

Bernal Rivas, Gonzalo Enrique.

Profesor de tiempo completo, Universidad de Guanajuato, Escuela de Nivel Medio Superior de Salamanca, Área de Artes.

Lo real y lo festivo: reflexiones sobre las obras centrales de tres creadores mexicanos desde una nueva forma de arte.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, experiencia, fiesta, virtual, México.

KEY WORDS

Art, experience, party, virtual, Mexico.

RESUMEN

El *arte de la experiencia del espacio humano* es un conjunto de prácticas artísticas cuyo tema central o materia de creación es el ejercicio del hábitat que hemos edificado, entendido este último como la suma del espacio arquitectónico y el espacio urbano. Esta nueva forma de arte reflexiona sobre el vínculo existente entre el deterioro de las relaciones humanas y el empobrecimiento de la experiencia del espacio humano, sin embargo es importante señalar que no se caracteriza por un atributo único sino por una gama muy variada de rasgos, entre los cuales distinguimos su interés en lo festivo, específicamente en la obra de Pedro Reyes, Francis Alÿs y Máximo González.

Algunas obras centrales de los tres artistas mexicanos a quienes nos referimos tienen en común que analizan la manera en que las fiestas y las actividades que se realizan en ellas, destacando los juegos, generan un espacio de convivencia en el que se establecen ciertas relaciones humanas temporalmente. Asistir a una fiesta es una manera de encontrarse frente a frente con el otro y participar en juegos tradicionales es una forma de colaboración para evitar que estos caigan en desuso debido a la rápida expansión de la tecnología y a la transformación de nuestro estilo de vida. Obras como *Melodrama y otros juegos* de Reyes, *Piñata* de Alÿs o *Versos sobre papel picado* de González meditan sobre el espacio real desde el espacio virtual, en un intento por contribuir al fortalecimiento de nuestra experiencia del espacio humano.

ABSTRACT

The art of the human space experience is a set of artistic practices whose main topic or creation matter is the exercising of the habitat we have built, understood this last one as the addition of architectonic and urban space. This new form of art reflects on the existing bond between the human relationships deterioration and the impoverishment of the human space experience, although it is important to point that it is not characterized by an only attribute but by a wide spectrum of features, among which we distinguish its interest in the festive, specifically in Pedro Reyes, Francis Alÿs and Máximo González's work.

Some of the main artworks by the three Mexican artists to whom we refer have in common that they analyze the way parties and the activities done in them, highlighting the games, generate a coexistence space in which certain human relationships are established temporarily. Attending a party is a way to encounter face to face with the other and to participate in

traditional games is a way of collaborating to prevent them from dying out because of the quick expansion of technology and of the transformation of our lifestyle. Artworks such as Reyes' *Melodrama y otros juegos*, Alýs' *Piñata* or González's *Versos sobre papel picado* meditate on the real space from the virtual space, in an attempt to contribute to strengthen our experience of the human space.

INTRODUCCIÓN

En esta comunicación se presenta la definición de los términos *arte de la experiencia del espacio humano y estética de la experiencia del espacio humano* que han sido previamente propuestos por el autor. Se destaca una relación esencial en torno a la cual la forma de arte presentada reflexiona, pero se admite que lo hace en un espectro muy variado y se comenta brevemente una tipología planteada antes. Se señala asimismo que esta categoría de arte no tiene un estilo determinado, pero se indican dos rasgos que se repiten con frecuencia, uno de los cuales es el interés por lo festivo, en el cual nos centramos en esta ocasión. Se precisa lo festivo y se abordan concisamente tres de sus características: el uso de reglas, su gratuidad y los elementos residuales. Los tres se presentan con un enfoque en que lo festivo es semejante a lo virtual y en que gracias a una comparación con lo real puede generarse una reflexión sobre la manera en que construimos y vivimos los espacios que compartimos. Finalmente, se muestran piezas de tres artistas mexicanos contemporáneos que se han aproximado respectivamente a una peculiaridad de lo festivo a través de la creación de un espacio virtual y se analiza la reflexión a la que el participante puede llegar al identificar el papel de cada uno de estos atributos en la construcción y percepción del espacio real.

DESARROLLO

El término "experiencia" no ha sido definido de manera explícita en textos en que su estudio es fundamental, lo cual es hasta cierto punto sorprendente. El *Breve diccionario analítico de términos Husserlianos (2010)* de Antonio Ziri3n por ejemplo no incluye la palabra y *Análisis reflexivo (2003)* de Lester Embree tampoco la define expresamente. A pesar de esto y puesto que abordaremos a la experiencia desde una perspectiva espacial, hemos incluido en seguida algunas nociones sobre el origen y definición del vocablo desde este enfoque.

La experiencia de la arquitectura (Om at opleve arkitektur, 1959) de Steen Eiler Rasmussen es ya un texto obligado para quien está interesado en este tema. En una sección de notas personales incluidas por el autor se plantea a la experiencia como un fenómeno íntimamente relacionado con la percepción, lo cual se argumenta aproximándose a la palabra de origen danés *oplevelse* que significa experiencia o percepción. El término fue empleado por primera vez, según Rasmussen, en un contexto relacionado con la percepción formal en 1915 por el danés Edgar Rubin en su tesis *Figuras percibidas visualmente: estudios y análisis psicológicos*, la cual se centra en la percepción de la figura y el fondo y en la que desarrolló una colección de formas bidimensionales entre las que destaca el Jarr3n de Rubin. Su obra influyó fuertemente en la Psicología de la Gestalt, en la que se retomaron los términos que empleó, aunque este psic3logo no perteneció al movimiento.

Alberto Saldarriaga Roa (*La arquitectura como experiencia, 2002*) destaca dos aportaciones de John Dewey al estudio de la experiencia en su obra *El arte como experiencia (Art as experience, 1980)*. En la primera, Dewey señala que un rasgo de la experiencia es la vitalidad, lo cual se refiere a que la experiencia no se desarrolla en aislamiento sino en un intercambio con lo que nos rodea. Este intercambio denota para Dewey que toda la experiencia humana contiene una experiencia estética latente, de ahí su comprensión de la experiencia como arte en germen. La segunda aportación de Dewey, explica Saldarriaga, es su descripción de la forma de la experiencia. El autor asegura que la experiencia es integral y de organización dinámica. Integral porque no es posible dividirla en las partes que la componen y que, propone Dewey, son tres, la práctica que radica en la interacción sujetos-objetos, la intelectual que da nombre al significado de esa experiencia y la emocional que unifica estas partes. Por otro lado, la experiencia es de organización dinámica porque tiene inicio, desarrollo y final en el tiempo.

En lo que se refiere a la estética de lo cotidiano y la estética del arte, Saldarriaga acusa a Dewey de conferirle menos importancia a lo cotidiano y centrarse en lo artístico, aunque reconoce como sugestiva y posible de trasladar a la arquitectura su consideración de la experiencia como "arte en germen". La experiencia estética está presente implícitamente en la experiencia humana, más aún, una expansión de los rasgos creativos existentes en lo cotidiano es posible. Así, Saldarriaga finaliza su exposición sobre el tema concluyendo que "La experiencia no siempre es de orden artístico"¹.

No son pocas las obras de arte mexicano contemporáneo que se acercan a la vivencia del conjunto integrado por el espacio arquitectónico y urbano. Sin embargo, solo pueden considerarse como piezas que pertenecen a la forma de arte que hemos planteado a aquellas en las que se aborda la práctica del entorno en el que vivimos como tema o como componente destacado. Así, el *arte de la experiencia del espacio humano* se define como el conjunto de prácticas artísticas cuyo tema central o materia de creación es el ejercicio

¹ SALDARRIAGA ROA, Alberto, *La arquitectura como experiencia: Espacio, cuerpo y sensibilidad*, Villegas Editores, Bogotá, 2002, p. 54.

del hábitat que hemos edificado. Por otra parte, la *estética de la experiencia del espacio humano* es la teoría estética que consiste en valorar las obras de arte en función de la práctica del medio que cohabitamos que representan o generan. El vínculo entre el detrimento de los lazos interpersonales y la decadencia del uso del medio que cohabitamos es fundamental en esta nueva categoría de arte, cuya presencia en México hemos comprobado registrando la existencia de un conjunto de obras de arte que se agrupan bajo los términos expuestos.

El *arte de la experiencia del espacio humano* no estudia la articulación mencionada como esencial de manera universal, sino en un espectro muy variado. Sin el afán de establecer una tipología exhaustiva de las prácticas en cuestión, hemos propuesto antes una clasificación integrada por cinco tipos que corresponden a una forma de debilitación de la vivencia, la cual a su vez tiene su origen en un daño específico de las relaciones humanas: la falta de identidad, la manipulación, la invisibilidad, la fugacidad y el uso irreflexivo de la tecnología.

Por otra parte, aunque las piezas que integran la forma de arte mencionada no tienen un estilo que las diferencie, hemos identificado dos particularidades que se repiten frecuentemente: su interés en lo festivo y la inclusión de elementos propios de la cultura desde la que medita. En esta ocasión nos centraremos en la primera.

Hablar de lo festivo es referirnos a lo alegre, es decir no solo a la fiesta, sino a otras actividades, entre las que destacan los juegos. Deseamos acentuar tres rasgos de lo festivo: el uso de reglas, su gratuidad y la presencia de elementos residuales. El uso de reglas resulta interesante como tema de análisis sobre la vivencia del espacio porque mientras jugamos, el espacio real y las leyes que lo rigen se desvanecen temporalmente y se erige mentalmente un espacio virtual dentro del que entran en vigor, al menos transitoriamente, otras normas. Las reglas adquieren entonces un enorme poder porque gobiernan las acciones de los participantes, pero sobre todo, las relaciones que hay entre ellos y con otros elementos que configuran un lugar, mismo que fue definido por Henri Lefebvre (1991) como una forma de espacio que es producido por acciones humanas, por las experiencias de las personas. Es importante resaltar que con la utilización de muy pocos elementos reales puede definirse el lugar a que nos referimos, basta un par de piedras para demarcar una portería o una grieta para indicar el límite de un campo de juego imaginario. También hay que subrayar que los jugadores deben aceptar las reglas establecidas y que al hacerlo admiten colaborar en la creación de un espacio diferente.

Por otro lado, aunque no puede participarse en todas las fiestas o juegos sin pagar, hemos querido incluir la noción de gratuidad como un rasgo posible de lo festivo. Específicamente los juegos infantiles se caracterizan porque en ellos no hay comercialización, lo cual no significa que no haya otras clases de intercambio. Cuando se juega "rayuela" en México, por ejemplo, los jugadores lanzan monedas tratando de acercarse lo más posible a una raya dibujada en el suelo y quien se aproxima más puede quedarse con las monedas de los demás. También los juegos de canicas implican intercambios, uno de ellos consiste en dibujar un círculo en el suelo. Los participantes colocan en él algunas piezas y tiran por turnos tratando de sacarlas de los límites marcados. El ganador es quien más canicas logre sacar y puede conservarlas. Así, hay que reconocer que los juegos infantiles tienen implicaciones éticas porque se desarrollan en base a una serie de reglas, pero no mercantiles porque no es necesario pagar para jugar, sino solamente tener los elementos que se requieren.

Los elementos residuales son el último rasgo de lo festivo a que nos referiremos. Consideramos como tales a todos aquellos objetos que permanecen en un espacio después de que ha tenido lugar una fiesta y que de alguna manera extienden en el tiempo la práctica del espacio que compartimos. Un ejemplo de esto es la decoración elaborada con papel que se coloca en las fachadas de las casas de algunos barrios tradicionales de México durante una procesión de naturaleza religiosa y que permanecen luego de terminado el evento. Otro ejemplo es la colocación de faroles de papel de colores en las calles de ciertos barrios de este país mientras se llevan a cabo las posadas. Estas lámparas permanecen colgadas durante al menos quince días.

El *arte de la experiencia del espacio humano* está interesado en lo festivo por su capacidad de producir participación, inclusión y comunicación; y por su facultad para permitirnos construir un espacio virtual desde nuestros deseos más profundos y así repensar el espacio real. Como prueba de esto presentamos en los párrafos siguientes las obras de tres artistas mexicanos contemporáneos que hemos tomado de una selección previa de obras mexicanas perteneciente a la forma de arte mencionada y en las que se señalan las reglas y la gratuidad como distintivo del juego y los elementos residuales como característica de la fiesta. Las tres particularidades fueron empleadas respectivamente por los tres creadores en un discurso en que la relación entre lo real y lo festivo se manifiesta en analogías que contribuyen a la elaboración de una discusión sobre la práctica del medio que cohabitamos.

Pedro Reyes es un artista mexicano que creó la serie *Melodrama y otros juegos* (2013). Este grupo de piezas está integrado por acciones que se plantean a los asistentes a partir de una invitación a participar en juegos, los cuales son reinterpretaciones de juegos mexicanos tradicionales o creaciones del artista. Al inicio de la exposición se presenta un cartel que contiene las instrucciones de la serie y cada juego está también acompañado por un anuncio que comunica las reglas, como son: puedes tomar un cartel después de jugar, juega las veces que desees, pídele a uno o más desconocidos que jueguen contigo si se requiere, puedes jugar dentro o fuera del espacio expositivo, regresa las cosas a su sitio, juega en casa. Cabe destacar el uso de pocos elementos reales para la configuración del espacio virtual que propone el artista, tal como ocurre mientras se practica un juego improvisado. En su obra basta un cartel y un tablero inspirado en el juego "Serpientes y escaleras" o unos cojines para generar vivencias espaciales. A través de *Melodrama y otros juegos* el

creador propone un análisis sobre la automatización como origen de la configuración de espacios humanos que han promovido la disminución del contacto entre las personas y por lo tanto el empobrecimiento de la experiencia de dicho espacio en una campaña para evitar que estos juegos caigan en desuso por la rápida expansión de la tecnología.

En esta obra de Reyes sobresale su interés en volver tangibles las relaciones interpersonales, lo cual logra a través de la impresión de las instrucciones, mismas que son una característica de los juegos. La naturaleza de los lazos humanos, establecida en las reglas, genera un espacio efímero y virtual en el que se desarrolla el juego. No importa quien gane o pierda, solo la construcción de ese espacio productor de vivencias enriquecedoras a partir del cual recapacitar sobre el entorno real que cohabitamos. Todos los jugadores construyen y viven el espacio virtual tal como ellos mismos y otras personas lo hacen con el espacio real.

Francis Alÿs es un artista de origen belga nacionalizado mexicano que concibió la serie *Children's games*. Este conjunto de piezas está conformado hasta ahora por catorce videos que el artista comenzó a filmar en 1999 y que sigue desarrollando hasta la fecha, en la que se propone una reflexión sobre la construcción de espacios con identidad desde la colectividad, la comunicación, el agrupamiento social y la igualdad. Cada pieza es de corta duración, es presentada en *loop* y muestra a niños jugando en entornos ubicados en diferentes partes del mundo. Toda la serie se caracteriza por la presencia de la música como una manera de materialización del tiempo, un elemento fundamental del ejercicio del hábitat que hemos edificado porque este último se vivencia en pasado, presente y futuro. La intención del artista es registrar los juegos antes de que desaparezcan debido al rápido crecimiento de las ciudades en un esfuerzo por señalar el acercamiento social como vía para la construcción de vivencias humanas fortalecidas. Las piezas más recientes que integran la serie, y que se llaman igual que los juegos que muestran, incluyen *Piedra, Papel y Tijeras* (2013), *Piñata* (2013) y *Sillas* (2012). Un concepto relacionado con el juego que Alÿs destaca en esta serie es su gratuidad. En un momento histórico en que todo se ha mercantilizado, Alÿs propone los juegos infantiles como una lección de la que podemos aprender que nuestra identidad no está a la venta. Lo anterior puede notarse en que los participantes que se revelan en cada pieza respetan las reglas del juego en cuestión, con lo cual se insiste en el carácter negociable, pero no comerciable, de las acciones y del espacio humano en el cual se lleva a cabo cada juego. *Children's games* confronta las implicaciones éticas de los juegos infantiles con aquellas comerciales que han resultado favorecidas en nuestra sociedad en una metáfora de lo real a través de lo festivo.

Finalmente, destacamos *Versos sobre papel picado* del argentino naturalizado mexicano Máximo González. En esta pieza el artista retoma la artesanía mexicana que ha estado presente en las fiestas populares en México desde el siglo XVI. En la actualidad, sin embargo, el uso del papel picado se ha reducido notablemente, sobreviviendo en los centros urbanos donde hay una mayor percepción de seguridad y desapareciendo en la periferia y en los fraccionamientos cerrados en los que el aprecio por el espacio común y el contacto con los demás ha disminuido. A través de la colocación de papel picado, en ciertos espacios urbanos, con frases de poetas seleccionados por el artista como "Me inquieta que me hablen" se invita al usuario a analizar la manera en que los espacios menos apreciados se han vuelto invisibles. Uno de los elementos de la fiesta que es retomado en esta pieza de González son los elementos residuales que permanecen en el espacio humano después de la celebración y que señalan que ese punto o ruta fue sede de un evento temporal, lo cual es retomado por el artista para denunciar que algunos espacios humanos existen tan solo virtualmente en la mente de la colectividad, en un llamado a celebrarlo, a restablecer vínculos con los otros y a recuperar nuestra práctica del entorno real.

CONCLUSIONES

El arte de la experiencia del espacio humano es una forma de arte recién identificada y nombrada que se distingue por incluir un grupo de piezas que tienen como tema central o materia de creación a la vivencia del espacio que hemos construido. En él es fundamental el estudio del vínculo entre el deterioro de las relaciones humanas y el empobrecimiento de la experiencia del espacio humano, sin embargo no lo hace universalmente sino desde una gama variada. Este grupo de prácticas no tiene un estilo, pero hay dos peculiaridades que tienden a repetirse. Una de ellas es el eje en torno al cual se estructuró esta comunicación: su interés en lo festivo, que se ha dado por su capacidad de generar lazos humanos y de favorecer la construcción de un espacio virtual durante la fiesta o el juego.

La presencia del *arte de la experiencia del espacio humano* en México se ha comprobado a través de la identificación de obras. Partiendo de una selección previa de obras y centrados en el interés de esta forma de arte en lo festivo, se presentaron piezas de Pedro Reyes, Francis Alÿs y Máximo González. Cada una de ellas señala una característica de lo festivo: el uso de reglas, la gratuidad y los elementos residuales. A partir de estas particularidades se favorece que el participante reflexione sobre la manera en que la fiesta y el juego, entendidos como un espacio virtual, pueden compararse con el espacio real que construimos y cuya experiencia puede ser enriquecida desde el diálogo, el intercambio y la revaloración del espacio común.

FUENTES REFERENCIALES

- AUGÉ, Marc, Los no lugares, Espacios del anonimato, Gedisa, Barcelona, 2005.
- ARNOLD, Dana, Architecture as experience: radical change in spatial practice, Londres, 2004.
- BERNAL, Gonzalo, Cuestionamiento y recuperación del espacio humano en el arte mexicano contemporáneo (1997-2014), UPV, Valencia, 2015.
- BERNARDEZ, C. , Joseph Beuys, Nerea, Hondarribia, 1999.
- BOURRIAUD, Nicolas, Estética relacional, Adriana hidalgo, Editora, buenos Aires, 2006.
- DEBORD, Guy, La sociedad del espectáculo, Pre-textos, Valencia, 1999.
- DEWEY, John, Art as experience, Puttnam, nueva York, 1980.
- “Francis Alijs – Acerca de las Obras: Política de Ensayo” Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=neJfeLbvd1k> [último acceso: 01/abr/2015, 11:08 hrs.]
- GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos, Ciudad hojaldre, Visiones urbanas del siglo XXI, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- GONZÁLEZ, Máximo, “Vesos sobre papel picado” Disponible en: http://www.maximogonzalez.info/instalaciones/versos_sobre_papel_picado.php [último acceso: 03/may/2015, 11:42 hrs.]
- HUIZINGA, J. , Homo Ludens, Emecé, Buenos Aires, 1957.
- LEFEVBRE, Henri, The production of space, Blackwell Publishers, Oxford, 1991.
- NOGUÉ, Joan, La construcción social del paisaje, Biblioteca Nueva, Madrid, 2007.
- RASMUSSEN E., Steen, La experiencia de la arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno, Ed. Reverté, Barcelona, 2004.
- REYES, Pedro, “Melodrama and other ames” Disponible en <http://www.pedroreyes.net/melodramaandothergames.php?szLang=en&Area=work> [último acceso: 03/may/2015, 11:42 hrs.]
- WINNICOTT, D. , Realidad y juego, Gedisa, Barcelona, 1997.