: estrategias artísticas*, con el profesor Elías Pérez, propuse una guía alternativa de turismo de la ciudad de Valencia.

Al encontrarme vagando, casi siempre encuentro elementos que me llaman la atención en relación a la arquitectura, a las personas y al entorno. Esta pieza es una variante de los carteles-instrucciones del *Homo Ludens*, que guarda estrecha relación con la posibilidad de generar mundos paralelos, con una actitud de juego y así mismo, el cuestionamiento sobre las estructuras del turismo institucionalizado, con una mirada hegemónica.

La propuesta es una guía de carácter más existencial, de viaje interior y de auto conocimiento, sin la necesidad de consumir lo que se menciona en las guías convencionales.

El empleo de documento turístico real, crea una simulación a través de la modificación del texto y la imagen, para jugar con la imagen conocida de mapa oficial.



La propuesta original era la de colocarlas en las oficinas de turismo en temporada de fallas, ya que hay gran auge turístico en esas fechas, pero sólo quedó el documento, sin ser dispuesto en estos centros todavía.

VLC VALENCIA TOURIST CARD

Todo lo que necesitas para disfrutar de Valencia, en tu cabeza

Tot el que necessites per a disfrutar de València, al teu cap

All you need to enjoy Valencia, in your head

900701818

Teléfono: 900 701 818
 Línea gratuita de atención al cliente
 Horario de atención: de lunes a domingo, de 9h a 20h

Las actividades que requieren estar aprendidas especialmente para que tú como un miembro, puedes observar el mundo a través de una cámara, según una fotografía que tienes hecha como ejemplo. La cámara de vídeo se recomienda desde el momento hasta el momento. Escucha los diálogos de las construcciones, plátalo con los monumentos, etc. Puedes acompañar en silencio a través de un espejo, una espejito. Escucha todos los sonidos de la ciudad como si fueras el aparato. Aprende, descubre y aprende. Encuentra una palabra que se parece a la palabra. Aprende a leer todas las palabras que te aparezca. Corre y gira una vuelta al día.

Servicios incluidos | Servisic inclosos | Included services

- **Transportes/Transports/Transport:**
Gratuito/Gratuit/Free
Caminatar gaito-gaitina, salto de campo, en un solo pie, caminando de reversa, con los ojos cerrados y bien abiertos.
- **Museos y Lugares de Interés/Museos i Llocs d'interés/Museums and Places of Interest:**
Hasta un 50% de descuento/ Fins 50% de descompte/ Up to 50% discount

Necesitará acostumbrarse, para poder llegar a mirar las cosas desde arriba. En primer lugar mirará con mayor facilidad las sombras, y después las figuras de los hombres y de los otros objetos reflejados en el agua, luego los hombres y los objetos mismos. A continuación contemplará de noche lo que hay en el cielo y el cielo mismo, mirando la luz de los astros y la luna más fácilmente que, durante el día, el sol y la luz del sol.
- **Vistas Guiadas/Vistes Guiades/Guided Tours**
50% de descuento/ 50% de descompte/ 50% discount
Recorrido para examinar aquellas cosas cuyas sombras había visto antes.
- **Servicios Turísticos/Servisic Turístics/Tourist Services**
Hasta un 20% de descuento/ Fins 20% de descompte/ Up to 20% discount
Informes climáticos para clasificar las tipologías de nubes. El color de la canica podrá ser elegido.
Si llega a perderse, distribuido y encuentre lo que no tenía contemplado
- **Alquiler de vehículos/Lloguer de vehicles/ Rent a car**
Hasta un 15% de descuento/ Fins 15% de descompte/ Up to 15% discount
A elección, depende de lo que está buscando o de que no se quiera enterar de que está buscando.
- **Ocio/Oci/Entertainment**
Hasta 25% de descuento/ Fins 25% de descompte/ Up to 25% discount
Queremos aclarar que el ocio y entretenimiento no es lo mismo, es todo lo que usted necesitará para su viaje y su estancia consigo mismo en la ciudad.

Fig.56 Valencia a tu alcance, guía turística intervenida, Valencia, 2008.



Boceto para mapas lúdicos.



17. Juegos en el espacio público

Esta intervención mínima modifica el paisaje urbano, a través de una de las obsesiones que tengo al observar los rostros de algunos monumentos de personajes que logran permanecer en medio de todo, sin moverse, sin tener vida propia, sin ser espacios de contacto ni comunicación.

En esta pieza, a partir de un gesto lúdico: el de colocar vello púbico simulado, pretendo “erotizar” algunas estructuras y monumentos inanimados para crear sensaciones de extrañeza a partir de un elemento ajeno, mostrando una parte oculta que se vuelve visible, la coexistencia de vida y muerte en el mismo lugar.



Fig. 57 Juegos en el espacio público, intervenciones en monumentos de Valencia, 2008.



18. Paisajes ludens

En la asignatura de *Paisaje y Territorio*, impartida por la profesora Eva Marín, el trabajo propuesto fue un catálogo de paisajes, procediendo a realizar una serie de entrevistas para generar testimonios acerca de paisajes ideales, paisajes de la añoranza, paisajes de caminatas y paisajes interiores.

El participante se colocaba un visor para describir un paisaje desde un punto de vista fijo, otro en movimiento y otro desde la mirada interior.



Fig. 58 Paisajes Ludens, aportaciones narrativas de paisajes ideales con la colaboración de participantes, Valencia, 2007.



19 El *blog*

lapepey.blogspot.com

El *blog* ha sido un instrumento que me ha permitido difundir mi trabajo en áreas más extensas, se ha convertido en una bitácora que va cambiando y se va reformulando al crear las entradas que pueden ser vistas de manera inmediata.

La intención en un futuro, es la de crear un mecanismo donde las personas puedan redactar sus juegos para hacer un banco de datos con los juegos propuestos, para expandir el territorio de la participación.

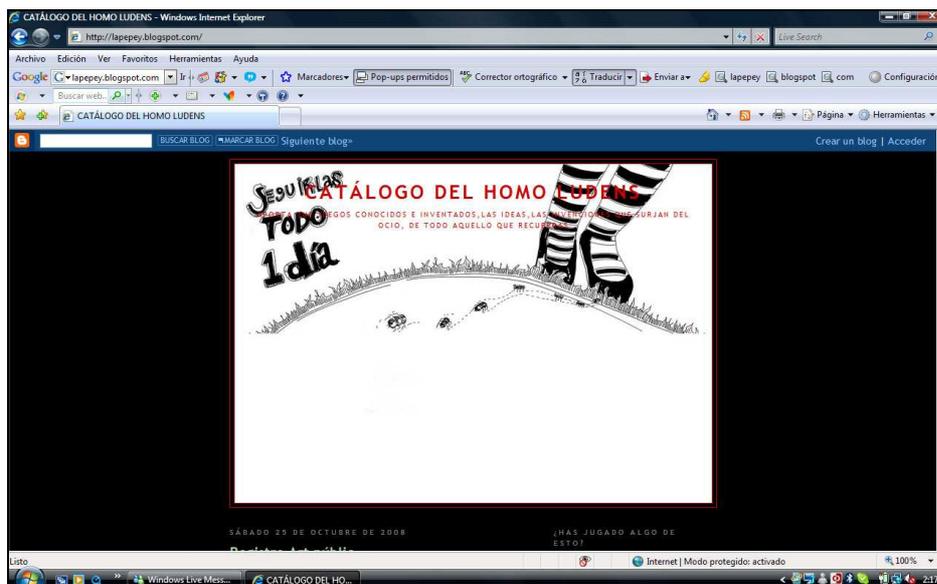


Fig.59 Imagen del blog para el Catálogo del homo ludens, Valencia, 2007 a la fecha.



Este instrumento fue iniciado en la Asignatura de *Estrategias y Tácticas en el Espacio Público*. Su estructura contiene documentos con proyectos, una sección de encuestas para votar los juegos más jugados, reflexiones acerca del proceso creativo, con justificaciones teóricas y formales, imágenes de los proyectos y vídeos de piezas y registro.

20. Las fotografías documentales

En esta parte del catálogo, se presenta una muestra de registros que han servido como documentación, convirtiéndolos en piezas expositivas. Las fotografías muestran el proceso de las acciones en diferentes contextos:

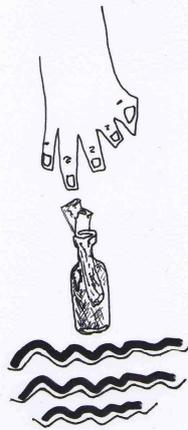
México

Reclusorio Sta Marta Acatitla varonil
Reclusorio Sta Marta Acatitla femenil
Estación del Metro Centro Médico
Centro Histórico
Barrio de Coyoacán
Preparatoria IEMS Azcapotzalco

Valencia

Centro cultural Bio café
Barrio de Benimaclet
Mercado de Abastos
Art Public

○ EL REGISTRO





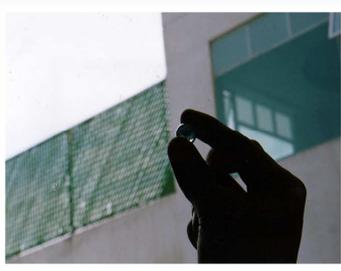
Santa Marta Acatitla, reclusorio varonil.
Ciudad de México, 2006.



Metro Centro Médico, línea verde.
Ciudad de México, 2006.



Plantón por la democracia en el Centro Histórico.
"Ver el mundo a través de una canica".
Ciudad de México, 2006.



Intervenciones en el Barrio de Coyoacán.
Entrega de carteles y canicas.
Ciudad de México, 2006.



Intervención en la Universitat de València.
Certamen Art Pùblic.
València, 2008.



Exposición Catálogo del Homo Ludens.
Intervenciones en Centro Cultural Bio Café y en calle
Murta, Barrio de Benimaclet.
Valencia, 2008.



Juegos en el espacio público.
Intervención en el espacio público.
Valencia, 2008.



Un lago, en un atardecer, ya no se ve el sol. Tonalidades entre rojo y naranja. Los árboles se ven oscuros, sólo se percibe la silueta. Se ve el reflejo de todo en el lago, siento tranquilidad, paz, melancolía. era hermoso. Hace 18 años aproximadamente.

Claudia

Paisajes Ludens



Veo el aire encapsulado, reprimido, hecho tecnología, veo una casa bunker con un cielo negro de otra época. Veo señores en un pasillo como aguardando, una luz como de recámara acogedora, con un profesor ilustre. Oigo unas máquinas, un serrucho, unos tacones y voz como de marroquí. Seres desplazándose y una máquina de vapor.

Paisajes Ludens



En el transcurso, la industria como grandes botellones de leche para gigantes, unas ruinas de la actualidad y mi amigo observando su propio paisaje.

Mirando el paisaje de Axel.

Paisajes Ludens



Lo encerramos todo en cajas, cada una tiene una función, una tiene dinero, cuando lo necesitamos vamos a él. Cada caja es un tipo de instrucción, hay otras donde comemos, cada una tiene un tipo de comida diferente. Al tener tantas cajas, necesitamos comunicación a través de escaleras y pasarelas en todos los sitios.

Paisajes Ludens



Lo encerramos todo en cajas, cada una tiene una función, una tiene dinero, cuando lo necesitamos vamos a él, para los libros también. Salta un tío entre las cajas, cada caja es un tipo de instrucción. Otras cajas donde comemos, cada una tiene un tipo de comida diferente. Al tener tantas cajas, necesitamos comunicación, a través de escaleras y

Paisajes Ludens



Me gustaría ver dibujitos con luces. Píxeles muy finitos, sombras que se mueven, faros lejanos, una línea horizontal que llega hasta al final, como si se moviera.

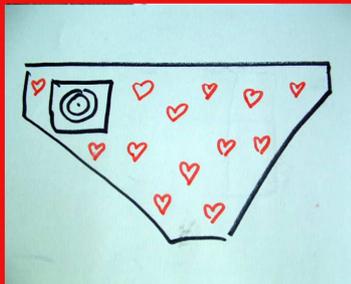
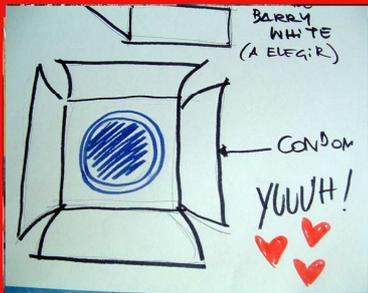
Alessia Bossi

Paisajes Ludens

Proyecto Paisajes Ludens, testimonios de paisajes ideales narrados, a través de un visor lúdico.
Valencia, 2007.



Proyecto de intervención, Sísifo.
Plaza de la Virgen.
Valencia, 2008.



Proyecto Ludens Solidario.
Intervención y propuestas para diseño de envoltorio de
condón para el momento del calentór
Plaza de la Virgen, Valencia, 2007.



Conclusiones

Sobre el proceso

El proceso creativo de esta investigación plástica me ha permitido reflexionar acerca de la necesidad de una mirada lúdica, ya que alimenta el espíritu de cuestionar, disfrutar y construir metáforas en las que empleo un lenguaje para expresar mis inquietudes en relación a varios ámbitos.

Durante la realización del proyecto final de máster, me pude percatar de varios elementos que han ayudado a visualizar y dar coherencia a mi desempeño artístico.

El ejercicio de la escritura me ha servido para poder verbalizar algunos conceptos y encontrar referentes que me han hecho profundizar en las líneas de investigación, por un lado las transformaciones que se han presentado en relación a los modos de realizar las obras, en un sentido propio y de colaboración, creando un puente comunicativo entre la autoría individual y colectiva.

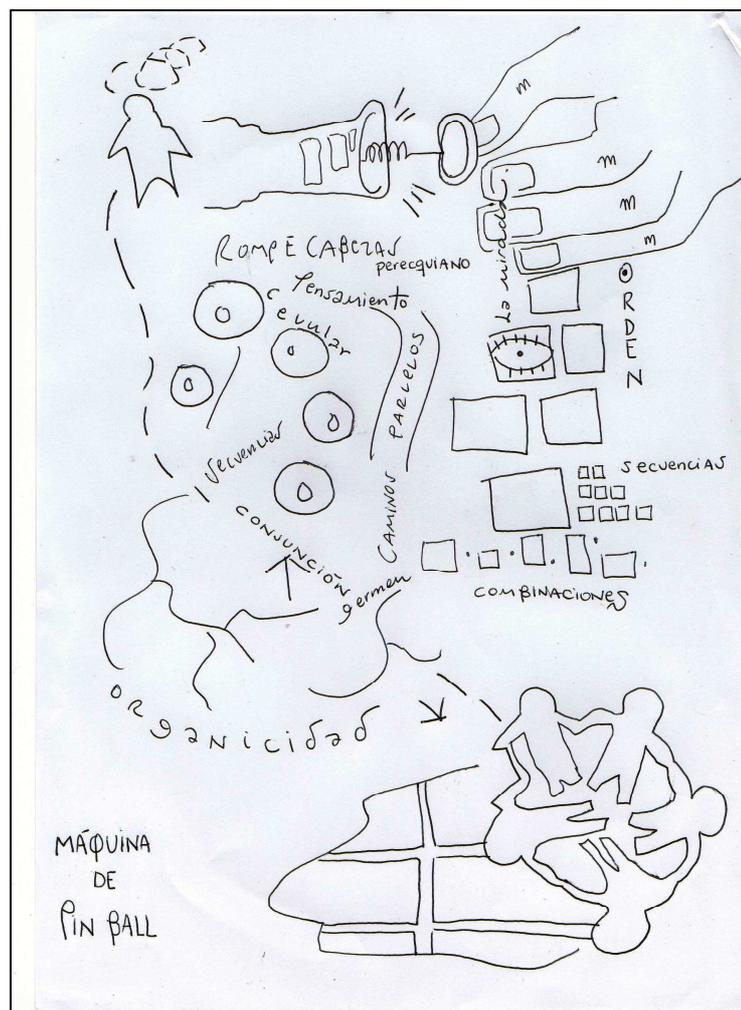
La experiencia de poder llevar a cabo el proyecto en dos contextos culturales distintos, me ha permitido sacar conclusiones sobre la necesidad que tenemos todos los pueblos de jugar, así como de constantes que se presentan en las tipologías de juego en relación a la espontaneidad, a la simulación, a lo vertiginoso y a lo competitivo.

Estas dinámicas que se producen me sugieren la imagen de una máquina de *pyn-ball* que funciona como un mecanismo que requiere de un accionamiento: un resorte que crea el movimiento disparando una esfera que se mueve en varias direcciones dentro de un tablero de juego, esta es la estrategia que he empleado para la construcción de este *Catálogo*.



A partir de una energía física que se manifiesta en un sistema de entradas y salidas, dibuja distintos caminos, que llegan a diferentes territorios. En el impulso de la creación se crean un sin fin de posibilidades, pero al estar en el terreno de juego, las posibilidades dialogan entre sí, estableciendo una coherencia, un orden que se organiza en secuencias, con múltiples combinaciones.

En la imagen esquemática que aparece a continuación, describo el accionamiento individual que se desplaza al ámbito de lo público, de manera orgánica que conduce a un orden que conjunta células creativas-energéticas. Este juego de la creación requiere de la mirada global y particular para que funcione en su totalidad.





Con esta metáfora, el *Catálogo del Homo Ludens* se consolida como un proyecto abierto, que formula una metodología de trabajo obteniendo su potencial de una actitud lúdica frente al mundo, para poder crear relaciones que van de lo individual a lo colectivo.

La práctica artística que he desarrollado, se desenvuelve en ámbitos antropológicos, de carácter sociológico, sin perder la esencia plástica del dibujo y la escultura, formando híbridos cohesionados en intervenciones que buscan contextualizar la obra en cada espacio a modificar.

La creación de territorios de juego como un escape a la cruda realidad, se convierten en una manera distinta de percibir la cotidianeidad a veces carente de un pensamiento mágico.

Las experiencias de la *Ludoteca Ambulante*, han sido variadas en relación al contexto geográfico, existe una percepción diferenciada que va de acuerdo a la identidad de cada pueblo y a las distinciones socioeconómicas de cada país. Las presentaciones en la ciudad de México, me permitieron introducirme en espacios que han fortificado mi mirada hacia un arte más social, preocupado por activar nuestra conciencia. En la ciudad de Valencia, las propuestas experimentaron ámbitos de certámenes y de espacios galerísticos, en un entorno de colaboración con mis compañeros del máster y amistades que he generado durante mi estancia. De esta forma el proceso de colaboración ha sido interesante, ya que se inició con la difusión del proyecto para consolidar un equipo de trabajo, que han sido parte fundamental del desarrollo de éste.



Es evidente que han existido dificultades para contar un proyecto con tantas variantes, ya que al trabajar con elementos paralelos se puede crear cierta confusión, porque de alguna manera cada ejercicio plástico tiene su propia entidad que busca ser una célula de todo el tejido creativo. La propuesta de instrucciones ha sido una forma de crear unidad, sin cerrar posibilidades para el espectador-creador, a partir de taxonomías que se diferencian de las formas de representación individual, colectiva y una combinatoria de ambas. Es un proyecto de juegos que puede jugarse solo o acompañado.

El *puzzle* o rompecabezas es otra figura que revela la intencionalidad de este proyecto, ya que cada pieza es fundamental para entender el todo. Así nos extendemos a la forma del trabajo escrito con posibilidades de lectura abierta, influido por tintes “rayuelescos” que sugieren fragmentos que pueden ser leídos de manera independiente, modificando el orden convencional de abordar un texto. La idea era representar cómo de un juego se crea otro y de ese se pasa a otro, como una secuencialidad con la necesidad de explorar las inquietudes lúdicas.

Las secciones se convierten en un juego transversal, que busca crear una construcción a manera de tablero rizomático, es decir, es un juego orgánico que se clasifica para su visualización. Los ejes que unen las secciones son el carácter espontáneo, imaginativo, lúdico y la utilización de elementos mínimos para llevar a cabo el acto de jugar, considerando al “homo ludens” como un ser que se manifiesta en el mundo a través del juego.



Del “homo faber” al “homo ludens”, se revela un estadio entre el hacer de la producción económica, al del hacer sin un fin práctico, de manera que en este ámbito el ser humano desarrolla plenamente su libertad. Así como también muestra un espejo de quienes somos, cómo nos comportamos e interactuamos entre nosotros.

La vida, el arte y el juego, se fusionan para atravesar la barrera del deber ser dirigido estrictamente a la idea de funcionalidad, el “homo ludens” es capaz de desarrollar energía imaginaria y plantear conflictos simbólicos en forma de juego. De la presencia del “homo ociosus” que muchas veces es llevado a menos, se transforma en la figura del “homo creator”.

Asimismo el lenguaje artístico se crea como un juego entre visiones de todos los “artistas ludens” que comparten. El ocio como motor creativo que puede ayudar a visualizar las cosas desde otro lugar.

De alguna forma la creación artística es un bucle que va indagando y profundizando en diferentes ideas, en mi caso, una de ellas, ha sido el juego, el ocio creativo y el paralelismo con la creación artística como elemento de exploración.

La naturaleza del proyecto ha permitido la hibridación de juegos de la tradición y juegos inventados, ya que en cada “evento” los homo ludens participantes, han propuesto dinámicas distintas de acuerdo a cómo se desarrolla la pieza en el momento. Con las sugerencias de juegos que proporciono, los juegos conocidos, reconocidos universalmente, activan la memoria para trasladarse al ámbito de la invención que no había sido escuchada, ya que no se había reflexionado sobre estos juegos excéntricos que revelan nuestra identidad y nuestro ser interior.



Sobre los descubrimientos y las metáforas

La vida te va mostrando cosas que parecen imanes, elementos de interés que dialogan y aportan a la creación artística. Al conocer los orígenes del juego como esfera de lo sagrado y espiritual, de lo primigenio a lo inventivo y lo didáctico, me percaté que los juegos que he venido recopilando y realizando incluyen todas estas características. Así la práctica, me ha llevado a recurrir a la investigación teórica para profundizar en conceptos que están ahí de forma apriorística y que ahora se han nombrado para conocer su esencia.

Es impresionante descubrir como todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida. La función del juego se ha insertado en un carácter primario que llega a un grado de complejidad que aborda ámbitos de todas las manifestaciones culturales. Los conceptos de dualidad, transferencia, la idea de tiempo y espacio; así como la simulación, el deseo y la capacidad inventiva, se revelan en la esfera tanto del juego como del arte, creando una forma de vida.

Así como hay juegos metódicos, también están los azarosos, espontáneos y los de carácter más complejo que revelan las metáforas de las creencias en el ámbito espiritual y místico. La lucha y la rivalidad como un principio de sobrevivencia se dan en una abstracción del mundo, en un tiempo y espacio diferenciado de la vida común.,



Sobre las posibilidades

La estrategia del *Catálogo del Homo Ludens* es crear una taxonomía que incluya la recopilación, clasificación y extensión del concepto de juego en relación a los juegos conocidos en la infancia, a los inventados en momentos de ocio y a mis juegos inventados, que proponen una mirada lúdica para potenciar la imaginación, la creación de mundos paralelos, el cuestionamiento sobre la monotonía. La táctica es la de lanzar una botella al mar para ver quien recibe el mensaje y articular juegos mentales que inciten a un trabajo con la memoria, la tradición y la invención, así como también la evidencia de dinámicas creadas por los roles culturales, con el género y con la capacidad inventiva que todos poseemos.

El intercambio de juegos se resume en un binomio donde alguien muestra algo a alguien que se lo devuelve a su manera. En este proyecto, la muestra de juegos a partir de dibujos, objetos e intervenciones, genera un ámbito para el trueque como forma creativa de dialogar entre el espectador y el creador.

Existe el interés en los objetivos que apuntan las proclama del arte feminista sobre “lo personal es político” que es la de concienciar, invitar al diálogo para transformar la cultura, la politización de lo personal como proceso de tener autoconciencia del sujeto, efectúan un paso más para la toma de conciencia colectiva.

Las estrategias de colaboración son una práctica imprescindible, para subrayar los aspectos relacionales del arte. La participación popular, a través de medio de implicación como la puesta de carteles, las encuestas, el buzón, fomentan la capacidad de expresar nuestras ideas.



De esta forma, a través del juego me permito abordar otro tipo de temas que me interesan, como las relaciones de poder, la competitividad, la inventiva, la salud y su prevención así como la crítica a algunas instituciones culturales.

Los gestos lúdicos y las formas de intervenciones mínimas, son un ejemplo de prácticas artísticas catalizadoras que “hacen despertar”, coexistiendo con las formas comunicativas masivas que acaparan el pensamiento humano.

La industria del juego es un factor importante a tomar en cuenta ya que en la actualidad, su proclama se basa en la necesidad de consumo, institucionalizando al juego y limitando su espíritu. La propuesta del *Catálogo del Homo Ludens* tiene la premisa de un juego sin necesidad de pagar, de utilizar el mínimo de recursos económicos para poder generar el mundo de la invención.

Otro aspecto relevante que he notado son las problemáticas que se crean en la burocratización, en la gestión y auto gestión cultural, así como también la aceptación de propuestas en certámenes de arte público que a veces son malentendidas por las instituciones.

También es importante la reflexión sobre la necesidad de revitalizar los espacios expositivos, así como la ampliación de públicos, que no sólo mantenga al mismo círculo, sino que se genere una circunferencia más amplia.

El instrumento del *blog* abarca otros territorios de difusión y de interacción, acercándonos a una infraestructura útil para mostrar los proyectos y dar a conocer las ideas que se han trabajado.



La metodología empleada a partir de la recopilación de datos obtenidos de acciones que conforman un sistema de pensamiento para captar la atención del espectador, a través de estrategias de comunicación cercana, que hacen del lenguaje cotidiano una forma de compartir, de pensar y reflexionar.

Preguntando al oráculo

Los pueblos juegan y los juegos persisten, la idea de hegemonía de una memoria única, es contrastada por las identidades individuales y colectivas, que se pretende profundizar en una investigación para el doctorado.

La ludoteca ambulante es un concepto sobre la posibilidad de crear a través de la mirada lúdica, ella se encuentra en tu cabeza. Los elementos de lo transportable, lo portátil, permiten una forma de movilidad, entre México y España teniendo la intención de continuar la investigación sobre la identidad de las personas en relación al juego y al ocio, según su contexto cultural que dará pie a un sin fin de formas de pensamiento, donde la diversidad puede enriquecer el imaginario colectivo.

Juego ocioso entre arte y juego

Porque juego a hacer arte, hago del arte un juego

Porque soy una jugadora ociosa hago arte

Porque hago arte ocioso juego

Porque juego soy una ociosa

Porque soy una ociosa, juego

Porque juego ociosamente hago arte



Bibliografía básica

AA.VV., *Con el sudor de tu frente. Argumentos para la sociedad del ocio*, Col. Biblioteca de la mirada, Buenos Aires, La marca, 1995, pp.194.

AAVV, *Fluxus y fluxfilms: 1962-2002/Fluxus*, Catálogo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, pp. 341.

AAVV, *La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución, Sección inglesa de la Internacional Situacionista*, La Rioja, Pepitas de calabaza ed., 2004, pp. 121.

ARDENNE, Paul, *Un arte contextual, Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*, Murcia, CENDEAC, 2002, pp. 176.

BLANCO, Paloma, CARRILLO, Jesús, *et. al. Modos de hacer*, Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca, 2001, pp. 488.

BLISSET, Luther, BRÜNZELS, Sonja, grupo autónomo a.f.r.i.k.a., *Manual de guerrilla de la comunicación, Consultor práctico para el tratado de dolores locales y generales*, Barcelona, Virus editorial, 3ª. Edición, 2006, pp.233.

BOURRIAUD, Nicolás, *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2006, pp.143.

CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, D. F., FCE, 1994, pp. 331.

COOKE, Lynne, "Home Alone", en *EXIT 25, Jugando-Playing*, Madrid, 2006, pp. 104.

CORTÁZAR, Julio, *Historias de cronopios y de famas*, México, Alfaguara, 1990, pp. 128.

CORTÁZAR, Julio, *Rayuela*, Buenos Aires, Editorial Cátedra, 1963.

CORTÉS, José Miguel, *Políticas del espacio, Arquitectura, género y control social*, Barcelona, laac, 2006, pp.207.

GADAMER, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello, El arte como juego, símbolo y fiesta*, Barcelona, Paidós, Pensamiento Contemporáneo 15, 1991, pp.124.

GARCÍA, DORY, Federico, *Conclusiones del taller, "El compromiso del arte con un medio rural vivo"*, Amayuelas, 22-24 septiembre de 2006.

GÓMEZ I NAVARRO, Ángel, *Juegos tradicionales valencianos*, Valencia, Ayuntamiento de Valencia, Colección Aula Deportiva, 2000, pp.130.

- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Buenos Aires, Alianza/Emecé, 1968, pp.287.
- KAPROW, Allan, *La educación del des-artista*, Madrid, Ediciones Árdora, 2007, pp. 125.
- LAMPERT, Catherine, *El profeta y la mosca, Exposición de Francis Alÿs "Obra Pictórica 1992-2002"*, Madrid,Turner, 2003, pp.188.
- MARINA, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona Compactos Anagrama, 1993, pp. 344.
- MEDINA, Cuauhtémoc, *Diez cuadras alrededor del estudio, Francis Alÿs*, México, Antiguo Colegio de San Ildefonso, 2006, pp. 135.
- OLIVARES, Rosa, "¿Quieres jugar conmigo?", en *EXIT 25, Jugando-Playing*, España, 2007, p. 16-17.
- ONO, Yoko, *Pomelo*, 1963, Cuenca, España, Centro de Creación Experimental, Taller de ediciones, 2006.
- POPPER, Frank, *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad hoy*, Akal/Arte y Estética, 1989, Madrid, España, pp. 314.
- REYES, Pedro, *Las nuevas terapias grupales*, México, Ed.Diamantina, Conaculta, 2006.
- RINCÓN, Valentín, SERRATOS, Cuca, *Jueguero*, México, D.F., Nostra Ediciones, 2005, pp. 107.
- SAN MARTÍN, Francisco, "Artista ludens", en *EXIT 25, Jugando-Playing*, Madrid, 2006, p.24.

Bibliografía general

- CABANNE, Pierre, *Conversaciones con Marcel Duchamp*, Barcelona, Ed. Anagrama, Serie Informal, 1984.
- CALVINO, Italo, *Las ciudades invisibles*, Madrid, Siruela, 16ª. Edición, 2007, pp. 171.
- CORTÉS, José Miguel, *et. al., Lugares de la memoria*, Espai d'Art Contemporani de Castelló, Valencia, 2001.
- DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 3ª. Reimpresión, de la 2ª. Edición, 2007, pp. 176.
- ECO, Humberto, *Cómo se hace una tesis*, Barcelona, Gedisa editorial, Biblioteca de Educación, Herramientas universitarias, 8ª. Reimpresión, pp. 233.

FAVARETTO, Celso, *A invenção de Hélio Oiticica*, Sao Paulo, Editora da Universidade de Sao Paulo, 2ª. Edição, 2000, pp. 240.

HADDON, Mark, *El curioso incidente del perro a medianoche*, Barcelona, Quinteto, 2007.

LAMARCHE-VADEL, Bernard, *Joseph Beuys*, Madrid, Ediciones Siruela, 1994, pp. 103.

MARINA, José Antonio, *Elogio y refutación del ingenio*, Barcelona, Compactos Anagrama, 1992, pp. 282.

MARINA, José Antonio, *La inteligencia fracasada, Teoría y práctica de la estupidez*, Barcelona, Quinteto, Anagrama, 2004, pp. 174.

OROPEZA, Emilio, *Juegos mexicanos de los siglos XIX y XX*, México, Grupo Editorial Tomo, 2004, pp.172.

PEREC, George, *La vida instrucciones de uso*, Madrid, Ed. Hachette, 1987.

VERDÚ, Vicente, *El estilo del mundo, La vida en el capitalismo de ficción*, Barcelona, Compactos Anagrama, 2003, pp. 294.

Páginas de Internet

Más de Arte, "Biografías de Peter Fischli and David Weiss", en http://www.masdearte.com/biografias/articulo/biografia_fischli_peter_weiss_david.htm, s/f, [02/10/2008].

Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, "Cosmococas", Exposición de Helio Oiticica, MALBA, en <http://www.malba.org.ar/web/prensa2.php?id=46>, Buenos Aires, noviembre de 2005, [05/06/2008].

MARTÍNEZ, Paloma, "¿Qué se juega en el arte?", en *Revista Teína No. 05*, en <http://www.revistateina.com/teina/web/teina5/dos4.htm>, Valencia, julio-septiembre, 2004, [07/08/2008].

RODRÍGUEZ, MARCOS, Javier, "Un artista que dice no", en *El País*, Reportaje: Arte, http://www.elpais.com/articulo/revista/agosto/artista/dice/elpeputec/20070710elpepirdv_5/Te, España, 10/07/2007, [12/09/2008].

Universidad Javeriana, "Estética del Juego", en http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/jarte.htm, Bogotá, s/f, [12/06/2008].

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA, "Poliesportiu de Jocs Tradicionals", en http://www.aytovalencia.es/ayuntamiento/Infocidad_accesible.nsf/vDocumento_sWebListadov/96B05A2B7D3410B3C12572C20024068A?OpenDocument&bd

[Origen=ayuntamiento/rinternacionales_accessible.nsf&idapoyo=CEB1957EDAC918BEC12573D9002B2316&nivel=9&lang=2](http://www.deportevalencia.com/instalaciones/instalaciones.asp?id=3), en Fundación Deportiva Municipal Valencia, <http://www.deportevalencia.com/instalaciones/instalaciones.asp?id=3>, Valencia, s/f, [31/10/2008].

Vídeos

Bruce Nauman, *Caminando de una forma exagerada en el perímetro de un cuadrado* ("Walking in an exaggerated manner, around the perimeter of a square"), 10 min, 30 segs, 16mm, 1967-1968.

Bruce Nauman, *Caminando de una forma exagerada alrededor* ("Walking in an exaggerated manner, around..."), Remix con niños realizado en el Museo de Arte Moderno de Viena MUMOK, Vídeo de medienkunstschule, (Escuela de Comunicación y de medios), 16mm, 1967-1968.

Fischli and Weiss, *El Curso de las Cosas* ("Der Lauf Der Dinge") ,Dirigida por Peter Fischli, David Weiss ,guión: Peter Fischli, David Weiss ,cámara: Pio Corradi,edición: Rainer M. Trinkler, Mirjam Krakenburger, sonido: Dieter Lengacher, Will Kluth ,versión Original: Sin dialogos; Color 16mm.,estreno: Junio 1987 ,Producción: T&C Editions AG/Alfred Richterich.

Pérez, David, (Dir.), "El arte como ejercicio", Isidoro Valcárcel Medina conversa con Juan de Nieves, en *La voz en la mirada, 2º Seminario de diálogos con el arte, La persistencia en la actitud: acciones y reacciones, No. 4*, Departamento de Pintura, Facultad de Bellas Artes, Vicedecanato de Cultura, Universidad Politécnica de Valencia, 2007.