

El juego en el arte moderno y contemporáneo

Play in modern and contemporary art

TERESA GUTIÉRREZ PÁRRAGA
I.E.S. Emperatriz M^a de Austria
tgutierrez@educa.madrid.org

Recibido: 20 de Octubre de 2008

Aprobado: 12 de Noviembre de 2008

Resumen:

Nuestro escrito está centrado principalmente en determinar los vínculos que se establecen entre el juego y el arte de nuestros días, esta relación tiene su inicio en los movimientos de las vanguardias históricas, que en su búsqueda de lo nuevo y llevados por su espíritu trasgresor hace que los artistas recuperen para el arte el concepto de juego, sirviéndose de él para canalizar muchos de los grandes temas de interés, como son: la oposición a la cultura institucionalizada y conservadora, poner en evidencia el concepto de “vida moderna”, búsqueda de la creatividad, nuevas formas de expresión, mayor acercamiento y participación del espectador, etc., y esto abre una nueva dimensión para la experimentación acorde con una sensibilidad artística más avanzada.

Hemos establecido una clasificación básica de cuatro formas de juego artístico, tratando con esta clasificación que se pueda apreciar con más claridad la impregnación del tipo de juego que contienen las manifestaciones artísticas, aunque la participación de los tipos del juego en la obra de arte, no lo es de forma homogénea, sino que siempre habrá un componente principal y otro subordinado, y ciertamente, no habrá ningún juego que no mantenga una relación de intersección con algún aspecto de otro, por lo que siempre habrá rasgos comunes compartidos, dando por supuesto que el resultado final de la obra, dependerá del contexto, la personalidad y el genio del artista.

Palabras clave: Creatividad, juego y arte moderno y contemporáneo

Gutiérrez, T. 2009 :El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21:51-72

Abstract:

Our writing is focused mainly on determining the bonds that exist among play and art these days. This relation has its origin in the historical avant-garde movements. In search of the new and guided by their transgressor spirit, these movements, cause the artists to recuperate for art the concept of play; using it to canalize many of the great themes of interest, such as: opposition to conservative and institutionalized culture, to demonstrate the concept of “modern life”, the search for creativity, new forms of expression, a bigger rapprochement and participation of the spectator, etc. This opens a new dimension to appropriate experimentation to a more advanced artistic sensitivity.

We have established a basic classification of four forms of artistic play. By means of this classification we can appreciate with more clarity the impregnation of the type of play that artistic manifestations have. Although the participation of the type of play in a work of art is not homogenous, there will always be a main constituent and a subordinated one. Certainly, there won't be any play that does not maintain a relation of intersection with some aspect of another; which is why there will always be shared common characteristics, taking for granted that the final result.

Key words: Creativity, play and modern and contemporary art

Gutiérrez, T. 2009: Play in modern and contemporary art. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21:51-72

Sumario:

1. Introducción,
 2. Paradigmas del juego y la obra artística,
 3. Juegos artísticos significados por la modernidad,
 4. Conclusiones
- Referencias bibliográficas

1. Introducción.

Para clarificar el concepto lúdico en el arte, primero tendremos que liberarnos de los prejuicios e ideas preconcebidas que generalmente existen sobre la asociación del “JUEGO Y EL ARTE“. Esta es una de las primeras dificultades a superar, ya que en algunos círculos artísticos el juego se tiende a ver como algo intrascendente, confundiéndolo con un mero entretenimiento que banaliza y devalúa la actividad artística. Por el contrario creo que esta relación es una fuente de riqueza, significado y comprensión del arte de nuestros días. En consecuencia, hemos de situar al juego en el lugar que plenamente le corresponde en el arte moderno y, por tanto, en nuestra cultura y nuestra sociedad, actuando como un auténtico motor que impulsa muchas de las acciones sociales en mayor o menor medida

Las dos preguntas fundamentales sobre la relación constante que existe entre el juego y el arte son: ¿Es el juego una manifestación, entre otras, del hecho artístico? o, por el contrario, ¿pensamos que el arte es la parte más creadora que manifiesta la actividad lúdica del ser humano? Es difícil posicionarse ante sólo una de las dos cuestiones planteadas, ya que el arte se puede desarrollar “en” el juego y “como” juego, y, aunque en un principio puedan parecer mensajes contradictorios, verdaderamente en el arte de nuestro tiempo vemos cómo estas relaciones están en constante aparición y desaparición, ya sea de forma conjunta o separada de forma que en la práctica artística las fronteras entre el juego y la creación de la obra de arte se resultan borrosas, si atendemos en estas ocupaciones a la seriedad con las que libremente se actúa tanto en la parte intelectual como estética que les corresponde, ya que su fin último es el placer que proporciona la propia acción lúdica y creadora.

No hay en el juego y en la obra de arte moderno una coincidencia como la de dos figuras geométricas iguales, para emplear un ejemplo que sirva de ilustración diré que la relación entre el juego y la obra de arte es más bien una relación de correspondencia de dos figuras que influyen una en la otra pero realmente no son iguales. La diferencia fundamental

estriba en la carga espiritual y valoración cultural que tiene el arte, y aunque que el juego influye en el proceso de creación de la obra, aportando una parte importante de creatividad, cuya búsqueda es una de las claves que vertebra el arte moderno y contemporáneo, de hecho después de las aportaciones de las diferentes vanguardias artísticas podemos observar como la exclusiva clave de la belleza predominante en épocas anteriores a dejado el paso libre a otros criterios fundamentales para entender la teoría estética moderna aspectos como la creatividad, la carga irónica y la originalidad siendo el motivo principal la necesidad permanente del arte moderno por lo constantemente nuevo y extraordinario.

2. Paradigmas del juego y la obra artística.

Decididamente, quiero sobre todo, observar las muchas características comunes que mantiene el juego con el arte, de forma que factor lúdico puede servir de paradigma para relacionarlo con el arte moderno, tomando como base las características del juego analizadas por Guizinga en su reconocido libro: *El homo ludens* y que se desarrollan en ambos fenómenos, abiertamente o de manera implícita, como son:

- 1- Tienen su fin en sí mismo.
- 2- En el juego y en el arte se encuentra el concepto de placer funcional, debido al placer que proporciona la propia actividad, independientemente de su finalidad.
- 3- La cualidad que determina ambas acciones es que se diferencian de la vida corriente.
- 4- Son ante todo una actividad que se desarrolla libremente.
- 5- Ambas actividades se practican con la mayor seriedad y que escapen de lo que consideramos la vida productiva no supone tomarlas a broma.
- 6- Son una de las maneras de humanizar el azar y la forma menos traumática de encontrar las distintas formas de resolver de una cuestión.
- 7- Las reglas que las articulan propician el impulso de crear de forma acorde con unas premisas aceptadas por los participantes, que no admiten dudas.
- 8- La primera regla para el juego y para el arte es querer ingresar en el ámbito correspondiente, ya sea como autores o espectadores.
- 9- Se practican dentro de determinados límites de tiempo y espacio en los que existe un orden propio y absoluto.
- 10- Muestran interés y arraigo en lo primitivo.
- 11- Los dos poseen una función didáctica reconocida.
- 12- Propenden a ser bellos en el desarrollo de sus formas y pueden elevarse por encima de lo serio.
- 13- La ironía, el humor y la sátira pueden formar parte del juego y del arte.
- 14- Continuamente utilizan en mayor o menor medida términos como reto, concurso confrontación, provocación, competición, riesgo.
- 15- El individuo del grupo de iniciados que infringe las reglas o se sustrae es un aguafiestas que debe ser apartado del mismo.
- 16- Tienen el carácter propio de las fiestas de lo excesivo y superabundante, de lo ritual y del intercambio interpersonal.

3. Juegos artísticos significados por la modernidad.

La confluencia de los puntos anteriores en el arte nos aporta la dimensión estética del juego como un rasgo del arte de nuestro tiempo, el juego es adoptado decididamente por el arte moderno por ser una de las mejores maneras de canalizar muchas de las grandes cuestiones de las que se ocupa en principio el arte de las vanguardias históricas, que tratan en especial de liberar al hombre de la represión, que esta representada para los movimientos vanguardistas en el llamado arte “serio” o institucional, y así frente a la “rigidez” del arte “serio”, el nuevo arte nos muestra su “*forma juguetona*” como oposición a una realidad represiva, por ello debemos redescubrir el aspecto lúdico de sus propuestas, considerando que este no había sido debidamente valorado en etapas anteriores, rastreándolo no sólo a través de sus obras, sino también de sus manifiestos y ensayos.

Esta primera aproximación al juego en el arte de las vanguardias históricas se proyecta posteriormente sobre el arte contemporáneo, facilitando una renovación continua de la creatividad artística y abarcando un amplio espectro de formas lúdicas, que relacionan a los artistas y a los movimientos con los tipos de juegos que emplean y con sus ideas contrapuestas entre el juego y la realidad que posibilitan formas de juegos artísticos basadas en la utilización del juego retórico (metáforas, paradojas, mentiras visuales), el azar como forma de creación, juegos de luz y movimiento, etc.

Para aclarar esta influencia podemos establecer una clasificación básica de los juegos artísticos, aunque una de las mayores dificultades con las que nos encontramos a la hora de intentar una clasificación de los juegos en el arte moderno estriba en que es casi imposible situar en un solo apartado, no solo la multitud de casos intermediarios que participan de varias aplicaciones lúdicas, como las expuestas en los dieciséis puntos anteriormente citados, sino también en posicionar algunas manifestaciones artísticas que evolucionan desde una trayectoria más clásica a la que unen un componente lúdico; pese a esta dificultad o precisamente por ello queremos establecer unos juegos artísticos básicos y la influencia que han ejercido sobre las distintas creaciones artísticas los juegos de los que provienen, de forma que nos aclaren y pongan en evidencia la actividad lúdica que conllevan estas prácticas artísticas.

1º) Juegos con las palabras.- Estas utilizaciones creativas del lenguaje tratan de demostrar que este es más que una gramática o un sistema para comunicarnos, pues el lenguaje vive de toda la complejidad de la condición humana, más allá de sus referencias pragmáticas. Nos descubren las posibilidades plásticas y elásticas del lenguaje, en ellos se combinan la exigencia artística, el azar, los automatismos, las imágenes, los sonidos, la provocación, etc. En suma el lenguaje, es tomado como vehículo de emociones y otros aspectos no racionalizables.



Figura 1.- Stéphane Mallarme. Página 9/11 del poema *Un coup de dés n'abolira pas le hasard*

La acción de cambiar la estructura de un poema escrito y transformarlo en poesía visual tiene su antecedente más significativo en la obra de Stéphane Mallarmé titulada *Un coup de dés n'abolira pas le hasard*, donde se propone una estructura simultánea a doble página, que rompe con la estructura clásica de una sola hoja, para poder expresar mejor las ideas y sensaciones de la poesía, utilizando los diferentes caracteres tipográficos de forma que resalten los elementos preponderantes o secundarios, se suprimen también los signos de puntuación, utilizando los espacios en blanco como forma de representar visualmente los silencios.

Por otro lado se dibujan los poemas tomando la forma de caligramas que evocan lo que el poema significa, vemos pues, como se abre un nuevo campo para la experimentación poética y la poesía visual, que será seguido por los posteriores movimientos de vanguardia. Estos elementos combinados se convierten en auténticos juegos de inteligencia que se elevan a la categoría estética, ofreciéndonos una obra fragmentada que nos muestra su gusto por el ensamblaje de materiales lingüísticos con imágenes en un marco de libertad formal. En este contexto iniciado por las vanguardias históricas podemos inscribir en la reflexión que posteriormente hace Joseph Beuys cuando nos dice “... yo era consciente de que el lenguaje mismo es escultura” (1).

El fin último de estos textos, a veces incomprensibles, febriles y herméticos es desvelar el proceso que se oculta tras el lenguaje, dándonos una posición estética de amplia significación política, que se aleja de los textos realistas y que trata de poner en evidencia la incomunicación entre los hombres por medio del lenguaje discursivo y dependiente, buscando expresar el mundo desde un punto de vista más emotivo e irónico a través del absurdo y del humor, como por ejemplo algunos textos escogidos de Duchamp.

El propio lenguaje se utiliza en algunas manifestaciones artísticas de una forma tan anárquica que podríamos calificarla de autodestructiva, poniendo en juego casi todas las combinaciones posibles y utilizando toda una serie de recursos como son: el tartamudeo, los sonidos guturales, el grito, la queja, el cuchicheo, las asociaciones incoherentes, las jergas, los dialectos, los mutismos e incluso los balbuceos incomprensibles que forman parte del juego. También se adoptan formas patológicas del habla como son entre otras: la ecolalia (hablar como un papagayo), la criptografía (lenguajes enigmáticos contruidos en clave), la criptolalia (lenguaje artificial que respeta las reglas pero que resulta incomprensible), la glosolalia (lenguaje artificial de forma oscura y difícil de entender), se emplean también los neologismos (creaciones de palabras nuevas o cambios que dan un giro nuevo a una palabra) que aparecen como consecuencia de la extrema rapidez en la articulación de los juegos de palabras, desde el punto de vista artístico los neologismos tienen un significado estilístico, se emplean estas formas del lenguaje para ser declamadas en la poesía fonética y podemos reconocerlas en las “*Parole in libertà*” de Marinetti y en los textos de las veladas Dadás y en las performances más contemporáneas.



Figura 2.- Marinetti declamando en una velada Futurista con Cangiullo (1914).

Con el empleo del lenguaje patológico en el arte moderno, se trata como nos indica Gorsen en su ensayo *Arte, literatura y psicopatología* de mostrar como “*el cuerpo del lenguaje es un cuerpo contusionado y se puede denunciar todo aquello que el hombre le causó, todo lo que le hizo sufrir*” (2), tratando de evidenciar mediante los juegos con el lenguaje como se puede transformar lo patológico en estético, pues estas transgresiones del lenguaje persiguen en el terreno artístico crear medios estilísticos para denunciar y criticar los

sistemas de comunicación, tantas veces mediatizados por los convencionalismos sociales y por los grupos de poder.

También pertenece al grupo de los juegos con las palabras las manifestaciones relacionadas con la escritura automática, que no pretende ser lo que entendemos por literatura sino más bien un juego del lenguaje cuya intención es alcanzar la plenitud de la emoción, el autor debe tratar de escribir sin un tema preconcebido, rápidamente, sin pararse a reflexionar sobre lo escrito, para hacer aflorar el pensamiento del inconsciente relacionado con los deseos y sueños más auténticos, como forma de liberar al individuo, como ejemplo podemos ver *Les Champs magnétiques* de Breton y Soupault.

Otro juego basado en una técnica de montaje aleatorio con palabras impresas es el cross-reading (leer-cruzado), esta basado en las agrupaciones de palabras o frases al azar, que producen una lectura satírica y sin sentido aparente, proviene de un antiguo juego inglés que según nos cuenta Riha, K.

“Consistía en construir chistes con las revistas y periódicos, cortando en trozos sueltos las noticias aisladas para mezclarlas después, obteniendo llamativas correspondencias, curiosas desproporciones, sin sentidos o efectos cómicos”(3)

En esta línea de creación se encuentran las reglas de juego que nos da Tristan Tzara en 1920, publicadas en el nº 15 de la revista *Literatura “Para hacer un poema dadaísta”* que actúan como unas auténticas reglas de juego no exentas de burla e ironía, en las que nos dice así:

Coja un periódico.

Coja unas tijeras.

Escoja en el periódico un artículo que tenga la longitud que piensa darle a su poema.

Recorte el artículo.

Recorte a continuación con cuidado cada una de las palabras que forman ese artículo y métalas en una bolsa.

Agítela suavemente.

Saque a continuación cada recorte uno tras otro.

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

El poema se parecerá a usted.

Y usted es <<un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendido por el vulgo>>“(4).

En un terreno intermedio entre los juegos con el lenguaje y la obra plástica nos encontramos con la utilización del texto como un elemento más de la obra de arte, que puede ser utilizado de forma pictórica u objetual, jugando libremente con las frases, las palabras, la tipografía, los números y los signos, viéndolos como un elemento plástico más que se integra y que da sentido a la obra. Esta materialización plástica del lenguaje

no podía ser menos en una época en la que se tiende a la interferencia entre las distintas disciplinas del arte, y ha sido desarrollado continuamente por diferentes tendencias contemporáneas.

Son muy diversas las formas que el arte moderno adopta para integrar las palabras, desde el uso de fragmentos de periódicos, anuncios, letras sueltas, etc., que se insertan a modo de collage, aportando un valor cotidiano y una nueva forma de mostrar la realidad dentro de una forma de representación clásica como el bodegón, tal como lo resuelve el cubismo; pasando por un empleo en el que se tiene en cuenta la significación del texto para complementar la imagen que presenta la obra o tratándolo como poesía visual, llegando a una utilización más conceptual en la que el texto actúa como significante en unos casos y como significado puro en otros, como propuso el inicial dadaísmo de Picabia.

Existe además una línea que experimenta con el gesto de la mano al escribir, buscando la espontaneidad y el primitivismo de la escritura manual, la caligrafía y el pictograma. En esta línea llena de combinaciones de letras con otros tipos de grafismos que evocan estados de ánimo, propios de los escritos y tipografías futuristas, dándonos un ritmo de la escritura solo transmisible por la parte gestual del trazo, se enlaza con la aparición de la escritura de graffiti como forma de expresión del gesto en las paredes, que se ha popularizado a gran velocidad y que hoy en día supone un cauce muy popular entre los jóvenes de las ciudades que lo utilizan siempre de forma trasgresora, teniendo sus composiciones un sentido efímero evidente, que nada tiene que ver con las especulaciones del mercado sino más bien con el juego.

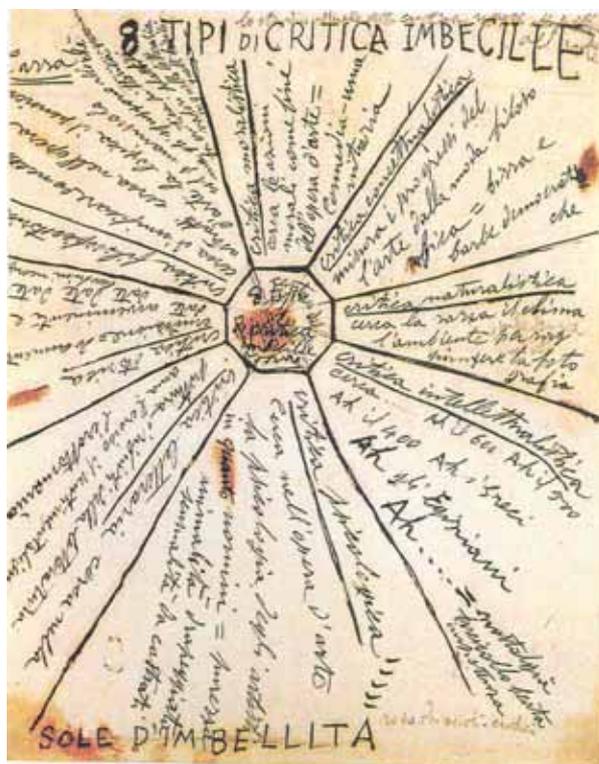


Figura 3.- Carlo Carrà, *El sol de la imbecilidad (8 tipos de crítica imbécil)* 1914

Por último podemos considerar en este apartado de juegos con las palabras y con el lenguaje los diferentes escritos y manifiestos que han sido elaborados por las vanguardias, no sólo con la pretensión de remover las teorías estéticas decadentes o aburguesadas, sino que entran en una propuesta que utiliza el manifiesto mismo como obra de arte cargada de ironía y espíritu lúdico.

2º) Juegos con los fragmentos de la realidad.- En ellos se parte de la fragmentación como sensación de espontaneidad, que deja al descubierto una sensibilidad fuera de los convencionalismos en los que a veces cae una obra completa en aras de seguir los dictados artísticos de su época, perdiendo su frescura; con el fragmento se busca intensificar y realzar la imagen, para ello se utilizan los objetos total o parcialmente a través de sus pedazos o por sus residuos usados, como en las prácticas dadaístas, donde los objetos pierden parte de su significación para encontrar una mayor riqueza significativa asignándoles un significado distinto del que propiamente les corresponde, ya sea por sí solos o combinados con otros materiales. Esto nos ofrece la transformación de los objetos cotidianos en objetos simbólicos, y nos permiten experimentar en la obra el juego oscilante entre la realidad y la ficción utilizando un método que no imita a la realidad, sino que se sirve de ella para instaurar una nueva relación entre la representación y lo representado, creando un género nuevo que dará origen posteriormente a las manifestaciones del arte objetual. Pertenecen a esta categoría artística, como es sabido, los collages, los frottages, los fotomontajes, los objetos descontextualizados, los ensamblajes y las acumulaciones.



Figura 4.- Picasso, *Sifón, vaso, periódico y violín*, 1912.

El concepto del collage es de origen cubista, en el se mezclan elementos del arte consagrado como la pintura al óleo con elementos de la cultura popular como la publicidad y aparecen por primera vez en un cuadro de Picasso de 1912, este método de creación permite a Picasso dar un enfoque lúdico a sus obras integrando imágenes de la cultura consumista, este medio es uno de los más fructíferos en el arte de las vanguardias y ha sido ampliamente utilizado por los sucesivos movimientos artísticos hasta nuestros días. Nace con la idea de resaltar el aspecto material del cuadro, al sustituir la representación de algunos objetos por trozos del objeto mismo renunciando de esta forma a su imitación pictórica.

Posteriormente el collage traspasa la simple inserción ocasional en el cuadro para buscar su propia entidad en las relaciones asociativas que se establecen entre los jirones de realidad insertados en la obra.

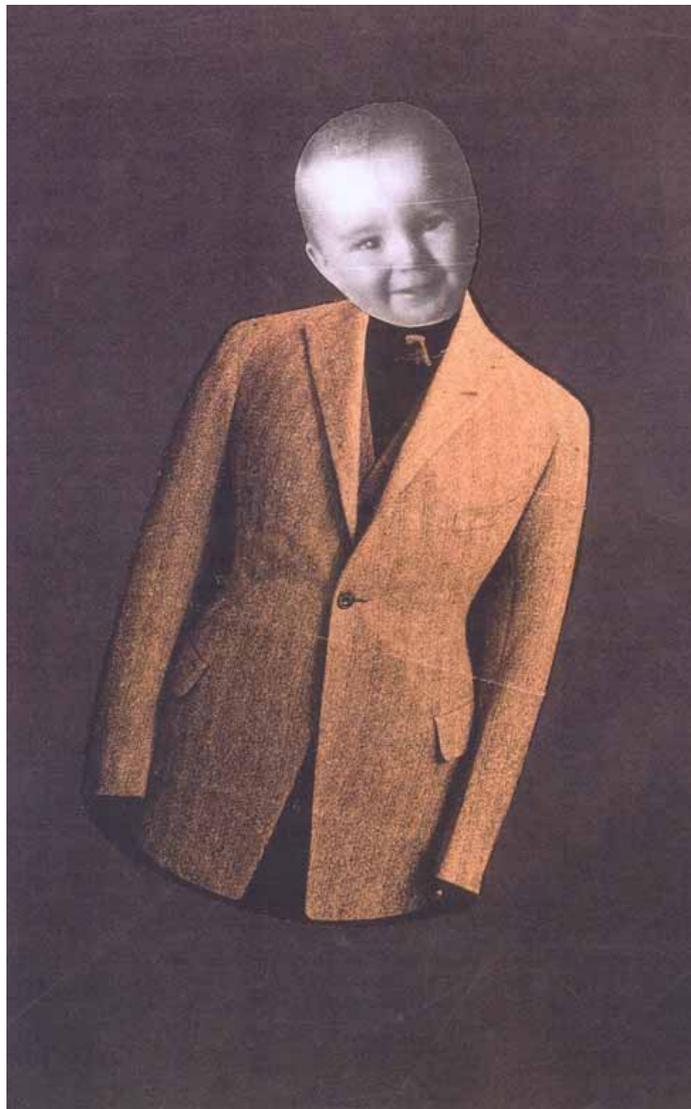


Figura 5.- El Lissitzky, fotomontaje.

Los frottages tratan de apropiarse de la textura o la forma de un objeto real superponiendo un papel sobre el y frotando un lápiz o una barra de dibujo, con este método no sólo se recrean las texturas sino que se produce un juego de identificación y asociación formal que da pie a las composiciones más imaginativas y sorprendentes, como ejemplo claro del frottage tenemos algunas composiciones de Max Erns, que reflexiona sobre estas formas experimentales cuando dice:

“el resultado obtenido no se refería para nada a las <<calidades>> de dicha materia, sino que saltaba bruscamente al campo de lo psíquico, ofreciendo fantasmas a la contemplación, parecidos a los que Leonardo hallaba en las formas de las nubes y de las manchas de los muros.”(5)

En los fotomontajes nos encontramos con un medio muy próximo al collage que nos permite la manipulación plástica de las imágenes fotográficas, estableciendo relaciones que acentúan el carácter irónico y crítico de la obra.

Aunque desde el invento de la fotografía existían lo que podríamos llamar “diversiones fotográficas” en las que se retocaban o se recortaban y pegaban para componer las muy populares postales cómicas, la palabra fotomontaje y la forma plástica que designa la emplean por primera vez los artistas del dadaísmo alemán al principio del siglo XX, como forma de encontrar una técnica que estuviera acorde con la vida de su época.

Tanto en los collages como en los fotomontajes, los sucesivos movimientos de vanguardia muestran su predilección por los dibujos de *estilo neutro*, dibujos que quieren mostrarnos una imagen verídica del objeto representado de la forma más desnuda posible, huyendo de cualquier emoción que pueda ensombrecer su carácter puramente descriptivo, este carácter hace que el *estilo neutro* sea ideal para representar maquinas, objetos científicos, objetos naturales, muestrarios de objetos diversos, etc., y su uso confiere a la obra una aportación objetual que hace que “*el objeto pueda hablar con voz propia*”(6), permitiendo experimentar sobre un soporte plano con los conceptos derivados de la nueva objetividad, así lo reconoce J. E. Cirlot cuando escribe:

“El estilo neutro juega a veces con el espacio y lo muestra de inquietante manera, utiliza propiedades de los cuerpos por lo común inatendidas y explora también los universos morfológicos...”(6)

Por otra parte en los “ready made” y los objetos descontextualizados el artista juega con la significación del objeto mismo, ya que cuando despojamos a un objeto de sus funciones puramente utilitarias este nos ofrece una imagen en la que su carga irónica y el afecto personal que despierta en nosotros, se entremezclan con su función, liberando así su poder simbólico, que eleva de esta forma objetos corrientes a la categoría de obras de arte.



Figura 6.- Marcel Duchamp (1917), ready-made: percha para sombreros colgada del techo (ironía que representa el colgador colgado).

Entre todo el gran muestrario de objetos que se encuentran a nuestro alcance, el arte moderno se interesa con preferencia por los objetos artificiales, por ofrecernos no solo su forma y presencia física, sino porque los objetos creados por la mano del hombre también poseen un contenido psicológico. Estos objetos pueden ser presentados con alguna pequeña alteración, asociado a otros objetos o tal cual son en la vida cotidiana, con esto se persigue la idea de un arte que no represente nada, sólo un gesto del artista hace posible el cambio de apreciación del objeto en sí mismo, como por ejemplo en la famosa La fuente de Duchamp, ya que no se trata sólo de elaborar una obra nueva con materiales “no artísticos” sino de hacer reflexionar al espectador sobre la esencia misma del arte.

Esta propuesta objetual da paso a los ensamblajes y las acumulaciones, que desencadenan en el arte moderno una continua investigación dirigida a los objetos y los materiales más funcionales, ampliando de forma considerable los límites del terreno artístico.

3º) Juegos con los acontecimientos y el espectáculo.- Se pueden considerar como una derivación de la fiesta y de los ritos, que posibilitan la transformación de las estructuras artísticas para expresarse performativamente como realidad estética, en ellos se observan puntos de confluencia con los rituales y las formas arcaicas del juego como son el Potlach (7), la Porfía (8) y el Torneo de Agravios (9), lo que justifica que algunos de estos eventos terminen en auténticas batallas campales.

Estas manifestaciones artísticas se desarrollan generalmente en lugares exteriores a los utilizados formalmente en los circuitos de arte clásicos, talleres, salas de exposiciones,

...etc., revistiéndose de las características de un acontecimiento, para ello no se escatima en medios que les den un carácter festivo y especial, citando a los espectadores de antemano y preparando su ánimo con alguna propuesta conceptual que incite a la participación, pues su fin último no es la mera representación de un espectáculo que pueda ser contemplado, sino que el público además de mirar puede ser mirado y provocado por los artistas, en una interacción que termina convirtiendo al espectador en participante, en estas sesiones la ausencia de la obra plástica como cosa perdurable es evidente, pues la acción es la propia obra y su interés radica precisamente en estar presente y activo en el acontecimiento, dejando patente el desinterés por cualquier otro fin ajeno a la propia acción de la que sólo quedan residuos, crónicas y reflexiones.

A este tipo de juegos con los acontecimientos pertenecen los lenguajes escénicos de la nuevas vanguardias que desarrollaban otros códigos desde diversos campos artísticos estando en contacto con las artes plásticas, la música, la poesía, la pantomima, los juegos cinéticos, etc., estos espectáculos reivindican su libertad de acción para poner a prueba sus ideas, exhortando al público al disfrute directo con la nueva concepción del hecho escénico.

Esta renovación artística tiene un referente, entre otras, en las provocativas representaciones en París de *Ubu Roi* de Alfred Jarry, la música del compositor Erik Satie, las *Seratas* futuristas y las veladas del Cabaret Voltaire que nace con la idea de crear un centro de espectáculos artísticos que sirviera para redescubrir el placer en el arte, dando cabida a las contribuciones más audaces y espontáneas de los artistas jóvenes y que sirvió de plataforma para los movimientos más vanguardistas de la época: futuristas, dadás, constructivistas, etc. que posteriormente darían origen a los modernos happenings de los que J.J. Lebel en su manifiesto *El happening* (1966) nos dice:

“Ellos devuelven a la actividad artística lo que le había sido quitado: la intensificación de la sensibilidad, el juego instintual, la festividad, la agitación social. El happening es, ante todo, un medio de comunicación interior; luego, incidentalmente, un espectáculo. Visto desde fuera, lo esencial es ininteligible.”(10)

Esta praxis del arte han contribuido a socavar el status del objeto artístico, pues este desaparece al reducirse a puro acontecimiento, lo que por otra parte abre el camino a otras formas del arte en las que el objeto también desaparece, como en las obras que juegan con la percepción utilizando ilusiones ópticas, sombras proyectadas, juegos de luz y color, imágenes distorsionadas, ...etc., también se cuestiona el carácter objetual de la obra por serle negado un soporte ajeno al propio artista, como en el Body Art o por considerarlo despreciable por su correspondiente conversión en mercancía, como en el Arte Povera, que también abren el camino a los juegos con el paisaje como espacio y el tiempo en el land-art, de esta forma el proceso creador se constituye como centro del hecho artístico desplazando de su interés al valioso objeto de arte como producto comercializable.

También pertenecen a este apartado las fiestas, que estarían clasificadas como juegos de reunión y en ellas se incluye como parte importante el periodo preliminar que

acompaña a la preparación de la fiesta, las vanguardias realizaron fiestas con alguna temática que representaba la ocasión de poner en evidencia las cuestiones más relevantes de cada movimiento; especialmente famosas fueron las celebradas por La Bauhaus en las que experimentaron lúdicamente con nuevas ideas para ponerlas posteriormente en práctica en distintas acciones artísticas.



Figura 7.- Fiesta metálica, Bauhaus, 1929.

4º) Juegos derivados de los juegos -. En este apartado se incluirían aquellos juegos que siguen el esquema inicial de un juego conocido pero que deriva para aprovechar sus recursos creativos y transformarlos en obra artística y entre los que podríamos separar varios bloques:

a) Juegos de preguntas y respuestas de los que se hicieron muchas variantes como por ejemplo “*el juego del uno en el otro*” de los surrealistas en el que se trata de dar una respuesta que armonice la propuesta inicial del participante con la propuesta del grupo de jugadores, o el juego de asociaciones poéticas.

b) Juegos colectivos que incluyen:

- Los cadáveres exquisitos en los que se efectuaba un dibujo de una figura entre varios participantes, la gracia del juego consistía en que ninguno de ellos podía ver lo realizado por el anterior pues el dibujo permanecía oculto por un doblado y por el compromiso expreso de los participantes de no mirar lo anteriormente dibujado solo conocían el final de la parte anterior que era el principio obligado de la parte , de forma que el juego no revelaba su imagen hasta haber sido completado por la totalidad de los participantes.



Figura 8.- Autores anónimos, *Cadáver Exquisito*, 1929-34.

- Cuadros participativos en los que se invita a los artistas a escribir, dibujar, pintar, pegar fotografías u otros elementos sobre el lienzo, elaborando un tipo de obra que en su conjunto aglutina y da coherencia a las distintas aportaciones individuales que se interconectan entre sí transformándose en la obra resultante, este tipo obra de podemos situarla muy cercana al moderno graffiti y ha sido utilizada por Picabia en su obra *El ojo cocoditale* y por otros artistas contemporáneos como por ejemplo Andy Warhol, Clemente y Basquiat, cuando por sugerencia del galerista Bruno Bischofberger aceptan el reto que este les propone para realizar una serie de obras conjuntas siguiendo unas reglas de juego en las que

“Para conseguir que el trabajo fuese lo más espontáneo posible en las colaboraciones, le sugerí a Basquiat que cada artista comenzase a pintar de forma independiente, sin consultar con los otros sobre iconografía, estilo, tamaño, técnica, etc., sabiendo por supuesto, que otros dos artistas trabajarían sobre el mismo lienzo, y que debía dejarse suficiente espacio mental y físico para acomodarlos. Le sugerí además que cada artista enviara la mitad de las colaboraciones comenzadas a cada uno de los otros artistas y luego pasaran las obras al artista restante, cuya obra faltaba todavía”(11)

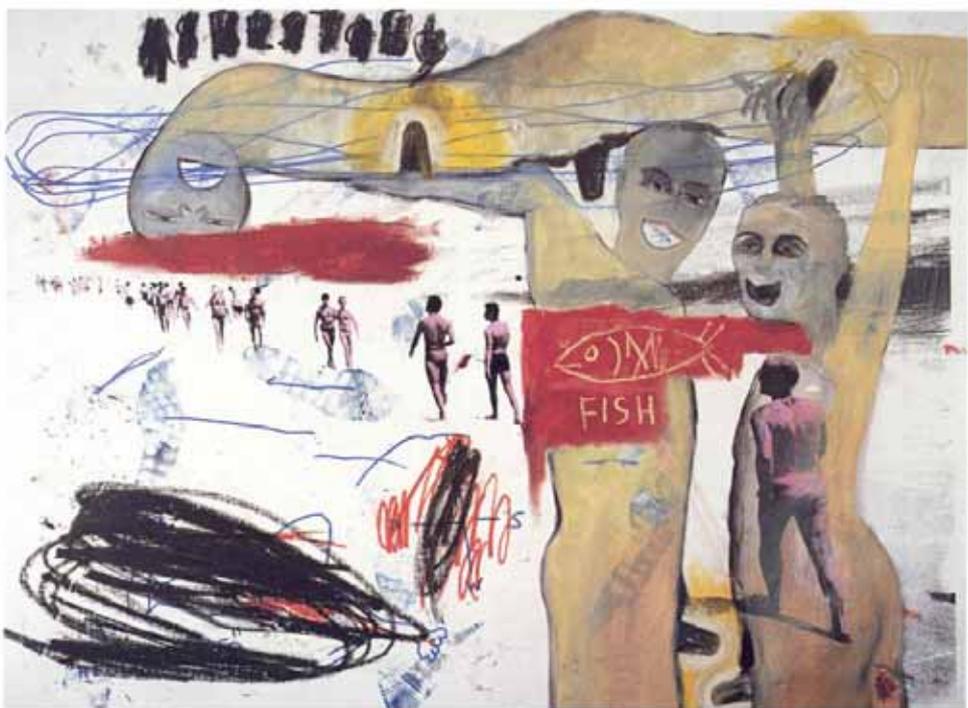


Figura 9.- Andy Warhol, Clemente y Basquiat, obra colectiva, 1985

- Los dibujos comunicados en los que a partir de un primer dibujo los participantes en el juego disponen de unos pocos segundos para retener la imagen que posteriormente dibujan y vuelven a mostrar al siguiente jugador, con los sucesivos dibujos cada vez la imagen original se deteriora surgiendo otra nueva que mantiene en lo esencial un punto de referencia con la imagen de partida.

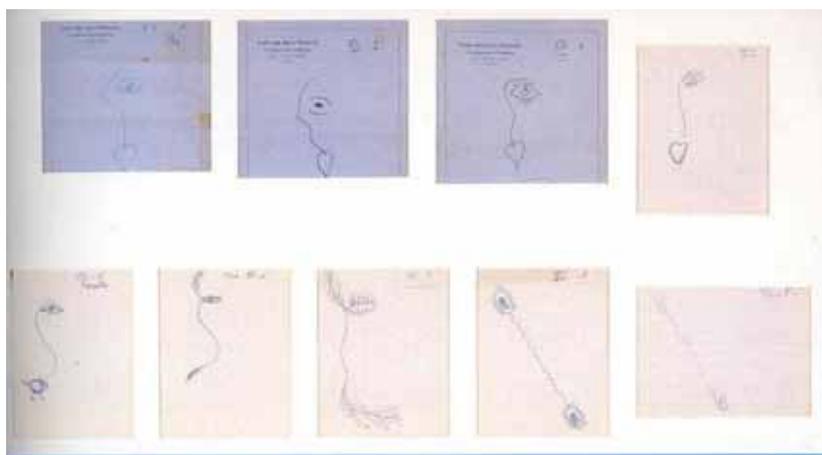


Figura 10.-Flora Acker, anónimo, Kurt Seligmann, André Breton, Esteban Francés, Benjamín Péret, Remedios Varo y anónimo, *Le profil coeur*, dibujos comunicados, 1937-39.

c) Juegos con el movimiento, en un principio se establece una preocupación pictórica por la representación del movimiento sobre la superficie plana del cuadro utilizando líneas cinéticas, imágenes desenfocadas, representaciones simultáneas en varios tiempos, etc. Estas representaciones abren el campo de acción a otras posibilidades de utilización del movimiento físico en la propia obra como experiencia de cambio en un tiempo determinado, partiendo en su inicialmente de movimientos de manipulación sencilla como por ejemplo el mecanismo giratorio de la rueda de una bicicleta o los equilibrios suspendidos que se balancean o los accionados por una palanca, que dan paso posteriormente al arte cinético que utiliza la tecnología como un componente más de la obra.

También estarían dentro de esta sección de juegos con el movimiento otro tipo de obras que recurren a la expresión del dinamismo plástico sin utilizar físicamente el movimiento, sugiriéndolo ópticamente de manera estática a través de los colores, líneas y planos.

d) Juegos de percepción sensorial que se articulan a través de la participación activa del espectador, en ellos se propone pasar del arte predominantemente visual a otro tipo de arte basado en experiencias hápticas que pongan en juego los demás sentidos: el tacto, el gusto, el olor y el oído, sirviéndonos como ejemplo el juego surrealista de *“la maquina poética”*

e) Juegos y juguetes tradicionales a partir de una modificación o alteración hecha por el artista, son presentados como obra de arte, en este tipo de obra la forma artística queda expresada en la idea que subyace en el juego propuesto.

Actualmente muchos artistas han fijado su mirada en célebres videojuegos de gran éxito comercial que incluyen un amplio espectro que va desde los clásicos juegos de guerra, de superación de pruebas, hasta los juegos de memoria (Braintrainings), videojuegos que debidamente modificados adoptan un giro conceptual que los transforma en una obra creativa muy contemporánea que aporta una buena dosis de ironía, crítica y diversión

4. Conclusiones.

Existe la posibilidad de una nueva lectura del arte moderno a partir de la implicación lúdica, por lo cual ésta se puede constituir en una fundamentación más a tener en cuenta en el estudio del arte del siglo XX y el arte de nuestros días. Hemos buscado ofrecer una interpretación del arte no como un juego-pasatiempo, sino como forma de profundizar en la posibilidad de ofrecer otra perspectiva desde la cual concepto de juego ha cambiado la forma de hacer, de ver y de enseñar el arte de nuestro tiempo aportándole una mayor riqueza significativa. De la reflexión anterior se deduce, por lo tanto, que mejor que un resumen conclusivo del complejo fenómeno del juego en el arte, será proporcionar las distintas ideas concluyentes a las que hemos llegado como claves para ver una nueva lectura del arte a través del prisma del juego.



Figura 11.- Zbigniew Libera, *Lego campo de concentración*, 1999

Estas conclusiones son:

El juego es una seña de identidad del arte moderno. Los movimientos de vanguardia partiendo de la idea de que tanto el arte como el juego responden a una necesidad interior, a un impulso de juego creador basado en la libertad y la espontaneidad, según lo estudian respectivamente Freud y Jung como “impulso de juego” e “instinto de juego”, contienen en buena medida el germen de rebelión que caracteriza a todo el arte del siglo XX, por lo que los artistas y los distintos movimientos establecen con el juego unas experiencias constantes que les permiten proyectar el concepto lúdico sobre el arte, en consecuencia el juego se convierte en una seña de identidad del arte moderno, que además constituye en una aportación a la creación contemporánea.

El aspecto lúdico del arte moderno no le resta valor ni profundidad. Por el contrario lejos de quitarle importancia y seriedad como algunos pueden pensar, hace del arte un ámbito de creación en el que el artista toma absolutamente en serio su juego, y no podía ser de otra manera pues el juego en el arte es una posición vital que revela lo que el artista es, lo que hace y lo que quiere hacer en el terreno creativo. Para llevar a cabo esta posición vitalista no se escatiman los medios, la genialidad, la inteligencia, los esfuerzos, los riesgos y el tiempo de dedicación, esta entrega la hemos apreciado en todos los movimientos de vanguardia y en sus arriesgadas propuestas, que han conseguido en poco más de un siglo un cambio substancial

en la forma de hacer y de ver el arte de nuestro tiempo.

El arte de vanguardia toma del juego su ligereza. En contraposición con el arte de épocas anteriores, el arte moderno se presenta a sí mismo como un arte en el que hasta la solución más técnica y complicada debe parecer fácil, el esfuerzo no debe notarse, como un trapecista que da el triple salto mortal, así toma los atributos del juego al que se le supone la facilidad, la novedad, el desinterés y las asociaciones sorprendentes. Esta aparente facilidad hace que se descubran valores nuevos como por ejemplo la inmediatez del trazo en la ejecución de una obra, con esto se pone en tela de juicio la parte artesanal de la obra de arte proponiendo con la velocidad profundizar en los métodos de creación pura.

El arte moderno esta emparentado con el juego en su carácter irónico e ingenioso. Esto explica en parte sus contradicciones y paradojas en las que por una parte se niega lo que por otra se afirma, así coexisten en las vanguardias y en los artistas posteriores a ellas, no pocos escritos y posturas que niegan o se burlan del arte mismo, que analizadas consecuentemente persiguen todo lo contrario, pues en realidad son una afirmación que profundiza en el valor del arte, como tabla de salvación de una realidad abrumadora, ofreciéndonos una posibilidad de ser libres, aunque sea a costa de devaluar los valores más consagrados.

Esta tendencia se extiende hasta nuestros días, vivimos en una sociedad posmoderna en la que domina lo irónico y lo ambiguo, en la que la sospecha se ha instalado entre nosotros y el arte utiliza un código de doble lectura, utilizando un paradójico juego en el que se utilizan los mismos conceptos que a su vez son puestos en tela de juicio, se utiliza el apropiacionismo de otras obras para hacer obras originales, se atacan los mitos culturales para crear nuevos mitos, se engullen estilos de otras épocas, imágenes del mundo de la publicidad y la cultura popular e incluso se utilizan las vanguardias reinterpretándolas en una especie de collage liberador. Y todo este discurso tiene una base de juego simbólico.

El arte moderno, en base a su raíz lúdica reivindica que todos somos potencialmente artistas. En este punto en que el arte coincide con el juego, e igual que todos podemos jugar todos podemos ser artistas, de forma que la participación creativa del individuo, parte de la idea base de que *“todo ser humano está dotado”* como afirma Moholy Nagy, afirmación cargada de sentido si observamos las primeras etapas del hombre, aquellas en la que no existe separación entre el juego y lo serio, en las que se producen innumerables creaciones hechas por niños de todo el mundo con una gran calidad plástica, antes de entrar en la adolescencia, periodo en la que la creatividad se ve afectada por los convencionalismos y las inhibiciones sociales, barreras estas que el arte trata de saltar a través de sus propuestas participativas y de su *“aparente facilidad”*, devolviéndonos a un estadio lúdico que pueda estimular al individuo creador que todos llevamos dentro.

El artista crea las reglas del juego. El papel que el artista esta llamado a cumplir en el arte esta relacionado con el establecimiento de las reglas del juego artístico, por ejemplo la aceptación del azar como método de creación estaría situado dentro de los límites que especifican estas reglas. En las performances y los Happenings que son experiencias de arte participativo con un claro componente lúdico, el artista pasa a ser el oficiante de las propuestas

originadas por su sensibilidad artística, manteniendo con los espectadores un compromiso estético y pedagógico al crear las reglas de su obra, debiendo transmitir las de forma sencilla o evidente al espectador, para que este pueda establecer un vínculo que le lleve a participar activamente en la realización de la obra propuesta.

Por último, el arte contemporáneo establece a través de su criterio lúdico la participación del espectador. Una de las propuestas más decididas del arte la encontramos en la participación del espectador buscando vías para integrar al público en el proceso creativo, este no sería posible sin un planteamiento lúdico del arte, pues para que pueda acontecer esta intervención el público debería estar convenientemente preparado a través de una enseñanza necesaria para la participación consciente en la acción artística, esto implica un conocimiento de los lenguajes de los distintos movimientos artísticos, así como un cierto dominio perceptivo del espacio, la forma, el color, etc., pero este tipo de educación es claramente minoritaria, por lo que acercarnos a la utopía del arte moderno que preconiza un arte para todos en el que todos podamos participar, solo puede ser viable por una parte ampliando nuestro horizonte educativo y por otra partiendo de lo que todos podemos aportar, nuestro instinto de juego, nuestras ganas de participar y descubrir.

Notas.

- 1.- Beuys, J. citado por Bodenmann-Ritter (1995): *Joseph Beuys. Cada hombre, un artista*, Madrid, Visor. p. 92.
- 2.- Gorsen: “*Arte, Literatura y Psicopatología*” (ensayo incluido en el libro) H. G. Gadamer y P. Vogler (coords.) (1976), p.401.
- 3.- Cit. de Gorsen en *Ibid.*, p.403.
- 4.- Tristan Tzara en el libro de Georges Hugnet (1973): *La aventura Dadá, ensayos, diccionario y textos escogidos*, Madrid, Ediciones Jucar, p. 281.
- 4.- Cirlot, J. E. (1990), p.75
- 5.- *Ibid.*, p. 43.
- 6.- *Ibid.*, p. 39.
- 7.- Gran fiesta en la que dos grupos con gran ceremonial se hacen toda clase de regalos, con gran despilfarro por cada parte para demostrar la superioridad del contrincante que más aporte
- 8.- Competición en la que dirimen sus diferencias compitiendo en la resolución de enigmas, cantos, danzas, habilidades o discutiendo en largas contiendas oratorias
- 9.- El Torneo de Agravios que persigue la denigración del contrario y la exaltación propia. Se sirve de fanfarronadas, insultos y bravatas para provocar la vergüenza del contrario y ensalzar el honor de los que las practican.
- 10.- Citado por Simón Marchán Fiz (1986): *Del arte objetual al arte de concepto*, Akal, p.394.
- 11.- Bruno Bischofberger (2002) catálogo de la exposición *Warhol, Basquiat, Clemente. Obras en colaboración*, Museo Nal. Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, p.19.

Referencias bibliográficas.

- Bellasi, P.; Fiz A., Sparagni, T.(Comisarios de la exposición)(2002): *L'arte del gioco. da klee a boetti*. Museo Archeologico Regionale. Aosta.
- Buytendijk, F.J.J. (1976): *El jugar en el hombre*. En Gadamer, H. G. y Vogler, P. (coords.). Nueva antropología (pp.90-124). Barcelona. Omega.
- Caillois, R. (1994): *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. Fondo de Cultura Económica S. A. de C. V.
- Cirlot, J. E. (1990): *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*, Barcelona, Anthropos, p.75
- Gadamer, H. G. (1991): *La actualidad de lo bello, el arte como juego símbolo y fiesta*. Barcelona. Paidós.
- Goldberg, R. (2001): *Performance art. Desde el futurismo hasta el presente*. Barcelona. Ediciones destino.
- Gadamer, H. G. Y Vogler, P. (coords.) (1976): *Nueva antropología*. Barcelona. Omega.
- Hugnet, G. (1973): *La aventura Dada. Ensayos, diccionario y textos escogidos*. Madrid. Ediciones Jucar. (Prólogo Tristan Tzara).
- Huizinga, J. (2000): *Homo ludens*. Madrid. Alianza.
- Kant, I. (1991): *Crítica del juicio estético*. Madrid. Colección Austral de Espasa Calpe. (Traducción de Manuel G^a Morente).
- Marina, J. A. (1995): *Elogio y refutación del ingenio*. Barcelona. Anagrama.
- Popper, F. (1989). *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad hoy*. Madrid. Akal.
- San Martín, F. (1992): *La mirada nerviosa. Manifiestos y textos futuristas*. San Sebastián. Diputación Foral de Guipúzcoa. Arteleku.
- Schiller, F. (1990): *Kallias Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona. Antropos. 1990.
- Spector, J. J. (2003): *Arte y escritura surrealistas (1919- 1939) el oro del tiempo*. Madrid. Síntesis S. A.

