



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

“EL ARTE PÚBLICO: UNA POSIBILIDAD DE IDENTIDAD URBANA,
EL JUEGO COMO RECURSO DE INTERPRETACIÓN”

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
SERGIO ENRIQUE MEDRANO VÁZQUEZ

DIRECTOR DE LA TESIS
MTRO. GERARDO GARCÍA-LUNA MARTÍNEZ

MÉXICO, D.F., MAYO 2009





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

EL ARTE PÚBLICO: UNA POSIBILIDAD DE IDENTIDAD URBANA, EL JUEGO COMO RECURSO DE INTERPRETACIÓN

ÍNDICE

Introducción

Capítulo 1: La multiplicidad de la identidad urbana

1.1	Elemento conceptuales.....	4
	Ciudad	4
	Identidad	6
	Desterritorialización	7
	Identidad urbana	8
	Juego y arte público	9
1.2	Qué identifica a la ciudad	10
1.2.1	Arquitectura: Los íconos arquitectónicos como parte de la identidad urbana	11
1.2.2	La apropiación significativa del espacio urbano : el urbema o signo urbano	13
1.2.3	Aspectos sociológicos de los grupos urbanos	17
1.2.4	Aspectos culturales: La identidad urbana como un sistema vivo y mutable	20

Capítulo 2: El arte público como señal de identidad urbana

2.1	Las artes visuales: alternativas emergentes para reflexionar sobre la identidad urbana	23
-----	---	----

2.2 " ... y cuando desperté la identidad urbana estaba ahí...": el <i>performance</i> , el videoarte y el <i>net.art</i> como elementos de identificación y manifestaciones urbanas	29
2.2.1 Espacio público	31
2.2.2 <i>Performance</i>	32
2.2.3 Videoarte	38
2.2.4 <i>Net.Art</i>	41

Capítulo 3: El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

3.1 Elementos conceptuales	47
3.2 El juego de azar	53
3.2.1 Visión religiosa	54
3.2.2 Visión mágica	57
3.2.3 Visión sincrética-visión artística	59
3.3 La lotería mexicana y su importancia visual en el contexto urbano	73
3.3.1 Color, forma, materiales, soportes	74
3.3.2 Interpretación y comunicación	76

Capítulo 4: La ciudad como tablero de juego

4.1 Cartografiando al <i>Azar</i>	80
4.1.1 El <i>azar objetivo</i> de los surrealistas y la <i>deriva psicogeográfica</i> de los situacionistas	81
El <i>azar objetivo</i> de los surrealistas	81
La <i>deriva psicogeográfica</i> de los situacionistas	82

<i>Psicogeografía</i>	83
4.1.2 El tránsito cotidiano: trayectoria y órbitas al azar	86
4.1.3 Cuerpos en acción y su relación con la urbe	89
4.2. El azar en la expresividad visual urbana	92
4.2.1 Tradiciones y rituales	93
4.2.2 El sujeto urbano como creador y participe del azar	94
 Capítulo 5: Obra Multimedia	
5.1 Estructuración de la Lotería Urbana	99
5.1.1 Creación de los <i>Urbanitas</i>	102
5.1.2 Elaboración de imágenes	104
5.1.3 Técnicas y materiales	110
5.2 Presentación de la obra	115
 Conclusiones	
Bibliografía	
Índice de figuras	
Catálogo de obra	

Introducción

Entre los años 2001 y 2004 mientras concluía la Licenciatura en Artes Visuales dentro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, realicé una serie de propuestas y ejercicios que tenían por pretextos identidad, juego de azar y ciudad. Las propuestas tenían un carácter multimedia e interdisciplinario, es decir, estaban sustentadas por el lado conceptual en diversas disciplinas como la sociología, la filosofía, la psicología social y por la parte plástico-visual en *performances*, acciones, instalaciones e intervenciones *in situ*. De corte interactivo, estas piezas buscaban la reflexión de forma sutil del espectador- participante.

En el año 2005, al ingresar a la Maestría en Arte Urbano del Posgrado en Artes Visuales inicio una revisión de las piezas antes mencionadas. Así se comenzó a generar ésta investigación, en la cual, nuevamente las palabras claves fueron identidad, juego y ciudad.

El tema de la identidad se torna necesario para mi, pues considero que el artista visual tiene una múltiple identidad, que se modifica de acuerdo con las circunstancias y el entorno. El concepto de ciudad nos ubica en un espacio determinado por la complejidad del mismo que a diario lo habitamos. Somos seres urbanos. Por último, el azar, el enfrentamiento eterno del ser humano con la incertidumbre.

Existe una relación entre los tres conceptos, que si bien no han sido abordados de manera directa tales nexos, éstos prevalecen, y a lo largo de la investigación se pretenderá demostrar. En el capítulo primero **La multiplicidad de la identidad urbana** se plantea que la identidad no es en

sí misma un fin, sino un momento de un proceso más amplio. Y puesto que la identidad urbana es nómada por naturaleza, ésta identidad es evidentemente pública y comunicable, constituye la imagen representativa de la ciudad y pertenece al dominio de los imaginarios urbanos.

En el capítulo dos **El arte público como señal de identidad urbana** se abordan ciertas disciplinas en las cuales se ha apoyado el arte público, así como las diferencias entre el mismo y el arte urbano con sus definiciones que plantean ciertos especialistas.

El capítulo tres **El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana** se habla sobre el juego que traspasa los límites del quehacer meramente biológico o físico. El juego que es el pasión de la incertidumbre, la nerviosa auscultación del destino. A través de sus códigos y reglas, el juego proporciona una identidad efímera. El capítulo cuatro **La ciudad como tablero de juego** expondremos al transeúnte que circula por la ciudad como producto de las reglas no escritas de un juego urbano, modificando espacios, convirtiendo su recorrido en una acción sensorial, al descubrir que una ciudad hecha por sus travesías se transforma en una ciudad líquida. De la cual sólo le queda su particular recuerdo.

Utilizando los recursos y conocimientos que la orientación de Arte Urbano de la Maestría en Artes Visuales me proporcionó, realice una propuesta que invitó a un acto de reflexión y contemplación por parte del espectador a través de una serie de tres acciones de corte multimedia para el capítulo final y de producción, nombrado **Obra Multimedia**.

Esta investigación quedó conformada por una serie de ensayos que responden más a un tipo de reflexión que estuvo en función de la

observación, la contemplación y la comprensión del fenómeno del arte público y la identidad urbana. Las acciones multimedia son el punto de partida del desarrollo de la propuesta práctica y de observaciones directas sobre la ciudad.

*“Aquí se vive como en un trance.
Sólo palpita el instante, el presente.
La historia podrá cambiar todo
menos esta ciudad, mi ciudad,
este vacío...”*
Edmond Jabès¹

Capítulo 1

La multiplicidad de la identidad urbana

1.1 Elementos conceptuales

Para abordar la problemática de lo significativo y de los mecanismos de la construcción de la identidad y los sentidos en la ciudad, conviene describir brevemente algunas dinámicas o fenómenos que intervienen o condicionan tal edificación.

Ciudad

Un tema recurrente en los estudios recientes sobre el fenómeno urbano contemporáneo es sin duda, la transformación de los parámetros habituales para pensar acerca de la ciudad. Debemos pensar en la ciudad como un lugar para habitar y para ser imaginado. Las ciudades se construyen con casas y parques, calles, autopistas y señales de tránsito. Pero las ciudades se configuran también con imágenes. Pueden ser las de los planos que las inventan y las ordenan. Sin embargo también imaginan el sentido de la vida urbana las novelas, canciones y películas, los relatos de la prensa, la radio y la televisión, y cualquier imagen creada por y para la ciudad.

¹ Edmond Jabès, *El pequeño libro de la subversión fuera de sospecha*, p 30

La multiplicidad de la identidad urbana

La urbe programada para funcionar, diseñada en cuadrícula se desborda y se multiplica en imaginarios individuales y colectivos. La ciudad se vuelve densa al cargarse con fantasías heterogéneas.

La ciudad tal y como la conocemos, fue surgiendo lentamente en respuesta a las necesidades físicas y espirituales del individuo, lo cual dio como resultado el paradigma formal que Óscar Olea menciona como “lo que la ciudad debe ser”², es decir, como trono de la civilización.

El proceso que hoy reconocemos como la ciudad, es un hecho identificable con su conformación histórica que cambia de acuerdo a la diversidad de actividades, de conceptos, de formas, de objetos, y que históricamente ha jugado un papel como centro hegemónico, de concentración de poderes; evolucionando a una red de tramas de conurbaciones dispersas, segregadas, difusas, integradas pero a su vez desintegradas al proceso urbano. La ciudad arraiga procesos contradictorios de la conformación de si misma. Al tiempo que produce inclusión, vierte exclusión. Ella ha sido el resultado de las interacciones de las sociedades humanas con el sustrato físico y biológico que ha permitido su subsistencia física y desenvolvimiento espiritual. Es en ese espacio denominado ciudad donde sus habitantes como actores, buscan sus identidades. En ese sentido, se tiene que pensar desde una dimensión ontológica, es decir, preguntarnos: quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde va cada uno de nosotros, sus habitantes.

² Óscar Olea, *Catástrofes y monstruosidades urbanas: introducción a la ecoestética*, p.9

Identidad

Uno de los principios más generales y que influyen en la determinación de las sociedades es el de la identidad. Concepto inestable sin duda, pero habrá que aventurarse a proponer una definición de acorde con los intereses de esta investigación. Así podemos citar a Zygmunt Bauman, para quien la identidad nació como problema, es decir, como algo con lo cual es necesario hacer algo: como una tarea. Y sólo podía existir como problema.³ El verdadero problema no es cómo construir la identidad, sino como preservarla. Donde el concepto de identidad es estratégico y posicional. Por esa razón el hombre tiende a unirse más fácilmente con aquellos seres que le son más afines, sobre todo en la esfera psicológica, de misma lengua, nivel intelectual, concepto de vida semejante, religión, fines políticos, etcétera. Pensamos en la identidad cuando no estamos seguros del lugar al que pertenecemos; es decir, cuando no estamos seguros de cómo situarnos en la evidente variedad de estilos y pautas de comportamiento y hacer que la gente que nos rodea acepte esa situación como correcta y apropiada, a fin de que ambas partes sepan cómo actuar en presencia de otra. Por lo que Zygmunt Bauman afirma que identidad es un nombre dado a la búsqueda de salida de esa incertidumbre⁴.

Sin embargo, un universo simbólico resulta esencial para la definición de la identidad. Porque en dicho universo el individuo se identifica con las tipificaciones de un comportamiento objetivado socialmente, es decir, los roles que desempeña mientras los realiza, pero vuelve a ponerse a distancia cuando reflexiona

³ Zygmunt Bauman, *“De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad”* en *Cuestiones de identidad cultural*. p.41

⁴ *Ibid*

La multiplicidad de la identidad urbana

posteriormente sobre su comportamiento. De esta manera, los roles sociales en los que participa son una mediación entre el universo macro de significados y las maneras en que estas cobran realidad en el individuo. La identidad se conforma entonces en la interrelación entre el mundo social, la subjetividad y el universo simbólico. La carga de la construcción de la identidad deja de ser una responsabilidad social para ser una responsabilidad de cada individuo.

Desterritorialización

La desterritorialización, referida a la desvinculación de un territorio y a la posible revinculación con otro, constituye una de las dinámicas urbanas o procesos que afecta a las ciudades y culturas urbanas actuales. En este contexto, la movilidad parece ser una característica fundamental de la desterritorialización, manifiesta en los desplazamientos campo ciudad o entre ciudades.

La ciudad se va constituyendo como un conjunto de áreas separadas en las que los distintos sectores sociales conviven sin interactuar. Ello no quiere decir que los habitantes no se desplacen por la ciudad, sino que sus recorridos son limitados o delimitados. Cabe agregar el uso cada vez menor que los habitantes le dan a la ciudad, circunscribiendo su hábitat y recorridos a espacios limitados, ya sea por la extensión de la ciudad, o porque eventualmente experimentan vivencias vinculadas a las tecnologías de la información y comunicación, como la televisión e *internet*, en que se trasciende la exposición directa o física de un individuo a los mensajes, provocando un efecto que Luis Campos denomina de transversalidad.⁵

⁵ Luis Campos, *Identidad y memoria urbana. Recuerdo y olvido, continuidades y discontinuidades en la ciudad* p.10

Identidad urbana

Se debe empezar por entender la identidad urbana como aquella que no es una esencia sino un sistema de relaciones y representaciones en constante movimiento. La identidad urbana es nómada por naturaleza. La vida errante, está inscrita en la estructura misma de la naturaleza humana, ya sea esta individual o social. Se trata de un ritmo que puede variar pero que se encuentra de una manera constante en todas las sociedades.

Simon Frith menciona que la identidad es móvil, un proceso y no una cosa, un devenir y no un ser⁶. La identidad, es a la vez una interpretación y una historia, describe lo social en lo individual, y lo individual en lo social, la mente en el cuerpo y el cuerpo en la mente; la identidad es una cuestión de ética y estética. La identidad no es una cosa sino un proceso: un proceso experiencial.

La experiencia de la identidad describe a la vez un proceso social, una forma de interacción y un proceso estético, son los aspectos estéticos más que los organizativos-contextuales de la interpretación los que delatan una continuidad entre lo social, el grupo y el individuo.

La identidad de sí mismo es identidad cultural⁷. El conjunto de todas esas identidades fugaces o efímeras, experienciales y móviles son sólo una identidad cultural.

La identidad urbana ha sido interpretada desde diferentes disciplinas, entre las que destacan la sociología y la arquitectura; sin embargo en la actualidad se

⁶ Simon Frith, “*Música e identidad*” en *Cuestiones de identidad cultural*. p.184

⁷ *Ibid*

La multiplicidad de la identidad urbana

expande y abre la posibilidad de realizar una propuesta de carácter estético de la misma partiendo de perspectivas no contempladas con anterioridad. En el arte público tiene un papel importante en el proceso de transformación de este orden al alterarlo, y como lo menciona Óscar Olea:

Hace falta un cambio radical en las disciplinas urbanísticas para analizar - con éxito- los problemas insólitos que plantea la concepción de la ciudad como un ecosistema, que permita comprenderla como una organización simbólica de estructuras permeables entre el hábitat humano y la naturaleza, junto con su transformación por medio de las prácticas estéticas de un arte público para recuperarla como obra de arte y no de desastre.⁸

Juego y arte público

El juego es algo fugaz. La vida errante puede ser la expresión de una relación diferente con los demás, y con el mundo, menos ofensiva, algo lúdica y trágica, pues se apoya en la intuición de lo efímero de las cosas, de los seres y sus relaciones.

La nota esencial de una ciudad en cuanto tal, es que conforma el espacio público y social por excelencia. Por tal motivo, es el ámbito natural del arte público. Un arte así, abierto a la intemperie, se destina en general a todos los habitantes de la ciudad, y en particular a aquellos en cuyo contexto se sitúe y dependiendo de su ubicación, se dirigirá a un mayor o menor número de destinatarios.

El arte de las ciudades debería enlazarse a los grandes conjuntos demográficos. La ciudad siempre ha sido el destino inmediato del arte y del artista que se está

⁸ Olea. *Op. Cit.* p.169

La multiplicidad de la identidad urbana

formando. Si en el pasado surgió el muralismo como arte público, hoy estamos proponiendo diferentes medios audiovisuales, con características propiamente urbanas, en cuanto a lo psicológico y lo social, que no se limite ni a una arquitectura individual, ni al arte monumental, ocasional y esporádico, como se ha venido haciendo. Así como el marco es el límite del cuadro y la arquitectura el límite del mural, la ciudad es el límite para el arte urbano. Partiendo de propuestas artísticas que surjan de necesidades reales, propias de las ciudades.

1.2 Qué identifica a la ciudad

La ciudad no se construye una sola vez, sino todo lo contrario, se hace por épocas históricas precisas, con altibajos y por luchas de sus protagonistas. Y para hacer urbanismo es fundamental concebir a la ciudad como la construcción de un espacio público. Las transformaciones en la estructura y traza de las ciudades dan cuenta de múltiples intercambios culturales. La creación de muchas ciudades con grandes paseos arbolados y afrancesados a finales del siglo XIX, el auge de los rascacielos a partir del segundo decenio del siglo XX, el reemplazo de viviendas unifamiliares por edificios multifamiliares de inspiración funcionalista en los años cincuenta, el auge de centros comerciales y parques temáticos en las décadas de los ochenta y noventa, habla de un intercambio cultural que no implica necesariamente que haya un contacto cara a cara con el otro, con aquel que muestra una cultura diferente.

La ciudad hoy es una estructura de múltiples expresiones que van conformando los espacios y las grietas de la misma. Pese a que las políticas de contención para detener los avances hacia la frontera agrícola y de la mancha urbana hacia las

La multiplicidad de la identidad urbana

periferias, la ciudad rebasa los límites imaginarios jurídicos-políticos y se resume en los usos del suelo para darles nuevas características de apropiación. Antes, un uso habitacional, por ejemplo las denominadas ciudades dormitorio o periféricas; hoy nuevos usos para el mercado especulativo: residencia de alto ingreso, espacios de grandes extensiones para súper e hipermercados, el concepto de ocio y esparcimiento, la conquista de territorio sobre grandes ejes viales, avenidas y accesos a la infraestructura urbana.

1.2.1 Arquitectura: los íconos arquitectónicos como parte de la identidad urbana

Es posible identificar relaciones estructurales y simbólicas de la arquitectura, desde su individualidad en simbiosis con sus referencias colectivas, así como de la exploración teórica sobre los procesos de identidad, memoria colectiva, escenarios urbanos, contextualización y descontextualización urbanas.

Surgen entonces términos recurrentes que van desde la anarquía visual, pasando por el ecosistema visual, fenómeno de la contextualidad urbana, equilibrio espacial, identidad espacial, secuencialidad espacial, hasta el ambiente urbano fragmentado, conflictivo y caótico, que, si bien no son del todo originales, tampoco caen en las banalidades de las metáforas transdisciplinarias, que no ayudan a esclarecer los fenómenos urbanos en la megalópolis.

En la actualidad la consolidación de espacios urbanos alternos a los céntricos, como áreas de vivienda, comercio o recreación, junto con la aparición de lo nuevo (edificaciones, trazas) se realiza con una doble contundencia; por un lado no se integra al paisaje existente (alturas, diseños), y por el otro esta novedad se

La multiplicidad de la identidad urbana

instaura con una rapidez creciente. Lo nuevo aparece ya hecho, y no en un lento proceso de espera e integración a lo preexistente, de manera tal que el parámetro de la velocidad, en cuanto a rapidez para construir, uso de la ciudad, desplazamientos, flujos, aparece como un rasgo que afecta su vivencia cotidiana; es decir, emerge una nueva forma cultural.

Así, las nuevas periferias son rápidas (patrones de asentamiento, construcción, dotación de servicios), mientras que lo central, en tanto que permanece ahí y es depositario de los valores simbólicos con que se ha fundado la ciudad, posee la lentitud de la persistencia histórica o tradicional. Hay así una ciudad en diversos tiempos, no sólo urbanos, sino evidentemente también sociales, en donde se conjugan diversas modalidades de estar en ella. A decir de García Canclini cuatro ciudades son dichas modalidades: *Ciudad histórico-territorial, Ciudad industrial (desterritorialización de lo urbano)-ciudad diseminada, Ciudad informacional, Ciudad videoclip (de ritmo acelerado)*⁹

Sin embargo sea el tipo de clasificación cómo identificamos a la ciudad, ésta debería ser esencialmente el fruto de un proceso de creación colectiva. La ciudad es un hecho físico, espacial, tangible, que modifica y caracteriza el paisaje y al mismo tiempo es un hecho cultural, social, histórico, consecuencia de ese proceso de creación colectiva. La ciudad se debería hacer más entre todos, y de ese modo sería producto de nuestra sinergia comunitaria. La ciudad se presentaría como un espacio del *estar* atravesando por todas partes por los territorios del *andar*¹⁰

⁹ Nestor García Canclini. *Imaginario urbanos*, p. 45

¹⁰ Francesco Careri. *Walkscapes-El andar como práctica estética*, p.85

La multiplicidad de la identidad urbana

Debemos los artistas no solo actuar en los escenarios de la ciudad, sino crear para su utilidad; no solo formas urbanas complejas, sino una síntesis de éstas con los contenidos. No solo representaciones culturales, sino signos, los cuales posean un significante y un significado, una forma y un contenido.

1.2.2 La apropiación significativa del espacio urbano: el urbema o signo urbano.

El espacio urbano ante todo es un lugar social, es decir una relación entre espacio y prácticas y un punto de tensión, es el referente material de la sociedad, la concentración de una serie de elementos materiales y simbólicos que con base en un modo de producción específico existen en determinada zona. Espacio en permanente construcción, atravesado por mediaciones políticas, económicas y culturales.

En su libro *Ciudad hojaldre-Visiones urbanas del siglo XX*, Carlos García Vázquez menciona que las visiones urbanas, no solamente nos deben de remitir a formas de mirar, al como es la ciudad sino a lo que nos interesa de ella, es decir cómo la filtramos, cómo la proyectamos y cómo nos proyectamos sobre la misma.¹¹

Si partimos de una perspectiva histórica del fenómeno urbano, la ciudad ha sido siempre resultado de la interacción orgánica de las necesidades biológicas y culturales del ser humano con el sustrato físico y biológico que las satisfacen, en un intercambio incesante de materia, energía e información, es decir, como un ecosistema.

¹¹ Carlos García Vázquez. *Ciudad hojaldre-Visiones urbanas del siglo XXI*, p.20

La multiplicidad de la identidad urbana

Este ecosistema puesto a disposición por las condiciones de configuración y transformación de la ciudad, es apropiado por los sujetos a través de estrategias de delimitación, construcción y evaluación, que realizan individual y colectivamente.

Dentro de cada una de estas estrategias, la temporalidad involucrada reviste una especial importancia, porque desde ella será posible valorar el espacio para transformarlo en lugar significativo por acumulación de experiencias.

El lugar expresa la particular relación que se establece con un espacio próximo, ya sea el espacio habitacional, que se constituye en lugar de residencia, o el espacio de circulación, que se transforma en lugar de paso, donde concurren distintas prácticas y densidades simbólicas. Estos lugares, que a primera vista están asociados fuertemente a funcionalidades de orden práctico y temporalidades cotidianas y vitales, no impiden el análisis que de ellos pueda hacerse en tanto espacios de representación de ciertas identidades y expresiones culturales. Pero cabe señalar que ésta aproximación es casi siempre residual o marginal.

Ello resulta particularmente interesante al pensar en otros lugares donde la funcionalidad práctica parece estar supeditada a la densidad simbólica que constituye al lugar. Es lo que ocurre con los denominados "lugares de la memoria". De acuerdo con la definición que da Joseph Candau, un lugar de memoria es una unidad significativa, de orden material o ideal, a la que la voluntad de los hombres o el trabajo del tiempo convirtieron en un elemento simbólico de una determinada comunidad.¹²

¹² Joseph Candau, *Antropología de la memoria*. p 112

La multiplicidad de la identidad urbana

Este repliegue produce una revaloración del espacio local (barrio, colonia o calle), convirtiéndolo en una extensión compleja del espacio privado.

Los espacios exteriores dependen de las diversas disposiciones de las fachadas de las edificaciones que los conforman. La calle y la plaza son los dos elementos básicos de los espacios exteriores en ciudades latinoamericanas. De acuerdo con Ana María Ducci: la plaza es el resultado de una agrupación de casas alrededor de un espacio libre.¹³ Dicha disposición permite que los residentes de las edificaciones colindantes tengan acceso directo al espacio exterior, y que este aún permanezca accesible para el resto de la población. La plaza abre la perspectiva para que la arquitectura de sus edificios sea apreciada. La plaza cumple una función social, cultural, civil de interés para toda la población.

La calle como concepto, es el resultado del crecimiento en superficie de una localidad después de haber rodeado densamente la plaza central con edificaciones¹⁴. La calle organiza la distribución de terrenos. Tiene un carácter más utilitario que el de la plaza y, dada su estructura, crea por sí sola un ambiente de tránsito y rapidez. En la calle la arquitectura sólo se percibe de forma casual. La forma arquitectónica es el punto de contacto entre la masa y el espacio. Definiendo el punto de articulación entre la masa y el espacio se afirma la interrelación del hombre con su medio ambiente.

En general un espacio urbano deberá ser legible, no sólo cuando se circula en la calle, sino también cuando se recuerda, lo que facilita encontrar un camino buscando mejorar el conocimiento con base en fortalecer el sentido de identidad

¹³ María Elena Ducci. *Introducción al Urbanismo-Conceptos Básicos*. p26

¹⁴ *Ibid*

La multiplicidad de la identidad urbana

individual y su relación con la sociedad. La imagen urbana esta integrada por diversos elementos físico-espaciales que deben estar estructurados para que en conjunto trasmitan al observador una perspectiva legible, armónica y con significado.

La imagen urbana no está compuesta por un solo concepto, sino que es el resultado de la articulación de varios elementos y de imprimirles alguna relevancia dentro del contexto o ante la comunidad. Percibir un medio ambiente urbano es crear una hipótesis visual, o construir una imagen mental organizada, basada en la experiencia y propósitos del observador, así como los estímulos alcanzables a su vista.

La clave para estructurar una imagen consiste en proponer conceptos que aporten y expresen valores formales, espaciales o visuales, con los cuales la comunidad se pueda identificar y le sea posible hacer suyos. La imagen urbana es la percepción que tiene el habitante del espacio y por lo mismo, su lectura depende básicamente de la relación que se establezca entre éste y el observador. En el caso del espacio público y el espacio arquitectónico, este significado se obtendrá por la conjunción de diversos aspectos tales como su localización, uso, las actividades que en ella se desarrollen y el diseño del espacio en sí.

Estructurar la imagen de un proyecto de arte urbano es un ejercicio conceptual; para el cual es necesario combinar adecuadamente atributos que concilien mejor el conocimiento de la comunidad y de la ciudad, las condiciones del medio y las necesidades del usuario o habitante.

Lo urbano está articulado sobre los sistemas de representación simbólica que le dan sentido a esas relaciones de producción y organización social.

La multiplicidad de la identidad urbana

El espacio urbano es por un lado acción y representación que agudiza los antagonismos de intereses que se constituyen por una participación diferenciada y desigual en los procesos de producción y reproducción de la vida social, esto ocasiona que ciertamente la ciudad no sea experimentada de la misma manera para todos sus habitantes.

1.2.3 Aspectos sociológicos de los grupos urbanos

Las identidades son siempre relacionales e incompletas. Siempre están en proceso. Las identidades son siempre situacionales en la existencia del ser humano, es decir, las identidades, tiene que ver con las cuestiones referidas al uso de los recursos de la historia, de la lengua y la cultura en el proceso de devenir y no de ser; o como afirma Lawrence Grossberg : no “quiénes somos” o “de dónde venimos” sino en que podríamos convertirnos, cómo nos han representado y cómo atañe ello al modo como podríamos presentarnos: las identidades en consecuencia, se constituyen dentro de la representación y no fuera de ella.¹⁵

Las identidades se construyen a través de la diferencia, no al margen de ella, sólo puede construirse a través de la relación con el Otro, la relación con lo que él no es, con lo que justamente le falta.

Ahora bien, las identidades también son imaginarias. Las identidades imaginarias son pactos simbólicos que influyen en la práctica social y constituyen recursos para la articulación de proyectos. Son los “fantasmas” del imaginario que cobran

¹⁵ Lawrence Grossberg. *Identidad y estudios culturales: ¿no hay nada más que eso?* en *Cuestiones de identidad cultural*. pp. 17-18

La multiplicidad de la identidad urbana

forma y vida en la conciencia social; arquetipos que dibujan a los hombres y mujeres reales. El individuo no se reconoce en sí mismo sino en los fantasmas colectivos, y cuando más se asemeja a la ficción, nuevos fantasmas se transparentan o cobran fuerza mientras se mimetizan con la cultura urbana y se manifiestan en los ámbitos cotidianos tales como el barrio, la colonia o el gremio.

De la palabra urbano se deriva urbanización, que Manuel Castell define como la concentración espacial de la población a partir de unos determinados límites de dimensión y densidad, y la difusión del sistema de valores, actitudes y comportamientos que se resume bajo a denominación de cultura urbana¹⁶

Sin embargo, ésta cultura urbana avanza junto con la ciudad ignorando las fronteras con el olvido sistemático de las tradiciones, transformando lo urbano en el don de armonizar lo opuesto, lo irreconciliable, lo duro, lo frágil, lo marcado por las generaciones anteriores contra los actuales. Ocasionando algo que denomina Michel Maffesoli “la necesidad de lo vacío, de la perdida”.¹⁷ Donde el habitante transita por los espacios públicos, que sólo existen como tales si se logra trastornar la relación de equivalencia entre una identidad colectiva (social y cultural) y un territorio.

Por lo tanto, transitamos por un universo pragmático en el que diariamente es preciso reunir las piezas y los trozos, aceptar que la vida social sólo está hecha de situaciones. Universo que Michel Maffesoli describe como de oscilación perpetua entre el pesimismo realista de la acomodación o resignación y el optimismo romántico de la adaptación o éxito, que oscila entre la fraternidad como forma

¹⁶Manuel Castell. *La cuestión urbana*. p 12

¹⁷Michel Maffesoli. *El nomadismo-vagabundeos iniciáticos*, p 17

La multiplicidad de la identidad urbana

inferior de la cooperación y la amistad como forma selectiva de la socialidad.¹⁸ Y para ello el habitante de la ciudad crea conceptos de arraigo o rechazo a su entorno.

Óscar Olea denomina: *Topofilia* o el sentimiento de arraigo, y la *Topofobia* o sentimiento de rechazo; y mediante la interpretación del entorno (paisaje en su sentido geográfico y ecológico), y su respuesta estético-emocional, es factible medir la *topofilia* o la *topofobia*, según sea la finalidad.¹⁹ Así la *topofobia* es un factor emotivo que trasciende la conducta y en el hombre impacta igualmente su intelecto.

Ser habitante de la ciudad significa, entrar en el orden de lo urbano, estar psíquicamente atrapado en sus reglas de juego, quedar sujetado a ellas mediante acotamientos, aceptaciones y resistencias, adaptaciones o rupturas violentas.

De esta relación entre los individuos y las reglas del juego de la ciudad, surge la cultura urbana. Alrededor de esta tensión-adaptación-resistencia de los sujetos brota el mundo de las evocaciones, las melancolías, las utopías, los valores, las actitudes, los asombros, los imaginarios urbanos. La ciudad, entonces ya no es, ya no podrá seguir siendo considerada sólo como una simple instalación física, sino como lo que realmente es: una estructura inminentemente cultural, objeto, por tanto, de diversas miradas, entre ellas, la mirada artística.

¹⁸ *Ibid*

¹⁹ Olea. *Op. Cit.* p. 180

1.2.4 Aspectos culturales: la identidad urbana como un sistema vivo y mutable

Fijados estos referentes necesarios en la presente investigación es posible pensar desde ellos el vínculo entre el espacio urbano y la identidad. El primer aspecto que resalta tiene que ver con el movimiento de lo urbano o lo espacial y de los referentes que se emplean para adscribirse a él. Así se puede pensar que la identidad urbana comienza a ser un tema relevante de carácter cotidiano cuando se genera un extrañamiento frente a la ciudad, esto es, el proceso ocurre a partir del espacio que se transforma de tal modo que nuestros supuestos y rutinas no funcionan para anticipar lo que se encontrará.

Decir que la identidad es un fenómeno que tiene vida y es por lo tanto mutable, es el dilema más grande de la construcción de la identidad. Entre tantas maneras de ser un habitante de la ciudad, existe una con apariencia evidente: el ser transeúnte, pues éste nace con la ciudad. La ciudad imagina un nuevo tipo de nomadismo: el nomadismo urbano.

El habitante de la ciudad que sale a la calle, un poco a la deriva o con destino definido aunque siempre regrese a su punto de partida, deambula ante la mirada de otros, igualmente nómadas urbanos que observan y a su vez son mirados, realizan la imagen del transeúnte. El transeúnte sale a ver a otros y a ser visto por todos, lugar de exhibición de la moda, la temporalidad de lo actual. La ciudad deviene así entonces como territorio del nuevo nómada.

El transeúnte que vaga por la ciudad es resultado de las reglas de un juego urbano, que al transitar por la ciudad por esos espacios de la misma los modifica, convirtiendo su recorrido en una acción estética, sensorial. Así el transeúnte

La multiplicidad de la identidad urbana

descubre una ciudad líquida, un líquido amniótico donde se forman de un modo espontáneo los espacios. Y sin embargo existe un personaje que deberá de apostar por factores y experiencias ecoestéticas, el artista.

Por experiencias ecoestéticas entenderemos lo que Óscar Olea define:

como aquellas que tienen relación no sólo con el espacio formal basado en paradigmas culturales de belleza o fealdad, sino también con la sensibilidad colectiva, y la represión de las facultades estéticas manifiestas por medio de la conducta social, utilizadas o puestas sobre un archipiélago urbano por el cual los espacios del estar son como las islas del inmenso océano formado por el espacio del andar.²⁰

Pero en ese espacio público que constituye al nuevo nómada urbano, la intimidad privada no se extingue sino que por el contrario se acrecienta. Eso explica la posibilidad de una sensación de soledad en medio de la multitud totalmente heterogénea.

Al dejar de reconocerse la ciudad como homogénea, en virtud de su expansión y emergencia de actores sociales con demandas que plantean el cuestionamiento de un orden existente, es cuando resulta necesario empezar a hablar de la velocidad de lo urbano, que entra en *ralenti* al tocar el espacio privado, toma un nuevo impulso al convertirse en velocidad social propagada por los medios de comunicación. El vértigo comienza en la comodidad del propio domicilio.

Sin embargo, cabe preguntarse qué ocurriría si la identidad no fuese un fin en sí misma, sino el momento en un proceso más amplio, en el que todo está haciéndose. Tal postura coincide con lo que R. Sennett ha llamado la búsqueda

²⁰ Olea, *Op. Cit.*, p 110

La multiplicidad de la identidad urbana

de la experiencia de lo inacabado, de la incompletitud (*sic*)²¹, que trataría de romper las tiranías de la identidad. La idea es no aspirar a una imagen inmóvil de sí mismo, o de la ciudad, que no admita la entrada de la diferencia, sino que se alimente de lo otro en la misma medida que lo haga de sí mismo. En todo caso, se trata de ejercer más que la nostalgia de la totalidad, el deseo de lo incompleto.

Es pensar en la conformación de la identidad como un proceso que, dude de la velocidad de lo que ocurre a su alrededor. El del vínculo entre la ciudad contemporánea y las identidades que en ella se generan, al tiempo que se reflexiona sobre la velocidad o ritmo de ambos.

Una parte de la identidad urbana suele ser pública y comunicable, porque constituye la imagen autorizada de la ciudad y pertenece al dominio de los imaginarios urbanos. Pero manera paralela a la ciudad conocida, hay otra que es la de recorridos interminables, tráfico, contaminación y amenazas de violencia, que produce otro tipo de referentes como son los del contacto humano; las socializaciones entre extraños o iguales; es la otra identidad urbana que no se comenta, simplemente se ejerce con la fuerza de la sensibilidad colectiva, pues así se logra una forma común de evitar las miradas, de provocarlas o de escuchar en común un silencio lleno de rumores en el metro, espacio en el cual se forma un nosotros temporal y poderoso. Sería importante conocer y reconstruir estas identidades inestables que se forjan en el movimiento y el paso fugaz por lo ajeno o los no lugares, dado que la ciudad está hecha aún de estos territorios inciertos, o simplemente no olvidar que las ciudades comenzaron siendo un punto de encuentro, no de dispersión.

²¹ Richard Sennett. *Vida Urbana e Identidad Personal*, p. 94

Capítulo 2

El arte público como señal de identidad urbana

2.1 Las artes visuales: alternativas emergentes para reflexionar sobre la identidad urbana

Ovidio escribió que los hechos pasan y los monumentos permanecen. Evidentemente esta sentencia nos habla de una época donde las manifestaciones artísticas tenían por objetivo dejar un recordatorio permanente en un objeto de características monumentales en cuanto a proporción y tamaño, por lo general de índole arquitectónico. Esto era considerado como una manifestación de grandeza y majestuosidad, pensada para un sitio, para una ciudad en particular, donde el pueblo o mejor dicho los habitantes de ese espacio no eran tomados en cuenta.

En nuestra época tales manifestaciones artísticas se ubican en marcos conceptuales como el arte urbano y el arte público, los cuales funcionan como límites referenciales en los que se apoya esta investigación. No está demás decir que dichas marcos son transitorios, pues el arte es fenómeno vivo y como tal susceptible de ser modificado por circunstancias de tiempo y espacio.

Dentro de la perspectiva de esta investigación es preciso empezar por diferenciar el arte urbano y el arte público, para ello es necesario mencionar el concepto de obra de arte que Umberto Eco menciona en su libro *Obra Abierta*:

²² Florian Matzner. *Public Art- A Reader*. p.20

El arte público como señal de identidad urbana

Una obra de arte o sistema de ideas nacen de una compleja red de influencias, la mayor parte de ellas se desarrollan a un nivel específico del que forma parte la obra o el sistema de ideas. La obra que se produce podrá tener conexiones sutiles con su momento histórico, podrá expresar también una etapa sucesiva del desarrollo general del contexto o bien podrá expresar niveles profundos de la fase en que se vive pero que no aparecen tan claras ante los ojos de sus contemporáneos. Y sólo se puede hablar de arte como un fenómeno de naturaleza humana.²³

El arte, más que presentar una forma de conocer el mundo, produce complementos del mundo. Luego entonces ¿qué son arte público y arte urbano?

En específico, Fernando González Gortázar dice que todo arte urbano es arte público, pero no necesariamente el arte público es urbano²⁴. Menciona que una escultura pública-cívica, o una cruz de un atrio, o una pintura mural, son ejemplos de arte público, pero ninguno de estos tres son arte urbano.

Para González Gortázar el arte urbano es aquel que nace de las condiciones de la ciudad, que nace de un emplazamiento concreto, de unas perspectivas reales, de un contexto, de un paisaje, de unos edificios que lo rodean, de unos árboles, de unos anuncios.²⁵

Es decir, el arte urbano es un arte funcional en el sentido arquitectónico de la palabra, un arte que intenta satisfacer ciertas necesidades y responder a ciertas condiciones. Es un arte que nace de la ciudad, que repercute y tiene consecuencias en ella. Las obras de arte urbano pasan así a formar parte de la

²³ Umberto Eco. *Obra abierta*, p 47

²⁴ Fernando González Gortázar, “Qué es el arte urbano” en *El arte urbano en Guadalajara*, p 66.

²⁵ *Ibid*

El arte público como señal de identidad urbana

imagen popular, recordable de la memoria colectiva, de la estructura simbólica de la ciudad, y como tal se convierten en señales de identidad. Y concluye González Gortázar: No son sólo imágenes de la ciudad, sino que por encima de todo son imágenes de la sociedad y de cada uno de sus miembros.²⁶

Por otra parte, Jürgen Claus define que el arte público es la proyección de un objetivo planteado desde dos partes: de parte del productor y de parte del espectador.²⁷ Entre ambos se introducen medios e instancias que pueden llegar a facilitar o por el contrario a obstaculizar a dicho arte. El arte público entra entonces como una categoría de índole propia en la concepción y ejecución del mismo. Característica importante para el arte público, ya sea como material o como representación de la forma, porque deja el campo sólo a una categoría: el carácter público del arte.

El arte público propone reforzar la reflexión, el diálogo y la información. A partir de él se pretende exponer las formas de construcción, las estrategias y los materiales que conducen a la realización o desarrollo del mismo.

Jürgen Claus precisa que el arte público no prescinde de la imaginación, de la visión, sino que se entiende en polaridad con respecto a ella²⁸. De lo que se trata es de llevar lo personal y lo general, lo espontáneo y lo necesario, casualidad y orden, a una nueva polarización. De ahí que el carácter público del arte no deba confundirse con su monumentalidad.

El carácter público del arte requiere en el área urbana de condiciones de índole legal, es decir dentro de un marco de Estado. Por lo que Jürgen Claus aclara que

²⁶ *Ibid*, p 68

²⁷ Jürgen Claus. *Expansión del arte Contribución a la teoría y la práctica del arte público*. p11

²⁸ *Ibid*. p17

El arte público como señal de identidad urbana

los artistas trabajan actualmente en el ámbito urbano al modo de las guerrillas urbanas o eluden la detención o la provocan, poniendo las reglas de convivencia urbana públicamente a discusión.²⁹

Cuando se habla de arte público, o de arte en espacios públicos, estamos de una serie de elementos que lo definen por encima de los valores artísticos, desde el puramente económico hasta el público, sin olvidar aspectos de modo social, decorativo, y otros más diferentes en cada situación. Para el artista esto significa mantenerse en un campo de tensión personal y pública. Como lo menciona Rosa Olivares: El arte público le pertenece a la ciudad. Es para la ciudad y es de la ciudad, entendiendo que la palabra *arte* en *arte público* no significa grandes trabajos de arte en grandes espacios públicos y una de las características del arte público como ya se ha visto es su temperamento de efímero en ciertas manifestaciones.³⁰

El arte es un complejo proceso y el valor de los objetos artísticos está en ser consumidos en experiencias comunicativas, casi siempre de valor simbólico, que terminan cuando la obra se agota. Lo que queda es una imagen, un resto y precisamente lo que no es factible colocar dentro de una sala de museo son esas experiencias de lo vivo, sino los restos o medios que sirvieron para ella. Es decir de un arte efímero.

El espacio urbano puede ser considerado como espacio de relación, tornándose, de acuerdo con Jürgen Claus en un paradigma de arte efímero³¹ que exige una

²⁹ *Ibid*, p 12.

³⁰ Rosa Olivares. "El Paisaje en la ciudad: espectáculo, negocio y olvido" en *Arte y ciudad-Estéticas urbanas, espacios públicos...*, p.92

³¹ *Claus. Op cit*, p.22

El arte público como señal de identidad urbana

percepción serial por la complejidad de espacios públicos, espacios privados y espacios restringidos. El espacio físico urbano se transforma en lugar simbólico donde la celebración de un ritual litúrgico o no, y la fiesta popular, cívica o religiosa consagran los elementos plásticos plurisensoriales como productos efímeros o escenificación de la vida.

El arte efímero es el resultado de una serie de técnicas que más que fabricar objetos, genera producciones; su valor como obra reside precisamente en ser consumido literalmente en una experiencia comunicativa que agota la obra. Y el arte de relación es *per se*, paradigma de lo efímero³² y en última instancia, efímero él mismo. No existen en él experiencias inmutables, porque sus significados cambian con el tiempo.

Nos damos cuenta de la importancia y del vínculo muy estrecho pero sutil entre el arte urbano, arte público y la cualidad o característica de lo efímero, que si bien no es la fundamental y única, puede ser una particularidad del arte urbano. Y es que a diferencia de las manifestaciones estéticas como las de caballete, que están destinadas a una contemplación asincrónica y que sólo se pueden apreciar en forma individual o en pequeños grupos en cualquier otro instante posterior al momento de la creación de dichas manifestaciones; el arte urbano aspira a un destinatario colectivo.

Mientras que para manifestarse, el arte público necesita espacio y una forma de actividad específicamente humana en su utilización estética, es decir, una actividad que consiste en transformar materiales o experiencias mediante una actitud creativa y ocupar el entorno con signos cuya misión final es comunicar

³² *Ibid.* p 34

El arte público como señal de identidad urbana

mediante un repertorio simbólico consensuado o no, la descripción que de la realidad hace cada comunidad. Donde una pieza importante es el habitante de la ciudad, transformado por su condición de observador participante, en creador y objeto de parte de esa estética. Así podemos comenzar a vislumbrar una obra de arte, de arte urbano y arte público, la cual puede convertirse en una obra de relación, donde el producto, ya sea arquitectónico o no es modificado por aquello que existe a su alrededor, sean éstas fijas, por ejemplo edificios, o bien móviles, como las actividades cotidianas de las transeúntes y habitantes. La obra de arte de relación es, de algún modo, la que provoca una experiencia en la que están implicados como receptores todos o casi todos los sentidos.

El arte urbano deberá tener la característica de ser más que funcional o espontáneo, de generar una reacción en los habitantes de una ciudad quienes pueden participar en la proyección de la cultura material de la misma. Y dichas acciones de índole cultural podrían realizarse por parte del artista cuando se elige como eje de intervención al arte. Lo que implicará arriesgarse a emprender experiencias estéticas comunitarias y ese es el objetivo a conseguir de un artista urbano, sobretodo si en este cuestionamiento personal surgen interrogantes como plantea Michel Verjux sobre el tipo de finalidad que debemos seguir, de qué tipo de juego de lenguaje queremos jugar nosotros como artistas, cuando intervenimos directamente en la ciudad, en un exterior, en los lugares públicos reales, en la realidad urbana.³³ O bien ¿por qué el hecho de intervenir debería consistir forzosamente en hacer una obra de arte y no en producir otro tipo de artefacto o

³³ Michel Verjux. "Lo que está aquí en mis ojos" en *Arte y ciudad-Estéticas urbanas, espacios públicos...* p 106

El arte público como señal de identidad urbana

de signo? ¿por qué agregar algo a lo que ya está aquí, a todos estos fenómenos, objetos, o signos de la ciudad y de la vida ordinaria?

Y de lo único que no se trata de preguntar es que puede hacer la ciudad por el artista, mejor preguntemos que puede hacer el artista por la ciudad. Pero entendamos ampliamente ese poder del artista: lo que el artista puede. Comprendiendo que en un futuro la actividad del arte, por lo menos la del arte urbano; deberá ser más acorde con la ciencia y la tecnología. Porque dará como resultado no solamente la participación de un solo individuo, sino de varias personas especializadas en sus campos de conocimientos, tornando la experiencia del arte urbano en una experiencia integral para todo aquel que se encuentre involucrado sea de manera directa o indirecta.

2.2 “...y cuando desperté la identidad urbana estaba ahí”: el performance, el videoarte y el arte digital como elementos de identificación y manifestaciones urbanas

¿Para qué necesitamos arte en las ciudades?, ¿Necesitamos arte en las ciudades cuando los intereses y preocupaciones de los habitantes giran entorno a los contrastes económicos, la inseguridad y la contaminación?

García Canclini responde a la interrogante argumentando que encuentra por lo menos cuatro fines con los cuales no sólo el arte, sino también la literatura y los medios masivos han intervenido e intervienen en espacios urbanos: para fundarlas

El arte público como señal de identidad urbana

y refundarlas, para celebrar, para espectacularizar y para nombrar u ocultar su pérdida.³⁴

La ciudad llena de habitantes, nos sugiere otra forma de entender las artes en su aspecto dinámico en esos espacios también dinámicos y el trabajo del arte urbano tendrá futuro en las ciudades en la medida en que haga falta signos visuales. Dichos signos han sido creados dentro de manifestaciones artísticas como el *performance*, la instalación, el video y el arte digital entre otras disciplinas visuales. Una ciudad es una provocación para la creación de actos de significación. Saturados de experiencias, de personas, de recuerdos e historias, los espacios de la urbe demandan interpretación y de creadores de mitos que le inventen leyendas a cada zona de la ciudad.

Es en este ambiente donde el observador-actor experimenta actualmente impresiones simultáneas, cargadas de experiencias complejas. En tal sentido se convierten los espacios en situaciones de aprendizaje para el individuo, quien se percibe aquí en su totalidad, es decir, la ciudad se convierte en un espacio de aprendizaje. Y parte de esas experiencias contienen un grado de arte o bien estaríamos hablando de otro tipo de manifestaciones más allá de las esculturas, bustos, estatuas y monumentos, que pueden llevarse a cabo en espacios públicos y abiertos. Y que son entre otros el *performance*, la instalación, el video y el arte digital. Pero empecemos por definir que es espacio público.

³⁴ Nestor García Canclini. "Arte y Ciudad en la época de la reproductividad publicitaria", en *Op cit*, p. 43

2.2.1 Espacio público

Cuando hablamos de espacio público muchas veces nos referimos a cosas distintas: por ejemplo, por espacio público se puede entender el espacio que jurídicamente es de dominio público, esos espacios que a veces se confunden con el espacio vial puro y simple, lo cual es otra cosa o por lo menos es una parte limitada del espacio público. También se puede entender como espacios aquellos que son de propiedad pública pero de bajo uso colectivo debido a la ubicación, los parques por ejemplo.

Sin embargo, no siempre el espacio jurídicamente público tiene un uso público. A la inversa, existen espacios que tienen un uso especializado y a veces son incluso de propiedad privada, pero que en cambio tienden a concentrar un intenso y diversificado uso colectivo. Por ejemplo los centros comerciales, las estaciones o las terminales de autobuses e incluso los centros comerciales a veces configuran verdaderos barrios o verdaderos trozos de ciudad, en donde hay calles, bares, cines, etcétera, con dos salvedades o exclusiones: se excluyen a aquellos que la propiedad considera indeseables por su aspecto o comportamiento.

Existen nuevos espacios públicos pero que tienen una función limitada, lo cual los convierte en una especie de enclave. El espacio público urbano llega a tener un papel de articulación, de ligazón de las distintas partes de la ciudad, mediante los sistemas de calles, plazas, parques, que van tejiendo la trama urbana de manera que los unos se entrelacen con los otros.

Un espacio público es aquel que se puede transgredir y provocar de manera inteligente y significativa. Evidentemente en dicho espacio pueden y suceden

muchas manifestaciones y experiencias que podemos llamar estéticas, el *performance* es una de ellas.

2.2.2 Performance

En esos espacios públicos es dónde se llevan a cabo dichas manifestaciones artísticas, en ocasiones de manera involuntaria, pero apropiándose a fin de cuentas de la esencia de tales manifestaciones. Porque en México se tiene una cultura que ha asumido tintes de acción performativa en dónde intervienen muchos lenguajes, donde se entremezclan, se entrecruzan, borrándose por instantes los límites entre *performance*³⁵ y manifestación social, que en ocasiones se le toma como un sinónimo.

Todas las experiencias vividas a diario por los transeúntes vertidos en *performances* involuntarios. En este sentido, dichas acciones involuntarias puede ser una estrategia de conocimiento pertinente a otras disciplinas, sean estas de índole social, antropológica, religiosa o filosófica pero que sólo son posibles en este encuentro interdisciplinario que genera el *performance*.

Pero más allá del espacio artístico destinado para ello, más allá de la institución, se puede ver otro discurso comunicacional lleno de imaginación, lleno de creatividad, lleno de afectividad, que nos permite deambular por la ciudad de otra manera, con otro enfoque y sensibilidad.

³⁵ Performance, significa en inglés, de acuerdo con *The American Heritage Dictionary*, representación, ejecución, se basa en la acción real ejecutada por el artista dentro de un espacio, un tiempo y un contexto cultural específicos que se insertan en el presente. Es decir, de acuerdo con Jorge Glusberg y su libro *El arte de la Performance*, en la experiencia exclusiva que se genera durante el periodo de tiempo en que transcurre la acción plástica. Los elementos que intervienen en el performance no son ornamentos de utilería. El performance involucra ideas y actitudes introspectivas, existenciales, ya sean del artista, de la vida cotidiana o de la sociedad.

El arte público como señal de identidad urbana

A partir de los años setenta el *performance* urbano se constituye en una expresión singular dentro de la intervención artística de la ciudad. La utilización de este género artístico en el espacio público, actualmente, ha tomado de acuerdo con Alma Sánchez y su libro *La intervención artística de la ciudad de México*, un impulso dada su tesis de unificar la vida con el arte³⁶, y el interés del *performance* por el público olvidado por el arte institucional y sus temáticas referidas a la vida social de la urbe, el arte acción o *performance* en el espacio público de la ciudad asume una función social y modifica radicalmente la relación habitual entre el espectador y la obra de arte.

Por una parte el artista inicia una comunicación con el público popular mediante sus acciones, para instruir, sugerir y transmitir ideas o conceptos. Teniendo la libertad de utilizar diferentes recursos sean objetos y materiales diversos y distintos medios como son la música, el texto o medios tecnológicos, siempre en función de la acción plástica como columna vertebral y esencial del proceso de la obra.

Así el artista del *performance* se torna en un estudioso de la percepción debido a la relación que establece con el público, una relación que condiciona fijando estrategias de percepción que son fundamentales en el *performance*.³⁷ Centrando su tarea en el significado de los signos, en el contenido. El resultado inmediato de este trabajo de separación del sentido es la modificación de la percepción de las imágenes del espectador.

³⁶ Alma Sánchez. *La intervención artística de la ciudad de México*. p105

³⁷ *Ibid*

El arte público como señal de identidad urbana

El artista se pregunta, cuáles son sus propios límites y cuáles los límites del espectador, sus facultades de atención, de empatía, de rechazo, de aburrimiento. Se pregunta cuál es el interés suyo y del espectador por los colores, olores, el movimiento, el sonido. Se puede decir que el artista del *performance* se convierte en un teórico de la percepción.

Por otra parte, el espacio público, el tiempo y las circunstancias culturales, en las cuales se realiza la acción plástica, forma parte de la obra artística, al construir soportes o referentes fundamentales en su lectura y significación. Si éstas varían, se transforma el sentido del mensaje, ya que no están sujetas a la repetición mecánica, porque cada nueva presentación de la acción constituirá una nueva experiencia, aún siendo presentada en el mismo espacio público, el tiempo y las circunstancias darán nuevas lecturas. Por tanto, con sus propias connotaciones simbólicas, el contexto urbano enriquece el sentido conceptual de la acción artística.

Sin embargo en el *performance* como acto siempre existe de manera invisible o visible una línea que divide el espacio de acuerdo al uso de quien observa y de quien ejecuta la acción; pero a fin de cuentas, como una experiencia estética, que se apropia del transeúnte y lo invita a releer los usos del espacio modificado por el *performance* en las estructuras cotidianas en el trayecto rutinario del transeúnte por la ciudad. En ese sentido, se debería de asumir el principio de atención cooperativa, que se refiere al hecho de admitir que somos visibles, observadores y observados, ejecutantes de un *performance* y espectadores. El actor-transeúnte como un límite difuso y que sólo se activa a través de la acción, el espacio público

El arte público como señal de identidad urbana

como un espacio escénico, impactado por los cuerpos en acción y reacción, entre la escena que se ve y la escena de la que se forma parte.

El espacio público es un lugar lleno de posibilidades para establecer relaciones entre arte y vida, y en ese sentido el *performance* voluntario como el involuntario – sí es que éste existe- es la más privilegiada de las manifestaciones artísticas. No se trata de plantear o diseñar un escenario en la calle o en cualquier otro sitio de la ciudad sino de entrar dentro del escenario que sea ese sitio. Aún entendiendo que la calle también tiene una serie de reglas y normas que la delimitan como cualquier otro espacio.

La idea que el *performance* desarrollado en la ciudad posibilita la activación y desactivación del espacio público, ambos, conceptos que actúan por sí solos facilitados por los traslados urbanos. El *performance* agrega el cuerpo como un objeto que modifica, altera e interrumpe en la ciudad, directo al trayecto habitual de cualquier transeúnte. Un cuerpo que se propone a otro cuerpo sin identidad. El *performance* nace en y de un emplazamiento concreto, de perspectivas reales, de un contexto. Es un arte que nace de una geografía determinada y repercute en esa misma geografía, que tiene consecuencias sutiles en ella a manera de memoria o recuerdos colectivos de quien o quienes lo vivieron, pero que a fin de cuentas serán imágenes de una sociedad.

El ámbito callejero, es decir el contexto urbano, no puede ser más apropiado a la naturaleza interactiva y a los fines de comunicación social que enarbola el *performance*, al constituir una tribuna para transmitir y visualizar ideas, y alentar la participación del público urbano en una reflexión activa de índole simbólica, lúdica, social, histórica o psicológica, sugerida por los artistas. A diferencia del acto teatral

El arte público como señal de identidad urbana

que se encuentra aferrado en la simulación y la constante representación de un libreto preestablecido e inalterable, el *performance* urbano constituye una experiencia de la realidad inmediata que une a los artistas y al público durante el tiempo de su realización.

Pero esto no quiere decir que el *performance* está totalmente divorciado del teatro. Si bien en efecto hay una enorme brecha entre un acto vivencial extremo como puede ser un *performance* y una representación controlada o un acto, hay ocasiones en que puede funcionar mejor, para determinado contexto un trabajo performático más teatral en el sentido de tener un orden y una conciencia, que un acto performático- ritual donde se puede perder la cabeza por no tener conciencia de su alrededor.

Desde los primeros espacios de su actividad cotidiana, es decir; su casa, la calle, el público participa en la propuesta conceptual de la acción performática y forma parte de la reflexión colectiva que al igual que un acto mental, requiere una actitud crítica en la interpretación de la obra artística. Por lo tanto, la intervención artística del contexto urbano –tiempo, espacio, pero sobretodo, la cotidianidad cultural de los actores sociales- manobra como una experiencia vivencial entre los artistas y el público.

A través de acciones inusuales, los artistas confrontan la inamovilidad y subordinación de las conductas sociales a las convenciones sociales e institucionales que imperan en el ámbito ciudadano. Plantean un cuestionamiento psicológico a la pasividad social. De ahí que poco a poco los actores sociales, los ciudadanos comunes están respondiendo con un apropiamiento peculiar de esta disciplina artística.

El arte público como señal de identidad urbana

Es en la acción donde podemos reconocer más fácilmente la diversidad de disciplinas. Podemos reconocer disciplinas que tienen una tendencia mayor hacia el reconocimiento espacial, al trabajo con el orden del espacio y otras que se inclinan más al orden del tiempo, así como las que integran ambas experiencias.

Es claro que una cosa es una protesta política y otra hacer una obra ejecutada en esa dirección, como una cosa es hacer política y otra hacer una obra de arte que tenga connotaciones políticas. Por el contrario habiendo muchas semejanzas entre ambas manifestaciones al fin humanas tal vez sea tiempo de que el artista se haga algunas preguntas sobre su trabajo, pues toda obra artística tendrá de una forma u otra una posición política. Aun en la alternativa de hacer manifestaciones artísticas para el propio mundo del arte y sus conocedores, es un acto político.

En el *performance*, las ideas, la ironía, el contraste o la paradoja ponen en crisis la repetición de conductas aparentemente institucionalizadas en el espacio público; inciden en la percepción de los espectadores para evidenciar el significado de los actos públicos y privados o su posible contradicción con la normatividad social.

A su vez contribuyen, como se ha ejemplificado, a que el público descubra sus potencialidades como protagonista de cambios culturales y sociales. Por tanto el espíritu del *performance* ejecutado en la calle representa un aspecto novedoso del arte urbano no tradicional. El *performance* ejecutado en la calle no constituye un objeto artístico convencional, sino una herramienta de actividad reflexiva que muestra otros parámetros de percepción cultural de las conductas colectivas urbanas e individuales, lo que puede contribuir a enriquecer culturalmente al receptor.

El arte público como señal de identidad urbana

El *performance* rompe fronteras y continuamente se esta redefiniendo, por lo que es complicado poder dar una exacta definición y que al igual que el arte, se ha convertido en una forma de vida. No obstante que el *performance*, desde la perspectiva histórica, constituye un lenguaje inigualable en la producción artística; deja prueba de la necesidad de algunos creadores de apropiarse de las calles para involucrarse en una reflexión pública y también simbólica sobre los actores sociales y su contexto territorial.

El *performance* es un arte conceptual que recurre en términos generales a la acción; esa acción que puede ser a través del cuerpo, pero también puede ser a través del video o del sonido, o a través de la ambientación y entonces habría una definición más general. El *performance* es una acción multimedia en la que se usan todos los recursos posibles, con el objetivo de comunicar una idea.

Pero no sólo el *performance* participa a manera de apropiación por parte de las manifestaciones sociales. El video también forman parte, pues el artefacto con el cual se forjaba su concepto, la videocámara, fue mucho más sencillo por su propia naturaleza su transportación y experimentación dentro de la ciudad.

2.2.3 Videoarte

La disciplina del video se inserta en la ciudad y sus derivados urbanos, los cuales son una poderosa fuerza que actúan sobre el acontecer diario, influyendo en la forma de pensar, sentir, actuar, imaginar, vestir, trabajar, descansar, divertirse; es decir sobre la forma y calidad de vida. La ciudad se transforma en algo más que un simple espacio territorial. Con la aparición del vídeo se originó un perfil de lenguaje audiovisual que aunque se asemejaba a otras formas de creación

El arte público como señal de identidad urbana

populares, poseedoras de códigos establecidos como la televisión y el cine, se resaltaba marcadamente trasgresor, algo así como lo nunca visto.

Algunos artistas han transformado el término social de la televisión, de ellos surgía la inclinación por un mercado estético en el que primaban, accesiblemente, las singulares promesas visuales y sensoriales : el videoarte.

Constantemente se promueve la adquisición de más redes y medios de comunicación, entre ellos las videocámaras, que junto a la televisión, han modificado la ciudad, la cual se torna en un complejo audiovisual lo que da como resultado el fenómeno de algo que podemos denominar como la video-vida, el cual se va desarrollando un espacio de encuentro, de dialogo, de reunión, por ejemplo: la taquería se convierte en el video-taco, el transporte público en el video-bus, el banco en video-banco, etcétera.

Con la adquisición de las videocámaras, cualquier persona comienza a presentar su particular punto de vista, puesto que el video surge para suplir la escasa o nula información o documentación readecuándose de acuerdo a los eventos que suceden tanto en sectores populares como de clase media quienes retoman de un imaginario mediático propuestas cercanas a ellas para transmitirse, apropiándose así del cine y la televisión como fenómenos mediáticos; y del televisor como soporte donde se presenta. Así la fiesta de los quinceaños, la boda o la graduación son documentadas y continuadas a través del video en otro momento para aquellas personas que no estuvieron presentes en el instante en que sucedía el evento.

El arte público como señal de identidad urbana

Todo individuo encuentran en el vídeo una alternativa y de relativa facilidad económica para tener acceso a exteriorizar su mirada, ocupando al video como una forma de comunicación de lo que fue esa ventana abierta al mundo.

Sabemos que nuestra sociedad pertenece a la civilización de la imagen y también conocemos la revolución que los sistemas digitales han traído consigo arrasando con un viento las directrices estructurales de un pensamiento pasado.

El individuo comienza a gestar su particular universo de recuerdos tanto personales como colectivos. Y junto con los medios, en específico el video y la foto, que son tecnología a su alcance, hacen al mismo tiempo una propuesta estética de lo que esta de moda y lo que ya es *démode*³⁸, lo correcto y lo incorrecto, lo permitido y lo no permitido. La estética popular retoma de manera permanente las propuestas de los medios, la tradición se reelabora y actualiza en cada acto de ritualización. Gran parte de esta estética el videoarte la retoma para de esa forma reinventarse.

Así para Roman Gubern, el videoarte sería la forma más pura o natural del video, en la medida que implica una percepción subjetiva del espacio-tiempo, a través de una tecnología que es la imagen electrónica³⁹.

La metamorfosis de las comunicaciones que el vídeo, ahora ya digital, ha traído consigo, posibilitan que en la creación artística de hoy casi todo sea posible. Desde sus inicios en los años setenta, las tecnologías digitales se convirtieron paulatinamente en la herramienta más utilizada para capturar la realidad y con ella

³⁸ Raúl Nieto. "Ritualidad secular, prácticas populares y videocultura en la Ciudad de México" en *Alteridades-miradas antropológicas ante una realidad compleja*. pp 49-57

³⁹ Roman Gubern. *La mirada opulenta – exploración de la iconosfera contemporánea*. pp 12-13

El arte público como señal de identidad urbana

hacer lo que el artista desee: retratarla o crearla, modificarla o moldearla a su gusto y propia percepción.

En los medios electrónicos toda la información se reduce a un código binario basado en ceros y unos, creando un área dinámica en la que objetos e imágenes pueden formarse o desaparecer en casi cualquier otra cosa.

Los artistas se han aprovechado de estas técnicas para producir obras que retan al espectador en todas sus percepciones tanto de la realidad representada como de la exterior. Las tecnologías digitales han contribuido grandemente a la sensación de que no existe un límite fijo entre lo orgánico y lo inorgánico, lo real y lo ficticio, lo representado y lo que existe tangiblemente. La experiencia se hace cada vez más compleja, mientras que nuestra forma de ver, sentir y pensar se enriquecen con su influencia.

2.2.4 Net.Art

Desde hace una década y circunscritas al arte digital, ocupan un lugar destacado las manifestaciones del denominado *Net.art*, es decir, todas aquellas expresiones u obras plásticas digitales que se vinculan, de forma expresa, a *Internet*, tanto por su entorno de desarrollo como por las tecnologías que las fundamentan. Cualquier obra de *Net.art* se concibe y realiza en, por, con y para la Red. *Internet* es la materia prima.

Cualquier obra de *Net.art* puede conllevar la acción de un autor o también de un grupo, limitado o no, de artistas u otro tipo de participantes pues al hacerse en la *Web*, la creación se vuelve colectiva.

El arte público como señal de identidad urbana

El *Net.art* es una disciplina de las artes plásticas que comprende obras en las que los elementos digitales son imprescindibles, bien en el proceso de producción o bien en su exhibición.

Al contrario del resto de obras artísticas, que se manifiestan sobre un soporte analógico, ya sean un lienzo, instrumento musical o material escultórico; las obras de *Net.art* se manifiestan mediante soportes digitales o al menos tecnológicamente avanzados. El *Net-art* abarca las obras que, al ser sacadas de la red *Internet*, pierden su sentido como obra.

La interactividad es uno de los puntos principales del *Net.art*, aunque no obligatorio. Si bien las obras interactivas no digitales han tenido representantes en durante el siglo pasado, no es hasta la llegada del *Net.art*, que ésta técnica expresiva se populariza. El arte interactivo va ligado al *Net.art*, pero no son dependientes el uno del otro.

El arte interactivo, se considera a toda manifestación artística que ha sido creada o modificada de forma digital. Conforma este grupo: video y fotografías, como representantes de medios ya conocidos o nuevos elementos de expresión como pueden ser estructuras en *html*, *gif's* animados, aplicaciones *JavaScript*, animaciones *Flash*, etcétera, por citar algunos. El *Net.art* no son simples gráficos. No es dependiente sólo de técnicas y ecuaciones matemáticas expresadas en forma de imágenes, como los fractales, sino que es un arte humano, expresión de sensaciones, ideas, búsquedas personales, visiones en forma gráfica y expresadas usando un medio informático como herramienta, del mismo modo que durante siglos se ha usado el lienzo, o la piedra.

El arte público como señal de identidad urbana

Hoy el *Net.art* se encuentra expresado de muchas maneras. El cine y los video juegos son una de las más difundidas, pero al mismo tiempo pasan más desapercibidas que el resto. Los paisajes creados digitalmente en algunos de estos casos llevan más horas-hombre que muchas de las pinturas más conocidas del mundo y, al igual que éstas, expresan tanto sentimiento, técnica, sensibilidad e intencionalidad. Y que sirve como un elemento que identifica a un sector de la sociedad que vive en la ciudad, aquel que por medio de el *Internet* y sus recursos digitales han formado una comunidad o *ghetto* urbano para engrosar la lista de tribus o grupos urbanos. Esta comunidad también puede ser virtual o digital

El arte interactivo ofrece unas ventajas únicas como medio. Por un lado, la interacción con el usuario de la pieza u obra, mediante el teclado, *mouse* o cualquier accesorio periférico, creándose un intercambio de información entre el usuario y la pieza, a través del cual se establece una comunicación bidireccional.

Por otro lado, la aleatoriedad. Ésta es la capacidad de cambio en el tiempo dependiendo de distintas variables o condiciones que ha controlado previamente el autor de la obra. El resultado es una pieza interactiva que involucra al usuario pudiendo transmitir éste su mensaje de una forma natural y eficaz.

El *Net.art* puede crear piezas donde se pretenda que el usuario se adentre en una ciudad imaginaria, fabricada a partir de elementos comunes a diversas ciudades, arquitectura y mobiliario, grupos urbanos, moda, ocio. Lo que podría dar como resultado que el usuario cree un espacio, partiendo de una imagen globalizada e impersonal en cuanto al aspecto estético pero que se iría nutriendo de elementos unificadores y cotidianos de la vida urbana.

El arte público como señal de identidad urbana

La interfase o pantalla inicial puede ser el plano de la ciudad, éste servirá de acceso al resto de las obras. De esta forma, el usuario sería introducido en la ciudad, donde podrá visitar y acceder a las diferentes zonas a su antojo. Al entrar en una de estas zonas, se mostrará al visitante una ampliación de la misma, donde será capaz de sentir diferentes sensaciones: angustia, alegría, dolor, euforia, etcétera, a través de imágenes, sonidos, movimientos y preguntas.

Asimismo, gracias a la capacidad de cambio y aleatoriedad en función del tiempo, estos sentimientos podrán cambiar y evolucionar con el transcurso del tiempo. También lo harían las obras que se muestren ante los ojos del visitante. Al acceder a una misma zona de la pieza, las imágenes y sentimientos expuestos cambiarán, mostrándose una pieza distinta.

Además de permitir al usuario que explore la ciudad a su antojo será también la ciudad por su parte la que trate con él, involucrándole en la obra y pidiendo su opinión, para lo cual y en función de distintas variables, creando interacción mediante un sistema de "inteligencia artificial". Estas respuestas se almacenarían en una base de datos y podrán pasar luego a integrarse en distintas zonas de la obra. Así serían los propios usuarios los que realizan la pieza sin ninguna intervención posterior del autor y con total libertad.

El resultado podría ser un proyecto interactivo de *Net.art* en el que el visitante puede sentir el mensaje de la obra de una forma directa y personal, tomando parte activa en el transcurso de la visita y estableciendo una comunicación bidireccional, de sentido dialéctico con la pieza. Algo exclusivo, ya que esto no puede conseguirse con otros medios artísticos tradicionales.

El arte público como señal de identidad urbana

La tecnología es un producto de la imaginación y capacidad humana. La tecnología tiene ciertas características que reflejan ciertos anhelos del ser humano, como lo son la movilidad e inmaterialidad.⁴⁰ El arte es una práctica de indagación y creatividad que, en cualquier momento, puede adoptar cualquier forma o material apropiado para sus objetivos. Actualmente las técnicas multimediáticas tienen estas específicas apropiaciones en relación con nuestro tiempo y cultura, porque han hecho una expansión para el arte en el ámbito urbano como elementos de identificación y manifestación de sus habitantes, lo cual significa en parte una nueva condición pública del arte, que entra como una categoría con rasgo propio, en el proceso de producción.

Un arte en expansión produce modelos alternativos de correspondencia. De ahí la importancia de que el artista se sirva de análisis políticos, sociales y económicos para integrar el lugar en el que invita a una nueva orientación. El sistema de correspondencia del arte reemplaza al sistema de producción del arte, al salirse del círculo de reglas existentes de la comunicación del arte y fundamentar, en cambio, el arte como menciona Jeffrey Shaw es el principio orgánico de las relaciones interhumanas.⁴¹ Es entonces que el trabajo del artista suele ser metáfora o espejo en el que se refleja exactamente quienes somos en cuanto individuos y en cuanto cultura y miembros de una sociedad. El artista en ocasiones nos dice quienes somos.⁴²

Así el artista está obligado a traspasar las fronteras de la creación individual, a renunciar al fenómeno estático del arte, en el sentido de la obra de arte personal.

⁴⁰ Marlene Saft. "Entrevista con Jeffrey Shaw", en Fahrenheit- Arte Contemporáneo, pp28-31

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*

El arte público como señal de identidad urbana

Y un espacio público de juego podría ser el factor liberador de un potencial suficiente de fantasía e imaginación.

Capítulo 3

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

3.1 Elementos conceptuales

Todo material puede ser material de juego.⁴⁴ En el juego reproducimos e inventamos. Nos apropiamos otra dimensión y aprendemos a organizarla.

El juego artístico realiza apropiación, convierte lo posible en realidad. Se disuelve lo existente, se combina de otro modo y éste *otro* es parte de una propia organización. El individuo se hace comunicable. El individuo se experimenta a sí mismo fuera de las costumbres. Como dice Jürgen Claus: me apropio a mí mismo⁴⁵. La importancia del juego puede medirse por el grado en que se permite esta apropiación.

Poder colaborar en un proyecto de arte urbano o arte público significa para el artista llevar a cabo esta apropiación e intensificar la imaginación, el espacio de la libertad y de la creación, dando lugar al *homo ludens*, el hombre que Johan Huizinga le dedicó un profundo estudio. El *homo ludens*, es el hombre que juega, es un nómada sujeto a los caprichos del azar.⁴⁶

⁴³ Gabriel Zaid "Lecturas del azar" en Artes de México-El arte de la Suerte. N° 13. pp. 25-29

⁴⁴ Johan Huizinga. *Homo Ludens* p.79

⁴⁵ Claus, *Op cit*, p.80

⁴⁶ Huizinga, *Op cit*. p.43

Por su parte, Roger Caillois clasifica a los juegos son numerosos y de distintos géneros: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos de paciencia, de construcción, etcétera⁴⁷.

Pese a esa diversidad casi infinita, la palabra juego evoca las mismas ideas de desahogo, de riesgo o de habilidad. Sin embargo, se juegue lo que se juegue siempre se hablará del juego como una acción. En la observación de la acción que se ejercen en el juego mismo se comprenderá así como un factor de la vida cultural del individuo. El individuo es quien le da presencia.

El juego siempre es un riesgo para el jugador. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo. El juego es el pasión de la incertidumbre, una nerviosa auscultación del destino. Es una pasión misteriosa: un material de sueños y una fuerza ciega de la trasgresión. O también su antítesis: una moralidad del consuelo. El jugador al jugar y apostar se enfrenta y aleja su soledad. A través de sus códigos y reglas, el juego proporciona una identidad así sea efímera, hace posible un encuentro con los demás.

El juego es un fenómeno total. Se interesa por el conjunto de las actividades y de las ambiciones humanas. Si bien, para Roger Caillois el juego no produce nada: ni bienes ni obra⁴⁸ debido a que en cada inicio de una nueva partida los jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en un principio. Los juegos de apuestas o de loterías son el ejemplo más claro, ya que no crean riquezas, sino que sólo las desplazan. Cada juego posee unos orígenes y un desarrollo histórico hasta llegar al momento presente. Por su carácter artesanal, el

⁴⁷ Roger Caillois. *Los juegos y los hombres – la máscara y el vértigo*. p7.

⁴⁸ *Ibid.*

juego podría equipararse a la combinatoria morfológica de la moda, de una representación de una época determinada.

A lo largo de la Historia de la Humanidad las sociedades han practicado el juego, cada una otorgándole un significado y valor propio, convirtiendo al juego en un vínculo de convivencia social, pues cada juego plantea una tarea particular al individuo que lo juega. Por esa razón, como lo menciona Hans Gadamer: el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico.⁴⁹

Por otra parte, la cantidad de juegos que existen en cada cultura son numerosos, por lo que es necesario debido a la naturaleza de esta investigación hacer una clasificación, para lo cual nos basaremos en la que Caillois propone: una división de cuatro secciones principales de los juegos que nombró respectivamente: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.⁵⁰ Las cuatro divisiones pertenecen al terreno de los juegos: se juega fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o a la lotería (*alea*), se juega al pirata (*mimicry*) y mediante un movimiento rápido de rotación o caída, se juega a provocarse un estado orgánico de confusión y desconcierto (*ilinx*). Es necesario aclarar que estas designaciones no cubren enteramente el universo del juego.

Apoyándose en dicha clasificación, esta investigación sólo abordará el juego de azar o *alea*, para efectos y fines que persigue la misma.

⁴⁹ Hans Georg Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, p.66

⁵⁰ Caillois, *Op cit*, p.33

El nombre de *Alea* proviene del latín, y era el nombre que se le daba al juego de dados.⁵¹ Caillois lo ocupa para designar todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y que por lo consiguiente, no se trata de vencer al adversario, sino de imponerse al destino. En otras palabras, el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa solamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido. Ejemplos de esta categoría son los dados, la ruleta, la lotería, incluyendo por supuesto la lotería mexicana de cartas y tablas; y cualquier otro juego de azar.

En esta categoría no se trata de eliminar la injusticia del azar, sino lo que es lo arbitrario de éste y que constituye el resorte único del juego. Los juegos de azar parecen ser los juegos humanos por excelencia. Quizá como lo menciona Caillois: somos nosotros el azar del azar, el juego del juego.⁵²

Todo juego –incluyendo los de azar– es un sistema de reglas. Éstas son quienes definen lo que es o no juego, es decir lo permitido y lo prohibido. Y a su vez, esas convenciones llamadas reglas son arbitrarias, imperativas e inapelables, pero necesarias. Además es vital aceptar de antemano el posible fracaso, la mala suerte o la fatalidad, consentir la derrota sin cólera ni desesperación; por que como reza el dicho *quien se enoja pierde*.

Siempre hay reglas, o bien, definiciones, condiciones, prohibiciones, objetivos, etcétera. Aceptando las reglas, que valen para todos los jugadores, éstos

⁵¹ *Ibid.*, p.48

⁵² *Ibid.*

empiezan a encontrar el chiste del juego, olvidando que están bajo el imperativo de un reglamento artificial. En ocasiones las reglas son para despertar la emoción. Las reglas por si solas no bastan, porque ellas mismas están sujetas a otras reglas, las *metarreglas*⁵³, como el psicólogo Pablo Fernández Christlieb las denomina; y son aquellas que están contenidas en la lógica misma del lenguaje y que tienen que ser observadas a la hora de hacer las reglas de cualquier otro juego.

Fernández Christlieb hace una lista de estas metarreglas:

Regla de Participación. Toda regla tiene que estar reconocida y ser válida para más de uno, porque si no, no es regla; saber la regla implica de suyo participar en la situación que la regla cubre. La realidad del juego es la misma para todos.

Regla de Igualdad. Todos los participantes son jugadores en el mismo grado, y la realidad es igualmente completa para todos, porque no se vale que haya más o menos realidad para unos u otros, ni que haya distintos objetivos ni distintas intenciones ni distintas reglas para unos u otros, ni distinta duración del juego, porque si no, no sería el mismo juego.

Regla de Libertad. Si el jugador no participa espontánea y voluntariamente, y asimismo, si el jugador no se siente libre para actuar dentro de las reglas, no hay juego, por lo tanto las reglas deberán ser cambiadas.

Regla de Seguridad. Toda apuesta debe ser menor que el valor del juego mismo; cuando el participante se apuesta a sí mismo, o apuesta objetos que pertenecen a un juego de mayor magnitud, se está poniendo en riesgo al participante o a la participación, y por lo tanto no hay juego.

Regla de Protección del Adversario. Los antagonistas en pugna pertenecen al mismo juego, por lo que la desaparición o eliminación de cualquiera de ellos dos, implica la desaparición del juego; por lo tanto, cada participante debe cuidar que su contrincante se encuentre en condiciones de jugar y terminar el juego sin desventaja alguna.

Regla de Creación del Juego. Las reglas estipulan que se debe jugar, pero el juego no existe si no hasta que empieza y se desarrolla y sale bien; la existencia del juego no está garantizada previamente.

Regla de Preservación del Juego. Lo único importante en el juego es el juego mismo, por lo cual todas las reglas y participantes coadyuvarán a que el juego se mantenga. El juego debe durar hasta que se acabe su tiempo.

Regla de Complicación del Juego. Todo juego debe ser cada vez mejor ejecutado, y ninguna regla puede impedir el creciente perfeccionamiento de las

⁵³ Pablo Fernández Christlieb. *La psicología colectiva un fin de siglo más tarde*. p.225

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

habilidades para jugar. Todo juego debe irse haciendo más complejo y sofisticado a medida que los jugadores se perfeccionan, de manera que sea siempre interesante sin importar la habilidad de ejecución de los jugadores.

Regla de que el juego salga bien. Es admitido cualquier cambio en las reglas si se justifica en términos de la congruencia, fluidez, armonía o ritmo del conjunto del juego.

Regla de deshacer reglas. Toda regla es una limitante con un margen de libertad. Esta es la regla de romper las limitantes haciendo uso de la libertad que éstas otorgan: es la ruptura de las reglas dentro de las reglas.

Regla de las trampas permitidas. En todo juego, se valen las trampas, para las cuales están reglamentados los castigos, que pueden ejecutarse sin que el juego se estropee. Están permitidas todas las trampas que no rompan la ilusión del juego. Forman parte del juego aquellas trampas que todos los participantes conocen y que están dispuestos a ejecutar mientras no sean descubiertos, o a asumir el castigo en caso de serlo.

Regla de corrección de las reglas. Toda regla es por sí misma correcta, porque jugar es su único criterio.

Regla de no explicar las reglas. Las reglas se justifican y se explican por sí mismas; la razón por la cual no se vale algo es porque no se vale. Las reglas se ejercen, se actúan, se siguen, pero no se explican, porque de hacerlo muestran su artificialidad y arbitrariedad, y se deshace el juego.

*Regla de aceptar las reglas.*⁵⁴

Pero cuando el jugador de los juegos de azar deja de considerar al juego, junto con las reglas; como un poder impersonal y neutro, como un efecto que rigen la distribución de las probabilidades; llega la superstición. Y con la superstición nace la corrupción del *alea*. La superstición emerge así como la perversión, es decir, como la aplicación a la realidad de aquel principio del juego, el *alea*, que hace no esperar nada de si mismo y esperarlo todo del azar. Por esa razón, los juegos de azar se han vinculado constantemente a la adivinación, la magia y la religión; las cuales entremezcladas aparecen como piezas fundamentales en el fenómeno por la atracción a los juegos de azar. En efecto, para quien se pone en manos del destino resulta tentador tratar de prever su fallo u obtener su favor. El jugador

⁵⁴ *Ibid*, pp.225-229

concede valor de señal a todo tipo de fenómenos, encuentros y prodigios que en su imaginación prefiguran su buena o su mala fortuna. Busca los talismanes que los protegen con mayor eficacia. Se abstiene a la menor advertencia de la suerte, que conoce en sueños, mediante presagios o por presentimientos.

La idea de la suerte como ese don que no se desprende de nosotros o que siempre nos rehuye, yace en el origen de muchas de las creencias que llamamos supersticiones, y de las supersticiones que consideramos dogmas.

3.2 El juego de azar

¿Qué es el azar?. La expresión azar es ambigua. La historia del azar tendría su origen en el juego. En rigor, como afirma Alfonso Morales Carrillo: la historia del azar no es más que la historia de la experiencia del riesgo.⁵⁵

Para la historiadora de arte Lourdes Andrade el azar es una obscura deidad que de una manera sumamente misteriosa se presenta en nuestra existencia, en ocasiones para cambiar su cauce radicalmente.⁵⁶

Todo juego se desenvuelve dentro de un ámbito establecido, ya sea la mesa de juegos, o bien la calle o la ciudad misma; son todos estos ámbitos por su forma y función espacios o lugares de juego; es decir, un terreno dedicado, un perímetro elegido, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. El juego oprime y libera. Huizinga menciona que el juego arrebató, electriza, hechiza⁵⁷. Esta lleno de ritmo

⁵⁵ Alfonso Morales Carrillo. "Estampas de la fortuna" en *Lotería fotográfica mexicana*. p.9

⁵⁶ Lourdes Andrade. "Villa en la baraja surrealista" en *Artes de México* No. 13, p74

⁵⁷ Huizinga, *Op.cit.* pp 23-24

y armonía, pero también de tensión, es decir, de incertidumbre, de azar y que se rige por cuestiones de muy diversa índole desde la religión hasta la magia.

3.2.1 Visión religiosa

Los griegos tenían conceptos para designar a la fortuna (*tyché*), al destino (*moira*), y al momento favorable (*kairos*)⁵⁸ En ese sentido se podría decir que la vida misma es una ruleta o bien una lotería en donde apostamos todos. Y la diosa Fortuna, se torna en esa imagen y esencia a la cual hay que ampararse para que en el azaroso juego del diario vivir uno pueda ser de los elegidos.

Por su parte la Iglesia católica escribió que: *El juego nació de la necesidad, se nutrió a los pechos de la religión, se oreó en los brazos de la virtud, creció a la sombra del placer y la ociosidad, y se enfermó por el vicio que le trajo mil achaques*. Esta es una reflexión del doctor José Miguel Curidi Alcocer, cura de Tacubaya y juez eclesiástico de Santa María Acajete, en su libro *De los daños del juego y de su condenación por todavía la Iglesia católica* publicado en 1901, en la Ciudad México. Esta cavilación es citada por Alfonso Morales Carrillo en el libro *Lotería fotográfica mexicana*⁵⁹. Dicha cita es una muestra de lo peligroso que la Iglesia católica ha considerado al juego. Sin duda porque el juego, en particular el de azar pone en riesgo la estabilidad social y religiosa de una comunidad, como a lo largo de la Historia se ha demostrado.⁶⁰

⁵⁸ Caillois, *Op. cit.*, p185

⁵⁹ Morales. "Estampas de la fortuna" en *Op cit*, p.12

⁶⁰ Para una mayor información sobre este tema se remite al lector a *Historia de la Real Lotería en la Nueva España; 1710-1821*, de José María Cordoncillo Samada; *La renta de los naipes en Nueva España*, de María Angeles Cuello Martinelli; *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, de Francisco de Luque Fajardo; *Manual de juegos comprendidos a más de los naipes, los de ajedrez, billar, dados, damas, dominó, etc.*, de

Pero ¿por qué la Iglesia católica tiene tanto miedo de los juegos de azar? Porque como lo menciona el historiador Antonio González Alcantud, el azar rompe la norma religiosa, aquella en la cual Dios lo provee todo conforme a designios inescrutables y al orden social; la fortuna rige sólo el nacimiento, regido a su vez por Dios. Con la dosis de azar renueva la creencia en la Fortuna, diosa pagana.⁶¹

Los feligreses así cambiaban de un santo o imagen católica por una pagana y sin importar volverse sus súbditos y adoradores del azar, ese dios turbio que:

A su contentillo reparte y en últimas siempre perjudica, destruye, corrompe, daña a los particulares en sus bienes, sea dinero que les pierde o en alhajas y muebles que les malbarata, en las amistades y en el honor, en la salud que no se recupera, en el genio que se empeora y en el tiempo que ya jamás habrá de reponerse. Muertos vivientes los jugadores; flacos, chupados y descoloridos sus semblantes.⁶²

Ignacio de Loyola profesaba que era necesario actuar contando consigo mismo, como si Dios no existiera, pero recordando constantemente que todo dependía de Su Voluntad.⁶³ El juego no es una experiencia menos áspera. Ordena al jugador no descuidar nada para el triunfo y al mismo tiempo guardar distancias respecto a él. Lo que ya se ha ganado puede perderse e incluso se encuentra destinado a ser perdido. La manera de vencer es más importante que la propia victoria y, en cualquier caso, más importante que lo que está en juego. Aceptar el fracaso como simple contratiempo, aceptar la victoria sin embriaguez ni vanidad, con ese desapego, con esa última reserva respecto de la propia acción, es la ley del juego.

Carlos de Pravia; *Las loterías. Historia de estas instituciones desde la Real, fundada en 1771, hasta la Nacional para la Beneficencia Pública*, de Rómulo Velasco Cevallos (comp.)

⁶¹ José Antonio González Alcantud. *Tractatus Ludorum – una antropología del juego*, p.78

⁶² Morales Carrillo. *Op cit.*p.15

⁶³ *Ibid*, p.20

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

Así jugar a la lotería es tratar de sintonizar con la Divina Providencia, darle la oportunidad a Dios de intervenir en la vida del hombre, negar que el éxito se deba únicamente a su esfuerzo, afirmar la gracia frente al mérito. También es afirmar una igualdad fundamental en la que todos somos hijos de Dios, aunque a unos les dé más y a otros menos. La suerte es una bendición, una palabra del cielo. Hasta la mala suerte tiene un sentido más profundo y llevadero como voluntad divina.

Esta lectura religiosa del azar tiene efectos en la desigualdad social: la suerte es un privilegio menos ofensivo que el mérito. El mérito es despiadado, solitario, desolado, hasta en el éxito; ya no se diga del fracaso. La suerte, por su parte y como Gabriel Zaid menciona, es gracia; inmerecida e injusta, pero amorosa y dialogante.⁶⁴

Los creyentes ven en la suerte una elección divina, una advertencia o recompensa, una garantía al trueque entre los poderes de arriba y nosotros los hombres. ¿Acaso podríamos serles indiferentes, nosotros los mortales, obra y orgullo de la Inteligencia Creadora?

Los sentimientos religiosos dan gracias a Dios y en el caso de los mexicanos también a la Virgen de Guadalupe por la milagrosa lotería. Ellos descifran las cartas, los augurios, como presencias elocuentes que quieren decir algo. Poner en marcha un sistema aleatorio se lee como una señal, como un mensaje, como un diálogo con la eternidad. Es como mandar un mensaje de texto vía GSM al infinito para esperar su respuesta y enterarse que ha sido bendecido, que se ha ganado. Y ¿Qué quiere decir ganar? ¿Qué es lo que se gana? Una respuesta que da Johan Huizinga es que ganar quiere decir: mostrarse en el desenlace de un juego,

⁶⁴ Zaid. "Lecturas del azar" en *Op cit*, p27

superior al otro⁶⁵. Es en parte el pór que en los juego de azar, la tensión en pequeña medida se comunica al espectador; para que el acto de ganar sea sorpresivo en su desenlace.

3.2.2 Visión mágica

Se dice que “*la muerte no mata a nadie, la matadora es la suerte*”⁶⁶ Este refrán popular es uno de los muchos homenajes a la sensación tan inevitable de verse beneficiado o maleficiado en la vida por circunstancias que no dependen de nuestra voluntad, sino de la azarosa disposición de elementos y situaciones. El recurso de la suerte ayuda a soportar el exceso de fatalismo. Cualquiera puede ser el elegido.

Y nada es más peligroso para el hombre que un repentino cambio de fortuna y suerte. En ese giro se acrecienta nuestra debilidad. La fortuna no sólo es ciega sino que ciega a quienes abraza. La fortuna cede ante su propio peso y como decían los romanos “*la diosa Fortuna desbarata ella sola las previsiones de cien sabios.*”⁶⁷

Ese cambio o giro brusco e inesperado, el hombre lo llama mala suerte. La mala suerte hace las veces del Destino, a lo que no se puede escapar a lo fatal. En cambio la buena suerte es por lo común accidental, lo opuesto a cualquier noción de fatalidad. El “*suertudo*” del habla cotidiana es aquel que huyó del Destino para refugiarse en brazos del azar protector. Las imágenes se desprenden de las

⁶⁵ Huizinga, *Op.cit.* p65

⁶⁶ Carlos Monsiváis, “La rueda de la fortuna” en *La Rueda del Azar-Juegos y jugadores en la historia de México.* p.21

⁶⁷ Jan William. “La suerte furtiva” en *Artes de México-El arte de la Suerte.* P.77

leyendas de la Suerte y son arquetípicos precisamente por no corresponder a la experiencia mayoritaria. Si la suerte es verdadera, ésta será imparcial.

Jugar y encontrarse cara a cara con la suerte es un placer y un riesgo. El juego aparece como una idea singularmente compleja que asocia un elemento favorable o miserable, en que el azar es rey.

En este fenómeno surgen personajes e imágenes fantásticas que pueblan el universo del azar: sobresaliendo la diosa Fortuna, y el dios Birjan⁶⁸, creador de la baraja; seres que al igual que el azar, no tienen corazón ni memoria. Porque en el placer del juego la sensación del riesgo es inseparable al vértigo de perder. Lo que llamamos decisiones son juegos de azar: el resultado de esa contemplación, durante la cual todo es posible, es el éxito o el fracaso.

De una u otra forma la suerte nos acompaña o nos abandona. Nuestro intento por explicar, justificar y anticipar lo que sucede a nuestro alrededor, no es sino la prueba más explícita de nuestra propia limitación.

¿Y quién se exime de tentar a la suerte? La suerte: aquello ubicado lejos del albedrío del hombre, pero no del poder de seducción o exclusión de sus emociones. O como reza otro dicho: *“la suerte no te elige, tú la llevas contigo a todas partes, o no la llevas a ninguna, y eso empieza cuando naces en una choza o en palacio”*⁶⁹

⁶⁸ González Alcantud, *Op cit.* p 275

⁶⁹ Monsiváis, “La rueda de la fortuna” en *Op. cit.* p.22

3.2.3 Visión sincrética-visión artística

Hans Gadamer menciona que existen juegos como la lotería que se pueden llamar representativos, porque conllevan una cierta representación en sus cartas de referencias y alusiones a personajes de una sociedad.⁷⁰ Donde la elección del material y la configuración de la materia elegida no son producto de la libre arbitrariedad del artista, sino una reinterpretación de su época y de su sociedad, ocupando elementos y objetos que junto con imágenes identifican a esa sociedad. Lourdes Andrade por ejemplo, dice que el surrealismo en su propósito de crear su propio mito colectivo de su época le otorgó a México un lugar de excepción⁷¹ y esto se inserta en una actividad a la que los surrealistas dieron gran importancia: el juego de azar.

La aventura cargada de azar en el leguaje, en la calle o en el sueño, que viene a romper el inmenso muro del hastío de las situaciones previsibles y de rutina cotidiana serán las preocupaciones de los surrealistas. Por la brecha abierta a partir de la colisión con la fortuna, pueden surgir el enfrentamiento con lo maravilloso. Y para los surrealistas escribe Tim Martin en su libro *Essencial Surrealist*: sólo lo maravilloso es bello⁷²

Azar, surrealismo y México son vocablos que en algún momento coincidieron. En 1940 los surrealistas inventaron el *Juego Surrealista de Marsella*, una baraja de tarot en la que encarnaban los conceptos ideales del movimiento: Amor, Sueño,

⁷⁰ Hans Georg Gadamer, *Verdad y Método*. vol. I, p 152.

⁷¹ Andrade. "Villa en la baraja surrealista" en *Op cit.* p.74

⁷² Tim Martin. *Essencial Surrealists*, p.6

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

Conocimiento y Revolución. Pancho Villa, el famoso Centauro del Norte, personaje semi-legendario de la Revolución Mexicana, apareció en ella como el *Mago de la Revolución*.



Fig. 1. *El juego de Marsella*. Juego de cartas. 1944

Asimismo la monarquía *cartomanciana* (*Sic.*)⁷³ es sustituida por caracteres más cercanos a la orientación onírica del surrealismo: el Genio, la Sirena y el Mago de cada uno de los palos mencionados. Entre éstos figuran: Freud, como Mago del Sueño; Baudelaire, como Genio del Amor; Hegel, como Genio del Conocimiento; la Alicia de Lewis Carroll como la Sirena del Sueño.

Con los ejemplos anteriores, vemos que el artista, en este caso los del movimiento surrealista tomaron para su particular interpretación un juego de azar y adivinación: el tarot, ya que la seductora y poderosa fuerza visual de las cartas junto con el enigma que representa el azar, son sin duda una fuente cultural que el arte siempre ha de recurrir para su reinterpretación, y que a su vez queda como un testimonio de su época.

⁷³ Andrade. "Villa en la baraja surrealista" en *Op cit.* p.74

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

Los conceptos del juego, azar y suerte, junto con sus símbolos son frecuentes en las manifestaciones culturales de la historia visual y plástica de México.

Algunos artistas visuales han retomado el tema del juego y las cartas como motivo para su producción plástica. En México, el tema lo han abordado desde diversas técnicas que van desde la pictórica de Francisco Castro Leñero y sus abstracciones geométricas similares a tableros de ajedrez, la gráfica de Alfredo Castañeda y su *Jugar a la Vida*, una reinterpretación al juego de serpientes y escaleras, o *El patolli del coyote* de Francisco Toledo.

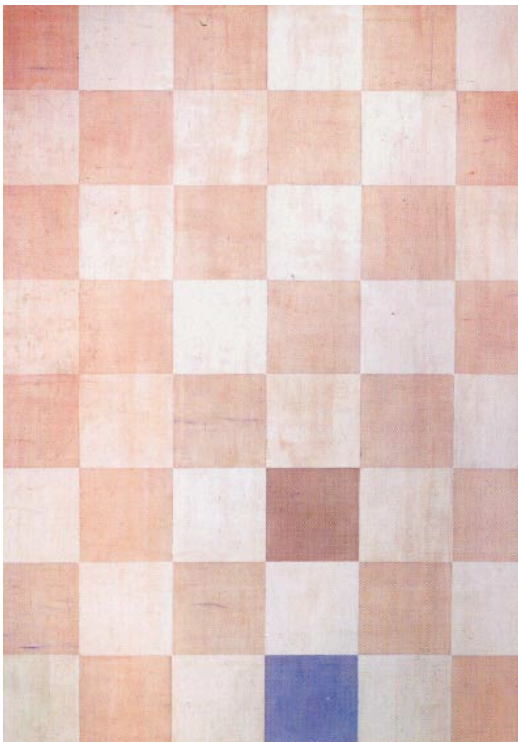


Fig 2. Francisco Castro Leñero. *Silencios*, 2003



Fig 3. Alfredo Castañeda. *Jugar a la vida* 1981



Fig 4. Francisco Toledo, *El patolli del coyote*. 1985

La baraja o naipes también han sido muy socorridos por las artistas, entre ellos Julio Castellanos y *La gitana*, la serie de litografías de Constantino Escalante sobre la feria de Tlalpan en el siglo XIX; o la instalación de José Miguel González

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

Casanova llamada *Cartas* que retoma la baraja española para hacer su propia interpretación, utilizando ciertas palabras y verbos en lugar de la imagen clásica de la baraja española.



Fig. 5. Julio Castellanos. *La gitana*, 1939



Fig. 6. Constantino Escalante. *El dios Birjan hace sus preparativos para darse unos días de holgorio en las fiestas de Tlalpan*. 1869



Fig.7. José Miguel González Casanova. *Cartas*, 1996

Carlos Amoraless en su exposición *¿Por qué temer al futuro?* abordó también el concepto del juego. En este caso utilizando unos naipes hechos por él como elemento de interpretación y augurios para el futuro. Así el espectador funcionaba como testigo de una lectura a este mazo de naipes que un cartomántico hacía. Jugando así un juego donde el autor conoce las reglas y los otros jugadores y el espectador no las tienen tan claras, pero que son invitados a participar con esa condición precisamente. Cada uno utilizando las cartas a su manera, como un instrumento de ironía en el cual todas las interpretaciones y posibles formas de jugar con ella son igualmente válidas.



Fig. 8. Carlos Amorales *Cuarto de lectura de naipes*. 2005

Una mención aparte merece la *Baraja Mexicana*, creada por el diseñador y arquitecto Miguel Zacarías y Bustos, dibujada por Francisco Javier González Ruiz. Este juego de baraja se distingue porque contiene número, color, palo, imagen y grado o familia. Es posible jugar todos los juegos de los naipes tradicionales, desde la lotería a la baraja española, y obviamente la mexicana. En esta última los juegos son múltiples: *el palenque*, *la charreada*, *la pelota azteca*, *el burro pardillo* y *el cuatro pinto*, todos se llevan a cabo en distintos tableros, pero también se puede ocupar la propia caja que contiene los naipes.



Fig. 9. Miguel Zacarías- Fco. Javier González. *Baraja Mexicana*. s/f



En el ámbito de la lotería mexicana y de acuerdo con las diversas épocas que el país ha transitado, ha sido más empleada por artesanos y en muchos casos por artistas anónimos. Sin embargo sobresalen *La Lotería de Posada*, basada en los grabados de José Guadalupe Posada con todo y sus versos; y la del fotógrafo Jill Hartley, llamada *Lotería fotográfica mexicana*, que al igual que la de Posada contiene versos.

Fig. 10. Instituto cultural de Aguascalientes. *Lotería de Posada*. 2006



Fig. 11. Jill Hartley. *Lotería fotográfica mexicana*. 2004

Ambas loterías son variaciones sobre el juego mismo, pues se pueden jugar e interactuar con ellas. También existen reinterpretaciones plásticas al tema de la lotería mexicana por parte de varios artistas, sus nombres van desde Arnaldo Coen con *En la noche del azar*, Arturo Elizondo y su *Como que no, que nada*; *La*

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

mano de Dios de Dulce María Núñez; *Visitaciones de la lotería* de Claudio Isaac; *Tabla de la apetencia* de Alfredo Castañeda; *Lotería de albuces* de Damián Ortega; *La luna* de Carlos Villegas; *Triángulo místico* de Adolfo Patiño a Ray Smith con su *Niña de fortuna*, entre otros.



Fig 12. Carlos Villegas. *La Luna*. 1991



Fig 13. Damián Ortega. *Lotería de albuces*, 1990.



Fig. 14. Arturo Elizondo. *Como que no, que nada* .1985

Fig. 15. Alfredo Castañeda. *Tabla de la apetencia*. S/f.

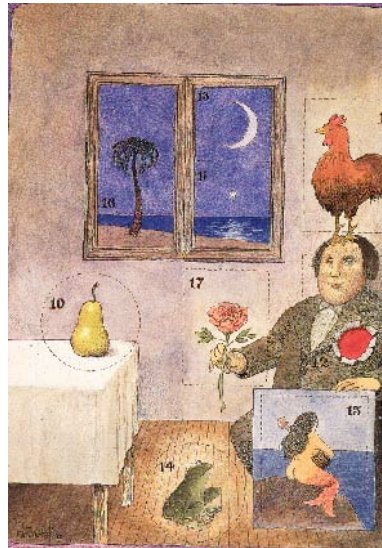




Fig. 16. Claudio Isaac. *Visitaciones de la lotería*. 1981



Fig. 17. Arnaldo Coen. *En la noche del azar*. S/f.



Fig. 22. Anónimo. *Lotería popular mexicana*. s XIX.



Fig 23. Anónimo. *Lotería popular de los años treinta*. s XX

El artista ejerce además un papel de enlace entre su momento y su sociedad, en este caso, utilizando la lotería mexicana como elemento transmisor de las diversas interpretaciones, emociones e inquietudes de su época. Así el artista se presenta como un manipulador de la información, que al final se aparta y observa, a ver que ha sucedido, pero también jugando dentro de un juego sin miedo al futuro.

3.3 La lotería mexicana y su importancia visual en el contexto urbano

El juego de la lotería es de origen europeo, el cual se jugaba en los salones de Francia e Italia, de ahí pasó a España y luego a México en el siglo XVIII. En Italia se le llamaba *Lotto* y consistía en sacar 5 números de un total de 90, cada número estaba asociado con una o más figuras o imágenes y se decía que cuando uno soñaba con esas imágenes se le estaba revelando él o los números que debería jugar, quizá por esa razón varias de esas figuras se conservan aún en el juego de lotería mexicana actual.

De acuerdo con Ildefonso Mompié y su *Nuevo arte para jugar a la lotería*, publicado en 1830 y que Morales Carrillo cita, se menciona que:

De lejos viene esta lotería plebeya que finalmente prefería la posesión de unos cuantos nombres al infinito juego de los números. La inicial nómina de sus casillas, fue llenada por la 'profunda astrología' y fue trabajo de especialistas descifrar sus figuras y símbolos. Su juego secreto –imágenes, números y nombres- era reto de la cábala y los cálculos algebraicos, uso del calendario y conocimiento de los planetas.⁷⁴

Según las enseñanzas condensadas y divulgadas por Mompié, la revelación anticipada de los extractos sólo era merecida por los jugadores pacientes y atentos. Esta lotería era todavía más familiar; pasatiempo que se volverá costumbre en los días de feria pueblerina, distracción de los domingos ya cumplida la misa y continuación de las sobremesas, se podría decir que era un inocente casino popular. Una lotería para los ojos, espejo de su época y que es un acto de liberación y distracción. Otra región más de esa nación de imágenes e imaginarios que abundan en nuestro país.

⁷⁴ Morales Carrillo, *Op.cit*, p31

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

El juego de la lotería es un pasatiempo usual en las festividades mexicanas, desde ferias, celebración de santos patronos a carnavales a lo largo y ancho de la Republica Mexicana y la Ciudad de México no es la excepción. Es común encontrar un puesto de lotería con varios jugadores tratando de ganar alguno de los premios ofrecidos, donde el gritón hace versos para cada una de las figuras.

El juego de la lotería a pesar de tener varios siglos de creado, sigue siendo parte importante de la cultura mexicana. Las cartas bien pueden representar o no diferentes aspectos de nuestra sociedad, desde costumbres y valores, hasta aspectos psicológicos y posturas ante la vida. Pero ante todo es un juego de azar que sigue siendo jugado en todo México.

La lotería es sobretodo un producto de artistas populares por todo México, pero ha sido un concepto y motivo que las artes visuales han abordado a lo largo de la historia de las mismas, sin embargo todas las variables y actualizaciones que se hacen en la lotería nos llevan siempre básicamente al mismo grupo de símbolos.

3.3.1 Color, Forma, materiales, soportes.

El color dentro de la lotería ha tenido una gran importancia, no así los soportes que en un principio fueron láminas de metal, o bien, pintados a mano cada uno de los cartones, lo que enriquecía plástica y visualmente a la lotería, pues cada cartón era único, aunque tuviera los mismos personajes en diferente orden, el cartón era pieza original. De acuerdo al lugar dónde se jugaba la lotería, ésta era fabricada en papel o metal, donde lo único que cambiaba era la manufactura artesanal.

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

De gran colorido, tanto las cartas como los cartones, suelen ser alusiones a un mismo grupo de símbolos: música, animales, personajes fantásticos y estereotipos, elementos naturales, de flora, etcétera. En las loterías antiguas no se puede decir que existiera una paleta y gama de colores establecida, variaba de acuerdo a la creatividad y propuesta del autor. En la actualidad, las loterías se fabrican en serie, cuyo diseño es fácilmente identificable. Los colores son básicamente el azul, el rosa, el rojo, el amarillo como fondo, y los símbolos de acuerdo al color supuesto del mismo, o en el caso de los personajes fantásticos o ficticios son coloreado de acuerdo con las convenciones que han perdurado a lo largo de la historia de la lotería: rojo para el diablito, lo mismo la cola de pez de la sirena, etcétera.

Con respecto a los símbolos, éstos han tenido una evolución muy particular. Es difícil saber como se llegó a la selección de estos símbolos, lo cierto es que en cada época han sido modificados y representados de acuerdo con las creencias y diseños de esas mismas épocas. Sin embargo, algunos de estos símbolos han sido permanentes, éstos son: la sirena, el diablito, el sol, la luna, la muerte, el corazón, el valiente, el catrín, entre otros. Cartas y símbolos se ajustan a la época y al lugar, pero estos personajes continúan “jugando” a la lotería, tal vez de manera eterna.

3.3.2 Interpretación y comunicación

La palabra juego designa de acuerdo con Caillois no sólo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo⁷⁵. Así se habla de un juego de naipes: conjunto de cartas, o juego de lotería mexicana: conjunto de cartas, cartones o tablas, fichas. Conjuntos completos y enumerables.

Antonio García Cubas describe que la lotería consta de un paquete de 54 cartas o naipes con figuras como el sol, el diablo, la dama, el catrín, etcétera. Y otro paquete de tableros en donde se encuentran 9 ó 16 copias reducidas de las mismas figuras.

Se puede jugar dos versiones principales del juego, la primera consiste en:

- Se elige al "gritón". Esta persona controla las cartas de las imágenes que vienen en las planillas, ya que las sacará de manera fortuita de una bolsa.
- Pueden jugar hasta seis personas además del "gritón".
- Cada jugador debe tener por lo menos una planilla, o si prefiere puede jugar con más.
- El premio será el dinero recolectado a manera de "entrada" por cada planilla.
- El "gritón" sacará una carta a la vez. Los jugadores colocarán una ficha, o más dinero sobre cada imagen que corresponda a la que menciona el "gritón". El que consiga cubrir tres imágenes seguidas, ya sea de manera

⁷⁵ Caillois, *Op. cit.* p.9

horizontal, vertical o diagonal gana el monto de entrada así como las demás apuestas que estén sobre las planillas de los demás jugadores. El "gritón" toma un porcentaje del monto por su labor. Sin embargo es difícil encontrar que se crucen apuestas en este juego en la actualidad, al ganador se le da el premio y se continúa con otra ronda.⁷⁶

La otra versión consiste en que los jugadores pongan una apuesta sobre la carta que se piensa el "gritón" sacará al azar. Esta versión es muy popular en las fiestas y en los carnavales en México. Esta vez las imágenes individuales son del tamaño de las planillas, y se les coloca sobre una mesa. El "gritón" avienta un enorme dado que en vez de puntos tiene imágenes en sus lados. Los jugadores entonces colocan sus apuestas sobre las imágenes que prefirieron y se tira el dado.⁷⁷

Los "gritones" han creado frases representativas de cada figura que varían de región a región. Frecuentemente las frases tienen una asociación casi surrealista con la figura representada. En la lotería por figuras no se mencionan los nombres de éstas, si no con metáforas. Por ejemplo, se grita: "*el abrigo de los pobres*", el sol; "*la perdición de los hombres*", la dama; "*¡Ave María Purísima!*", el diablo; "*la pelona*", la muerte; etcétera.⁷⁸ Los versos varían de acuerdo al lugar y a las figuras que aparecen en la lotería, aún en los casos donde la imagen es la misma, el verso es adaptado al lugar.

Las caprichosas figuras de la lotería pertenecen al imaginario visual del mexicano: *la Calavera*, toda silenciosa se puede hallar en los frascos de veneno y en los cables de alta tensión; *el Borracho* trastabillante visto desde la acera opuesta con

⁷⁶ Antonio García Cubas, "Fiestas de azar en Tlalpan" en *Artes de México-El arte de la Suerte*, pp 49-50

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ *Ibid.*

El juego como un elemento lúdico de la cultura visual mexicana

una mezcla de horror y de lastimosa simpatía, pues era *el señor que te iba a llevar por portarte mal*. Una *Escalera* peligrosa pero mágicamente apoyada hacia el cielo. Un triste *Diablo* flaco de carnaval con escaso poder. Personajes, como *la Dama*, *el Catrín*, *el Valiente* pobre, pero dispuesto a lavar cualquier afrenta, *el Negrito* –todo lealtad y humor involuntario-, remiten a aquellos melodramas de amores sin fortuna que tanto nutrieran la llamada época de oro del cine nacional. El *Valiente*, impetuosa estampa que encarna la disipación y la riña, y que traen la oportunidad para maldecir a la suerte y gritar que la vida no vale nada.

Las cartas pasan a ser imágenes de los habitantes de un México reinventado, vivo y tangible. De la vida cotidiana es donde surgen las cartas de la lotería. Cincuenta y cuatro imágenes disímbolas- nada las une y sin embargo nada las separa- le bastan para apresarlos. Ningún sistema las reúne, ningún principio clasificatorio. *La sirena*, *el diablo*, *la muerte*, *el corazón*, *la luna*, *el sol* sólo comparten una existencia en singular: la de lo mexicano.

La suerte no es más que la función del azar en nuestras vidas. En la cultura mexicana como se ha visto en párrafos anteriores, la suerte incorpora elementos morales, éticos, religiosos, pero también, se despliega en los ámbitos lúdicos, en el juego de posibilidades, en los sueños y en las esperanzas. La suerte del mexicano se despliega desde diversas evocaciones que de tanta repetición van perdiendo su fuerza dramática. Frases como *si dios quiere*, *ojalá*, *chance* y *sí*, son prueba de ello.

Entre el determinismo y el azar, la suerte participa en la definición de los actos cotidianos. Continuamente recurrimos al tarot, los horóscopos, la lectura de baraja

española, lectura de mano y una gran cantidad de estrategias adivinatorias para tratar de mejorar nuestro destino y ocupar un mejor lugar en la lotería de la vida.

Las cartas de la lotería han servido para enriquecer el imaginario visual. De todo hay en sus estampas de la fortuna. Están, eco de los más antiguos tiempos, las metamorfosis y la cruz fantástica como *la Sirena*, y la indeclinable seducción de su cuerpo anfibio.

El Diablito, todo rojo, a cuya simpatía y exorcismo se le dedican año tras año el arte de la cartonería y la celebración de las pastorelas, y cuya lujuria ha sido apropiada por las artesanas de Ocumichu. *La Muerte*, esa *Calaca* tilica y flaca que según Octavio paz⁷⁹ se presume a nosotros los mexicanos *nos pela los dientes* pero que nos persigue desde el inicio mismo de la vida para recordarnos la brevedad de nuestro tránsito.

Las cartas *el Sol* y *la Luna*, y con ellas los días y las noches donde todo lo demás podría ser inscrito. En la lotería se ha mantenido *la Corona* por si acaso no murieran del todo nuestras ambiciones monárquicas o en su defecto pequeñas historias de príncipes, caballeros, princesas y hadas; ahora representadas por las quinceañeras y sus coronas. Y si se asoma *la Estrella* refulgente ha de ser por si nos llegáramos a extraviar por encanto de los espíritus de *la Botella*. Acaso la lotería es un síntoma más de la mexicanidad, pues: “Soy como todo mexicano: *aficionado a la suerte por naturaleza*”⁸⁰

⁷⁹ Octavio Paz desarrolló un estudio muy completo sobre el carácter del mexicano en los años 50's. Dicho estudio derivaría en una de sus obras capitales: *El laberinto de la soledad*, a la cual junto con *Posdata* y *Vuelta al laberinto de la soledad* se remite al lector para mayor información.

⁸⁰ Ilan Semo . *La Rueda del Azar-Juegos y jugadores en la historia de México*, p.16

Capítulo 4

La ciudad como tablero de juego

4.1 Cartografiando al Azar

La urbe es un laboratorio social en el sentido que de manera paralela a la ciudad representativa, existe otra que es la de los recorridos interminables e itinerarios cruzados, de tráfico y contaminación que produce otro tipo de referentes como son los de contacto humano; las socializaciones entre extraños o iguales que construyen situaciones azarosas y difíciles de repetir por formar un nosotros temporal en cartografías y recorridos inestables y fugaces, que se forjan en el movimiento y el paso efímero por los llamados no lugares, dado que la ciudad está hecha de estos territorios inciertos, donde el concepto de azar es frecuente en estas expresiones.

Algunos artistas visuales han encontrado en el tema del azar un motivo de reflexión y producción plástica entre los cuales se encuentran los surrealistas y su concepto de *azar objetivo*, y los situacionistas con su *deriva psicogeográfica*.

⁸¹ Louise Bourgeois, en *Public Art- A Reader*. p.11

4.1.1 El *azar objetivo* de los surrealistas y la *deriva psicogeográfica* de los situacionistas

El *azar objetivo* de los surrealistas

Los surrealistas consideraban que las cosas sucedían porque un impulso vital las objetivaba. El concepto de “*azar objetivo*”, asociado a Hegel y Engels, remite a una situación en la que se esclarece, según Breton, las relaciones que existen entre la “*necesidad natural*” (fenomenológica) y la “*necesidad humana*” (psicológica). Sin embargo pocas veces, vemos coincidir, hechos cuya superposición resulta sorprendente y de la cual se desprende un fulgor inusitado: el más importante de ellos, el encuentro amoroso. El azar es la hebra que enlaza, en un recóndito punto de nuestra vida emotiva, el simbolismo de los naipes del Juego Surrealista de Marsella⁸².

El *azar objetivo* es uno de los conceptos fundamentales del surrealismo. La expresión procede de Engels, pero André Breton, teórico del movimiento, le dio un sentido peculiar. Designa la confluencia inesperada entre lo que el individuo desea y lo que el mundo le ofrece. Así, uno está pensando en determinada persona y de repente, al cruzar una esquina, topa con ella. Se trata de coincidencias o casualidades, pero cargadas de un valor emocional que las vuelve significativas.

Un ejemplo es el personaje *Monsieur Létoile*, creado por Breton, del cual menciona: *Puesto que no tiene ninguna cita, pero debido al hecho mismo de que adopta esta postura ultrarreceptiva, es porque espera con ello ayudar al azar, de modo que ocurra algo, que llegue alguien.*⁸³

⁸² *Infra*. Cap 3

⁸³ André Breton. *El surrealismo, puntos de vista y manifestaciones*. p 141

La ciudad como tablero de juego

Breton relata que junto con Aragon se dieron cuenta de un encuentro muy fugaz que ellos mismos habían tenido una tarde por separado con una joven cuyo aspecto les había parecido muy singular y de sus inútiles esfuerzos por encontrarla de nuevo. Nos encontramos en la pista o más bien al acecho, de ese *azar objetivo* para ampliar las palabras de Hegel.⁸⁴

Los surrealistas le atribuían mucha importancia al *azar objetivo* porque constituía el nudo de lo que era para Breton el *problema de los problemas*. Se trataba del esclarecimiento de las relaciones que existen entre la “*necesidad humana*”, y correlativamente, entre la necesidad y la libertad. Breton no veía forma de poder hablar de esto en términos menos abstractos. La causalidad no puede comprenderse más que en relación a la categoría del *azar objetivo*, forma de manifestación de la necesidad.

El azar no sería sino una especie particular de causística, de aquel resultado de la combinación o del encuentro imprevisible de acontecimientos pertenecientes a series mutuamente independientes, elementos que se llaman por eso mismo fortuitos o resultados del azar. Tal vez por eso Leopoldo Zea insiste en llamar al azar el otro nombre de Dios.

La deriva psicogeográfica de los situacionistas

Los situacionistas por su parte concebían un nuevo modo de habitar, entendido como el sentirse cómodo en todas las casas. Habitar la ciudad, lo que implicaba la reinterpretación de la trama urbana en nuevos mapas cuyos significados responden a una cartografía emocional o también conocida como *psicogeografía*.

⁸⁴*Ibid*

Psicogeografía

La geografía, por ejemplo, se ocupa de la acción determinante de fuerzas naturales genéricas, tales como la composición del suelo o las condiciones climáticas, sobre las estructuras económicas de la sociedad, y por lo tanto sobre la correspondiente concepción del mundo de esa sociedad. La *psicogeografía* podría definirse *como estudio de las leyes exactas y los efectos específicos del entorno geográfico, ya sea organizado conscientemente o no, sobre las emociones y el comportamiento de los individuos. El adjetivo psicogeográfico es aplicable sobre los sentimientos humanos.*⁸⁵

La *psicogeografía* estaba revestida de un sentido de posesión emotiva de las calles. La deriva, según Debord, es un comportamiento experimental de la sociedad urbana. La cual se presenta como una técnica de paso sin interrupción a través de ambientes variados. El concepto de deriva está invariablemente ligado al reconocimiento de ciertos efectos de naturaleza *psicogeográfica*, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, en oposición a las nociones clásicas de viaje y paseo.⁸⁶

Una o varias personas entregadas a la deriva renuncian durante un tiempo considerable a las razones habituales para desplazarse y actuar, a las relaciones, a los trabajos y placeres que le son propios, para abandonarse a las demandas del terreno y a los encuentros que en él se producen. La parte aleatoria es aquí menos determinante de lo que pudiera creerse; desde el punto de vista de la

⁸⁵ Libero Andreotti, Xavier Costa. *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad.* p 18

⁸⁶ Guy Debord. *La sociedad del espectáculo*, p. 199

La ciudad como tablero de juego

deriva, existe un relieve *psicogeográfico* de las ciudades, con corrientes constantes, puntos fijos y torbellinos que dificultan el acceso o la salida de ciertas zonas. Pero la deriva, en su unidad, incluye a la vez dicho abandono y su necesaria contradicción: el dominio de las variables *psicogeográficas* mediante el conocimiento y el cálculo de sus posibilidades.

El azar juega en la deriva un papel importante cuando la observación *psicogeográfica* todavía presenta insuficientes garantías. La acción del azar tiende, en cada nuevo escenario a la alternancia de un número limitado tanto de variables como de costumbres. Por medio de la creación de nuevas condiciones buscando siempre que sea más favorables a nuestros designios, por ejemplo, en el caso de un taxista, ¿Qué es lo que le impulsa a cambiar de curso, a buscar una ruta o transitar por ciertas calles en horas que el pasaje escasea? Se puede decir que los azares de la deriva son fundamentalmente diferentes a los del paseo, pero que las primeras atracciones *psicogeográficas* descubiertas corren el riesgo de fijar el individuo o el grupo que derivan en torno a nuevos ejes rutinarios, a los que vuelven constantemente.

Por eso el cambio repentino de ambiente en una calle en el espacio de unos pocos metros; la división evidente de una ciudad en zonas con ambientes psíquicos diferenciados, el sendero que ofrece menor resistencia y que es automáticamente recorrido en vagabundeos sin un objetivo y que no tiene relación alguna con el relieve físico del suelo; el carácter atractivo o repulsivo de ciertos lugares, etcétera, todo esto es ignorado. No así cuando, por el contrario, nos encontramos con bloqueos en alguna calle, sea por algún grupo de manifestantes o bien por el propio gobierno. La gente en general asume que las calles elegantes

La ciudad como tablero de juego

provocan un sentimiento de satisfacción y que las pobres son deprimentes. De hecho la variedad de combinaciones de ambientes posibles da lugar a sensaciones tan diferenciadas y complejas como las que pueda provocar cualquier otra forma de juego.

Debord tomó la idea de deriva de tácticas militares que la definían como una acción calculada por la ausencia de lugar fijo y que era usada por los ejércitos más vulnerables para atacar por el flanco más débil, lo que ahora podríamos denominar tácticas de guerrilla. Para Debord la deriva tenía dos significados: la observación activa en el momento actual de las aglomeraciones urbanas y el desarrollo de hipótesis para la estructura de una ciudad situacionista. En la deriva la calidad o duración del tiempo se circunscribía a aspectos emocionales del recorrido y a los imprevistos que inevitablemente surgían. La ciudad situacionista era propuesta para ofrecer experiencias que cubrieran y empujaran el rango de sensaciones humanas. Por ejemplo en un texto de la Internacional Situacionista se menciona:

Escoja un país, una ciudad más o menos poblada, y una calle más o menos bulliciosa, de acuerdo con lo que está buscando. Construya una casa. Amuéblela. Aproveche al máximo los escenarios y los alrededores. Escoja la estación del año y la hora del día. Reúna a la gente adecuada, con la música y bebidas adecuadas. Obviamente, la luz y la conversación deben ser acordes a la ocasión, al igual que la meteorología o sus recuerdos.

*Si no ha habido error en sus cálculos, el resultado debería satisfacerle.*⁸⁷

Crear una ciudad en la cual se pudiera vivir y que lograra cambiar a los ciudadanos, convirtiéndolos en *homo ludens*, en sentido en el cual lo menciona Johan Huizinga⁸⁸

⁸⁷ Libero Andreotti, Xavier Costa *Op cit*, p 42

⁸⁸ *Infra*. Cap 3

4.1.2 El tránsito cotidiano: trayectoria y órbitas al azar

La ciudad como lienzo inabarcable, dónde cada situación nos sorprende al azar, creando en ciertos momentos situaciones de ambigüedad, de incomodidad, de expectación o de juego, pero todas dando forma al fenómeno de la identidad urbana. En tanto que no se recorre a pie una ciudad no se siente uno en ella. La ciudad no se puede conocer en automóvil, pues conduciendo un auto nos movemos a través de la ciudad y caminando estamos dentro de ella. El camino es la expresión de un mundo en que el hombre nunca estará totalmente en su casa. Nacer es crearse en un lugar, tener destinado un sitio de residencia. Cada cuerpo ocupa su lugar. El hombre parte para realizar algo en el mundo, para alcanzar una meta, para cumplir una misión personal. Cuando la ha cumplido (o también cuando ha fracasado en su intento) vuelve a su morada como si fuera su sitio de reposo o de refugio.

¿Encontrar o encontrarse? ¿Conocer o reconocer? En el intervalo entre estos términos la unidad perceptiva ha desaparecido, la ciudad se ha convertido en una aglomeración, una especie de *metaciudad*⁸⁹, un memorial de los trayectos del objeto pasajero en que nos convertimos súbitamente. *Metaciudad* es donde el centro está por doquier y la circunferencia en ninguna parte. La concepción del espacio se expresa en cambios en escala, en la multiplicación de las referencias imaginadas e imaginarias y en la espectacular aceleración de los medios de transporte y conduce concretamente a modificaciones físicas considerables:

⁸⁹ Paul Virilio. "Ciudad pánico", en *Replicante-ideas para un país en ruinas*, pp 106-107

La ciudad como tablero de juego

concentraciones urbanas, traslados de poblaciones y multiplicación de lo que se han llamado los *no lugares*⁹⁰. Los *no lugares* son tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales.

El lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas: el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca totalmente, porque son palimpsestos donde se reinscribe sin cesar el juego intrincado de la identidad y de la relación. El espacio es un *lugar practicado*⁹¹, un cruce de elementos en movimiento. Los caminantes son los que transforman en espacio la calle geoméricamente definida como lugar por el urbanismo. La definición de lugar antropológico es la intersección de líneas y del punto de intersección, de itinerarios, de ejes o de caminos que conducen de un lugar a otro y han sido trazados por el ser humano, de encrucijadas y de lugares donde se encuentra y se reúne.

Uno de los aspectos más decisivos en la vida urbana es la manera como se transportan sus habitantes. En la diaria pelea por el derecho a moverse en la ciudad, a circular con tranquilidad por las calles y banquetas, se están muy lejos de disfrutar una vida urbana pues invariablemente se llega desgastado, cansado y malhumorado. La apropiación indebida de muchas calles y aceras por vendedores ambulantes, manifestantes y cuidadores de coches. O bien el fenómeno que ocurre en las entrañas de la ciudad: el viaje por el Sistema de

⁹⁰ Marc Augé. *Los no lugares, espacios del anonimato-Una antropología de la sobremodernidad*. pp 40-41

⁹¹ *Ibid*, pp 84-85

La ciudad como tablero de juego

Transporte Colectivo comúnmente llamado *metro*. El *metro* cambia no sólo el tránsito y el aspecto del lugar por donde circula sino también de acuerdo con Ma. Eugenia Salas la psicología de sus habitantes.⁹²

La vida de la ciudad sigue su curso. Cada ciudadano es un urbanista que se ignora. Dicho de otra manera, un experto en la unidad de los tiempos y del desplazamiento que va de lo próximo a lo lejano. La calle como ruta que la prolonga es un principio horizontal. Los itinerarios se miden en horas o en jornadas de traslado. Sólo el tiempo *lugariza*⁹³ al espacio como afirma Katia Mandoki. Por ello, de manera intuitiva concebimos al espacio simbólico más como un organismo que se desarrolla a través del tiempo que como un fondo neutro, atemporal y vacío para colocar objetos.

Hay otro sentido desde el cual definimos los espacios, aunque se carezca de una cartografía que sea capaz de registrarlo. Es el orden de lo simbólico con el que experimentamos a los lugares como un conjunto heterogéneo cargado de memorias personales y colectivas, sellado con sentidos históricos, emotivos y materiales. La ciudad en que vivimos también se halla configurada de una manera especial para cada uno de sus habitantes.

El acto de caminar es para el sistema urbano lo que el acto de habla es para el lenguaje o los enunciados hechos. Sin embargo, generalmente caminamos tan distraídamente que esos pasos sólo podrían ser comparables a los de un sonámbulo. Más que caminar, es el hacer y padecer lo que hace que la memoria

⁹² Ma. Eugenia Salas Negrete "El problema de moverse en la Ciudad de México" en *A pie-crónicas de la ciudad de México*, pp 80-87

⁹³Katia Mandoki. "Hacia una cartografía del espacio simbólico" en *Ciudades-Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*, pp 9-16

La ciudad como tablero de juego

afectiva tiña los lugares y nos haga percibir algunos como más significativos que otros.

Cada uno de nosotros ha recogido a lo largo de nuestra vida, una colección de lugares significativos que parecen torcerse y descender por el peso de nuestra memoria afectiva arrastrándonos momentáneamente hacia el pasado. Una cartografía del lugar simbólico que se empieza a levantar.

Podríamos incluso aglutinar varios mapas personales y configurar un mapa colectivo que sumara las experiencias más reveladoras de los habitantes de un lugar. Se nos abriría de esta forma un espacio-tiempo social distinto que incorporase la huella de nuestra vida personal y la de nuestros coterráneos. Evidentemente la ciudad dejaría de ser el plano cartesiano que muestran los mapas convencionales con números y letras, quizás descubriríamos por la fusión de experiencias individuales, nuevas zonas de alta densidad simbólica muy distintas de las oficialmente establecidas.

Todos los habitantes contribuirían al trazo, distribuyendo quizás un conjunto de piedras de colores según el matiz de su experiencia, piedras que colocarían en espacios significativos para cada quien a manera de llenar un cartón de lotería.

4.1.3 Cuerpos en acción y su relación con la urbe

Existen ejemplos de ciudades pensadas a imagen del cuerpo humano. Así se habla de una ciudad como un cuerpo que nace y crece, que se enferma y se cura, que muere. Puede ser violentada y quebrantada o protegida y cuidada. Cuenta con una biografía, historia personal, memoria afectiva y subjetividad colectiva.

La ciudad como tablero de juego

La ciudad que habitamos genera una alteridad temporal entre pasado y presente. Es la correa de transmisión entre el tiempo que fue, el tiempo que es y el que será. La ciudad tiende a convertirse en conciencia de lo que pasa, conciencia de lo imperecedero, conciencia de la simultaneidad. La infraestructura urbana, su andamiaje, arterias, circulación, monumentos, etcétera, se convierten en marcajes del tiempo pasado y en adelantos del tiempo futuro.

La ciudad es construida por el sujeto. En la relación sujeto-ciudad, el tiempo es atrapado como momento. El sujeto percibe su propia acción en la ciudad a través de las huellas del tiempo materializadas en la evidencia material, sabe que su acción transforma la ciudad, pero el sujeto muy pocas veces se percibe a sí mismo como producido por la ciudad. El sujeto construye la ciudad que requiere en cada época histórica, pero a su vez la ciudad igualmente construye el sujeto que requiere cada época. La ciudad es el resultado de ello ya sea que se presente como caótica y desordenada o como ciudad disciplinada, planeada, en donde suceden los encuentros.

El principio del encuentro es contacto entre actores (un actor o proceso puede tener múltiples posiciones y entrar en relación diferencial con otros dependiendo de su postura, a partir de la cual habla, se vincula, se concreta, se imagina, se trabaja, se nace, etcétera. Es decir se acciona –como narrativas- constituidas por actores, historias y espacios)⁹⁴ en ámbitos de significación comunes, en espacios donde se comparten intereses, sentidos u objetos. Al mismo tiempo, el encuentro es una convergencia indisoluble de momentos, acciones, artefactos e

⁹⁴ Celia Hernández Diego. “Estructura reticular: encuentro de fijos y flujos sociotécnicos” en *Ciudades...Op cit*, pp 30-39

La ciudad como tablero de juego

intermediarios que al entrar en contacto configuran distintas estructuras territoriales.

El encuentro encierra diferentes matices de vínculos. En el encuentro se pueden hallar condiciones de convergencia, pero al mismo tiempo, de divergencia u oposición. Para entender esta apreciación, se puede señalar que posterior al encuentro, aparece la conectividad como una forma acentuada de potenciar el vínculo, para luego generar redes o estructuras reticulares de diferente alcance. Un punto central es que las lógicas afines que se dan en el encuentro tienen diferente intensidad, estabilidad, accesibilidad y *flujocidad*⁹⁵. De ahí la importancia de reconocer los rasgos del encuentro, su morfología, materialidad y transformación. Históricamente, el espacio ha sido usado, transformado y violentado a partir del encuentro.

Todo relato es un relato de viaje y una práctica del espacio. Por esta razón tiene importancia para las prácticas cotidianas y forma parte de éstas desde el abecedario de la indicación espacial: *a la derecha, de vuelta a la izquierda*, etcétera. Se comienza un relato cuyos pasos escriben la continuación; hasta las charlas de cada día: *adivina a quién encontré en tal parte, te acuerdas que en la estación del metro había, etcétera*. Estas aventuras narradas que de una sola vez producen geografías de acciones y derivan hacia los lugares comunes de un orden no constituyen solamente un suplemento de las manifestaciones peatonales y las retóricas caminantes. No se limitan a desplazarlas y trasladarlas al campo del lenguaje. En realidad, organizan los tránsitos.

⁹⁵ Celia Hernández Diego define que la flujocidad está compuesta del prefijo *flujo* derivado de flujos, fluidez y del sufijo *ciudad*, derivado de velocidad. Esta palabra hace referencia a la velocidad con la que circulan los flujos en una red. pp 30-39

La ciudad como tablero de juego

Un lugar es el orden, cualquiera que sea, según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia. Los elementos están unos al lado de otros, cada uno situado en un sitio propio y distinto que él mismo define. Un lugar es una configuración instantánea de posiciones. Implica una indicación de estabilidad. Hay espacio en cuanto que se toman en consideración los vectores de dirección, las cantidades de velocidad y la variable del tiempo. El espacio es un cruzamiento de movi­lidades. A diferencia del lugar, carece pues de una univocidad y de la estabilidad de un sitio propio.

En suma y de acuerdo con Michel De Certeau, *el espacio es un lugar practicado*⁹⁶. De esta forma, la calle geométricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por la intervención de los caminantes. Los practicantes ordinarios de la ciudad. Como forma elemental de ésta experiencia son caminantes, *Wandersmänner*⁹⁷. La ciudad empieza aquí y termina ahí donde alcancen los movimientos y emplazamientos de sus ciudadanos, es decir, ahí donde termina su ocupación. Termina allí donde ya no van y también terminará el día en que se marchen. Saber que una ciudad es el espacio que permanece dentro de ella, al igual que una sociedad es su historia. Ello significa que la primera manera de una forma es tener dos límites: donde empieza y donde termina.

4.2. El azar en la expresividad visual urbana

Ahora que la ciudad es como un videoclip, es decir, un montaje efervescente de imágenes discontinuas ¿Qué es lo que se mira cuando se pasea por la ciudad?

⁹⁶ Michel De Certeau. *La invención de lo cotidiano I- artes de hacer*, p 128

⁹⁷ *Ibid*, p 104

La ciudad como tablero de juego

Como en los videoclips, andar por la ciudad es mezclar músicas y relatos diversos en la intimidad del auto o de un microbús y con los ruidos externos. Seguir la alternancia de iglesias del siglo XVII con edificios del XIX y de todas las décadas del XX, interrumpida por gigantescos carteles publicitarios donde se aglomeran los cuerpos falsos de las modelos. Como en los videos, se ha hecho la ciudad mezclando imágenes de todas partes, en cualquier orden. Para ser un buen descifrador de la vida urbana hay que plegarse al ritmo y al rito, al gozo y tradición de las visiones efímeras que se crean al transitar por la ciudad. Ya sea en pareja, en familia, con los amigos o con un aglomerado de gente que espera el metro, toda vez que, aunque no parezca, se percibe de manera distinta pero bajo un enfoque diferente por una serie de rituales y tradiciones, tanto personales como colectivas

4.2.1 Tradiciones y rituales

Todo ser humano es una pequeña sociedad. Un cuerpo humano, provisto de su urbanismo interior, con sus calles a la que llamamos arterias; su centro, el corazón y sus fronteras, que por cierto se comportan igual. Así se menciona que se está en el corazón o el centro de una ciudad. Es notorio cómo la gente siente que no conoce un sitio si no llega al centro del mismo. Es por esto que los grandes acontecimientos de una colectividad suceden en el centro: las ceremonias, las protestas, los encumbramientos y las revueltas alcanzan su objetivo cuando tocan el centro. Es decir cuando los rituales se tornan en tradiciones y éstas se marcan en el diario vivir de las sociedades. Una ciudad es el ánimo de sus habitantes, sus vibraciones transformadas en confianza, desesperanza, solidaridad, temor,

La ciudad como tablero de juego

angustia, de esos personajes ciudadanos. Sin embargo, digan *mi ciudad*, y oirán una frase hueca que denota pretensiones excesivas; digan *mi barrio* y el pintoresquismo hará acto de presencia.

Mediante rituales los grupos se seleccionan y fijan los significados que regulan su vida. Sirviendo para contener el curso de los significados. Son rituales eficaces aquellos que utilizan objetos materiales para establecer los sentidos y las prácticas que las preservan. Cuanto más costosos sean esos bienes, más fuerte será la inversión afectiva y la ritualización que fija los significados que se le asocian. Por eso García Canclini los definen a muchos de los bienes que se consumen como *accesorios rituales*⁹⁸ y ven el consumo como un proceso ritual cuya función primaria consiste en darle sentido al rudimentario flujo de los acontecimientos que significa el vivir en ese instante gigantesco que es cada momento en una ciudad.

4.2.2 El sujeto urbano como creador y participe del azar

La danza cotidiana se llama caminar, y está constituida por todas las posturas y movimientos corporales como cualquier danza. Ver gente pasar, los modos de caminar, acompañados de la tela del vestido, del efecto de la prisa, del vaivén de la mochila hacen de cada esquina, de cada calle una pasarela de ritmos diversos según sea la hora de ir al trabajo, o de regresar con el más pausado paso de todos los bailarines cotidianos, arrastrando la cobija.

También hay teatro, mucho teatro cotidiano, que incluye guiones, ensayos, vestuarios, proscenios, escenografías y puestas en escena con todo y día de estreno. Siempre en público, porque toda actuación requiere de un espectador. La

⁹⁸ Nestor García Canclini. *Consumidores y ciudadanos-conflictos multiculturales de la globalización*, p 47

La ciudad como tablero de juego

gente interpreta sus papeles y repite sus diálogos incansablemente, porque al parecer como afirma Fernández Christlieb se trata de una de las artes cotidianas⁹⁹ que desconoce las divisiones y clasificaciones de las bellas artes y se ejerce más en un conjunto indiferenciado que se esfuerza en producir, no utensilios, sino formas.

Todo espacio estructurado es un espacio social, puesto que es la sociedad que permite la conversión de un espacio no definido, inconcebible antes de su organización en un territorio. Esta asociación entre sitios de una morfología socioespacial hecha de ubicaciones organizadas es posible porque existe una red de circuitos o corredores que permite que sus elementos se comuniquen entre sí, transfiriendo información de un lado a otro, acordando intercambios de los que habrán de depender todo tipo de pactos e interdependencias, a manera de ritos de paso, los cuales serían precisamente protocolizaciones del tránsito entre apartados de la estructura social, mediante las que un individuo o un grupo experimentaría una modificación en su *status* o lo que es igual, un cambio en el lugar que había ocupado hasta entonces en el conjunto del sistema social.

En antropología del ritual a los que traspasan esas puertas o se desplazan por esos pasillos; es decir a quienes son instalados durante un lapso en esa zona de nadie se les llama *pasajeros*, puesto de están *de paso*, o bien como *transeúntes*, en el sentido de que protagonizan un traslado entre estados-estancias.

Tránsito, transeúnte, que en su libro *El animal público- hacia antropología de los espacios urbanos*, Manuel Delgado menciona que proviene del latín *transeo* – pasar, ir de un sitio a otro, transformarse, ir más allá de, transcurrir, recorrer

⁹⁹ Fernández Christlieb, *Op cit*, p 87

La ciudad como tablero de juego

rápidamente- cuyo participio es *transitus*: acción de pasar, de cambiar de condición. *Transitus*, como sustantivo: lugar de paso.¹⁰⁰

Intersticios inestables que se abren entre instituciones y territorios estructurados, pueden identificarse con la calle y con los espacios públicos. Delgado los define como espacios itinerantes, espacios-movimiento, territorios circulatorios¹⁰¹ por donde pueden verse circular todo tipo de sustancias que han devenido flujos: vehículos, personas, energías, recursos, servicios, información, es decir todo lo que constituye la dimensión más líquida e inestable de la ciudad.

Del espacio ciudadano se hace preciso recurrir a topografías móviles. De éstas se desprendería un estudio de los espacios que podríamos llamar *transversales*, es decir, espacios cuyo destino es básicamente el de traspasar, cruzar, intersectar otros espacios devenidos territorios. Si el territorio es un *lugar ocupado*, el espacio es ante todo un *lugar practicado*.¹⁰² En los espacios transversales toda acción se plantearía como un *a través de*. No es que en ellos se produzca una travesía, sino que son la travesía en si, cualquier travesía. No son nada que no sea un irrumpir, interrumpir y disolverse luego. Son *espacios-tránsito*.¹⁰³ Entendido cualquier orden territorial como axial, es decir como orden dotado de uno o varios ejes centrales que vertebran en torno a ellos un sistema o que lo cierran conformando un perímetro, los espacios o ejes transversales mantienen con ese conjunto de rectas una relación de perpendicularidad. No pueden fundar, ni constituir, ni siquiera limitar nada. Tampoco son una contradicción, ni se oponen a nada concreto. Se

¹⁰⁰ Manuel Delgado. *El animal público-hacia una antropología de los espacios urbanos*, p 177

¹⁰¹ *Ibid*, p 178

¹⁰² *Ibid*, p 36

¹⁰³ *Ibid*, p37

La ciudad como tablero de juego

limitan a traspasar de un lado a otro, sin detenerse.

La calle, la avenida, la plaza, la red vial en general, se convierten en mucho más que un instrumento al servicio de las funciones comunicacionales de la ciudad, un vehículo para el intercambio circulatorio entre sitios. Son ante todo, el marco en que un universo polimórfico e innumerable desarrolla sus propias teatralidades, su desbarajuste, el escenario irisado en que una sociedad despliega una expresividad muchas veces espasmódica. La calle es un mecanismo digestivo que se alimenta de todo sin desechar nada: vehículos, fragmentos de vida, miradas, accidentes, sorpresas, desgracias, deseos, complicidades, peligros, niños, huellas, risas, etcétera. De ahí la naturaleza colectiva de lo que ocurre en la calle. La calle es un escenario lleno, incluso casi a derramarse. Se proclama que existe una *forma urbana*, resultado del planteamiento políticamente determinado, pero en realidad se sospecha como lo menciona Delgado, que lo urbano, en sí, *no tiene forma*.¹⁰⁴

Es el peatón ordinario quien reinventa los espacios planeados. En una palabra, a la ciudad *planificada* se le opone una ciudad *practicada*. A destacar que esa codificación alternativa que el usuario hace de la calle no genera algo parecido a un continente homogéneo y ordenado, sino un archipiélago de microestructuras fugaces y cambiantes, incongruentes, discontinuidades mal articuladas, inciertas, dubitativas, imposibles de someter.

En una ciudad se generalizan las hibridaciones en las que la incongruencia deviene el combustible de una vitalidad sin límites, observando la actividad cotidiana de cualquier calle, de cualquier ciudad, a cualquier hora, en la que

¹⁰⁴ *Ibid*

La ciudad como tablero de juego

constataría que el espacio público urbano –espacio de las intermediaciones, de las casualidades, de los tránsitos, en el sentido de los trances y las transferencias- es el espacio de la volubilidad de las experiencias, de los malentendidos, de las indiferencias, de los secretos y las confidencias, de los dobles lenguajes, en donde el transeúnte o el hombre-tráfico sencillamente *hace*, no actúa su diario vivir. Como en el arte del *performance*, donde los ejecutantes nunca son “actores”, sino *actantes*.¹⁰⁵

Si el protagonista del *performance* no es un actor sino un *actuante* es porque éste no es un drama guionizado sino una acción, y una acción que no actúa, ni produce, sino que *acontece*, irrumpe como una cosa relativamente imprevista que pasa, como si dijéramos *de pronto, de sobresalto*.

El espacio público, como ámbito físico y simbólico, esa arena para una vida social crónicamente insatisfecha. Es allí donde se desarrolla la acción pública, esto es la acción *del público, para el público y en el público*. Donde nace la idea de utilizar el juego como metáfora de la vida, como gran teatro del mundo.

¹⁰⁵ *Ibid*, p184

La experiencia de una manifestación artística,
es una experiencia de identidad:
al responder a una obra,
concertamos, caprichosamente,
alianzas emocionales con los autores
y sus otros admiradores.
Simon Frith¹⁰⁶

Capítulo 5

Obra multimedia

5.1 Estructuración de la Lotería Urbana

Estructurar una Lotería Urbana es una invitación a reiniciar el recorrido por senderos indefinidos e irreconocibles pero cotidianos. Caminar por trayectos de la ciudad marcados a capricho de las cartas. Acercarse a un *table dance* o “*el teibol*” de acuerdo con el caló citadino; observar el eufemismo desgastado con el cual se intenta ocultar *la pobreza* o ser afectados por la *manifestación* de una multitud reunida en *el Zócalo*. Levantar una carta de la lotería y ésta nos confronta con el *limpiaparabrisas* de cualquier cruceo de esta ciudad. Otra carta y descubrir las *unidades habitacionales* que como nuevas vecindades recrean y reproducen identidades de contraposición, con amarres deformados sobre los que se cuelga la realidad, como ropa recién lavada.

Una nueva carta y observar con atención que son *los amantes* contemporáneos que renuevan la fe en el amor, pero también la desesperanza de *la despedida*. Así, seguir jugando a la lotería y ver al Atlas contemporáneo que emerge de alguna línea subterránea del *metro*, sosteniendo una televisión, “*la tele*” -metáfora

¹⁰⁶ Simon Frith. “Música e identidad” en *Cuestiones ... Op cit* p.206

contemporánea del mundo-, artefacto productor de nuestro génesis personal, pues a través de ellos es posible ir a cualquier parte.

Fantasear la lotería de la ciudad con imágenes en donde aparece *el narcotráfico* asociado a la violencia que conforma visiones continuas pero fugaces de los presuntos implicados que casi nunca son *los jefes de jefes*¹⁰⁷. Ver de cerca la carta que alude a *los olvidados*, homenaje irónico pero actual a la película que Luis Buñuel realizara en el México de los años 40's sobre los cinturones de miseria. Y junto con ellos una pléyade de personajes que día a día resucitan en la calle: *el policía, la tamalera, el vendedor ambulante, el periodiquero*, por supuesto no podría falta el mensajero de la diosa Fortuna, el emisario de la Suerte y del Destino: *el billetero*.

Se podría gritar toda una secuencia de versos que aluda a esos sitios que son identificados como zonas para el turismo, donde se derrocha el estereotipo de la mexicanidad y en los cuales *caballitos*¹⁰⁸ galopan al interior de las entrañas de *charros urbanos*, quienes serán fotografiados bajo los efectos de tanto galope, a fin de cuentas sólo será la foto del recuerdo.

Continuar con el juego de la Lotería Urbana nos guía a espacios predominantes en propaganda política y sus turbios personajes, siendo *el diputado* el más infame y tristemente destacado. *El cuerpo humano* también es un territorio de la ciudad y *los tatuajes* la redefinición de las gramáticas corporales. *Los rituales urbanos*

¹⁰⁷ La frase alude a una estrofa de la canción “*Jefe de jefes*” del grupo mexicano de música norteña Los Tigres del Norte, la cual hace mención al problema del narcotráfico en nuestro país en la figura del *jefe de jefes*, es decir el capo o máximo dirigente de algún cartel o grupo que domina todo en su fragmento de territorio no oficial

¹⁰⁸ Bebida preparada con tequila y refresco de limón. Se sirve en vasos tequileros, los cuales son cubiertos por el parroquiano con el portavasos para ser agitados con un golpe sobre la mesa y ser ingeridos de manera inmediata y de un sólo trago. Por el tamaño del vaso, es muy dada la competencia para ver cuantos tragos pueden ser ingeridos. Por la mezcla entre el refresco y el tequila el efecto etílico es casi inmediato.

participan en la conformación de los sentidos de las ciudades, cualquier partido de fútbol como escenario de identidades y desmanes lo atestigua.

Por la Lotería Urbana transitarán también *el gallo* que junto con *el perico*¹⁰⁹ pertenecen a la zoología fantástica que nos ha legado el problema de las adicciones. También participará *la tienda de la esquina* como espacio surtido que saca de apuros por la cercanía a la casa. *Los carros* habitados por conductores inconformes que construyen *el tráfico* o embotellamiento sobre el asfalto en horas pico. La carrera fallida para alcanzar *el microbús*. Las casas o comercios que no logran evadir *el graffiti*. Y no podrían faltar el manipulador de imágenes: *el artista*.

Si en los últimos años el arte ha dado lugar a un movimiento, es el de impulsar la historia a la ficción y la ficción a lo real. Se trata de una forma de escapar de los callejones sin salida de la narración lineal y de cazar, en los tiempos de producción, montaje y exhibición, un acontecimiento peculiar: el instante en que el personaje, ni héroe ni dueño, llega a la imagen los personajes que aguardan se vuelven signos. Los signos entran en un proceso de exhibición inscrito en el tiempo. Ese personaje es el producto de una experiencia colectiva, sabe que vivimos en la época del espacio, de lo simultáneo, de la superposición; de lo próximo y lo lejano, del lado a lado de lo disperso, denominado *urbanita*.

¹⁰⁹ Se le dice “gallo” a la acción de fumar marihuana y “perico” al acto de aspirar cocaína, entre muchas de sus acepciones

5.1.1 Creación de los *Urbanitas*

De la vivencia de lo público se derivan sociedades instantáneas, en ocasiones casi microscópicas, que se producen entre desconocidos en relaciones transitorias y que de acuerdo con Manuel Delgado se construyen a partir de pautas dramáticas o comediográficas¹¹⁰, es decir basadas en una cierta teatralidad, que resultan al mismo tiempo ritualizadas e impredecibles, protocolarias y espontáneas. Son acontecimientos y situaciones, ocasiones que emergen en los cruces de caminos que ellos mismos provocan.

Los protagonistas de esa sociedad dispersa y múltiple, que se va haciendo y deshaciendo a cada momento, son personajes sin nombre, seres desconocidos o apenas conocidos. De la inmensa mayoría de esos *urbanitas* –en el sentido que da Manuel Delgado de no *habitantes de la ciudad* sino de *practicantes de lo urbano*¹¹¹- no sabemos casi nada, puesto que gran parte de su actividad en los espacios por los que se desplazan consiste en ocultar o apenas insinuar quiénes son, de donde vienen y adonde se dirigen, a qué se dedican o cuál es su ocupación, cuáles sus orígenes o qué pretenden.

La desconfianza y la necesidad de preservar a toda costa lo que realmente son del cataclismo que les depararía una exposición excesiva ante los extraños, hace de los seres del mundo público personajes clandestinos o semiclandestinos, entregados a todo tipo de juegos de camuflaje y estrategias miméticas. Más que un guión preescrito, lo que hacen los protagonistas de las relaciones urbanas es jugar, organizando situaciones impersonales basadas en la actuación exterior,

¹¹⁰ Manuel Delgado. *El animal público-hacia una antropología de los espacios urbanos*. p 13

¹¹¹ *Idem*

regidas por reglas, pero en las que existe un fuerte componente de impredecibilidad y azar. En tanto el espacio público es el ámbito por antonomasia del juego, es decir de la alteridad generalizada, los jugadores son siempre conscientes de la posibilidad de cambiar las reglas de juego, así como de la posibilidad de sustituirlo por otro o dejar de jugar.

Por otra parte, una manifestación artística que tuviera que adaptarse a las cosas que suceden en la ciudad, podría ser una especie de muestrario de entes imposibles; seres mixtos, seres híbridos, camaleones capaces de adoptar cualquier forma.

Los seres híbridos o mixtos son aquellos que no existen en estado natural, es decir, pertenecen al mundo de la fantasía. Constituyen una unidad orgánica, un nuevo tipo de vida en la imagen y fantasía del hombre, no son hechos por Dios, sino que viven en la imaginación del hombre.

En la imaginería de los pueblos existen numerosas representaciones de seres híbridos o mixtos, que modifican formas naturales, las intercambian parcial o totalmente, los mezclan y aíslan, aumentan y reducen, obteniéndose monstruosidades, seres sintéticos, abstracciones y nuevas creaciones en cuanto a formas, cuyo punto de partida se encuentra sin duda, en el dominio de la percepción sensible de formas figurativas, pero cuyo producto final sólo puede considerarse como existente en la fantasía humana. Los seres mixtos existen sólo en el dominio de las representaciones de las artes visuales. Los artistas esencialmente han contribuido mediante la conexión de representaciones y reinterpretaciones en tipos de imágenes, desde hace mucho. Las artes plásticas

han desempeñado a menudo el papel importante de revelar lo oculto detrás de pensamientos no expresados o de palabras con significado simbólico.

Los Urbanitas son seres híbridos, pues están creados por el artista en una visión plástica del entorno urbano. La identidad y personalidad de *Los Urbanitas* es mutable, se parte del icono de la carta de lotería para pasar de inmediato a muchas reinterpretaciones de la misma. Existen muchos tipos de “*damas*” o de “*valientes*” o de “*diablitos*” o “*sirenas*” en la ciudad, que se van mezclando entre ellos, seres fantásticos, seres reales, donde el azar modifica y condiciona la hibridación. Todos los individuos que habitamos esta ciudad somos seres híbridos, seres mixtos. *Los Urbanitas* vivimos en una ciudad surrealista, *Los Urbanitas* somos cargadores de un gigante que ha jurado nunca ser un cadáver: la Ciudad. *Los Urbanitas* somos las imágenes de la ciudad.

5.1.2 Elaboración de imágenes

Para la elaboración de las propuestas visuales de este proyecto artístico se tomó como referencia a ciertos personajes de la lotería, relacionándolos con los transeúntes de la ciudad; para de esta manera reflexionar sobre el sujeto urbano como creador y partícipe del azar, y éste último como un factor de identidad urbana, derivando a la propuesta multimedia como forma de presentación de los resultados y objetivos alcanzados.

La selección basada en su mayoría en personajes y objetos cuyo artículo es femenino y masculino, por ejemplo, *el corazón*, o *la muerte*. Por otra parte también esta selección es pensada en los personajes que son ya íconos de este juego, por

Obra Multimedia

ejemplo *la sirena* o *el diablito* y poder acercarse a la propuesta de una lotería urbana.

Para efectos de una primera etapa del proyecto, la clasificación de los personajes de la lotería quedó de la siguiente manera:

1. Personajes primarios o fantásticos, con una mayor carga simbólica:

El diablo, la sirena, el corazón, la luna, el sol, la muerte

2. Personajes secundarios o cotidianos: El borracho, la dama, el valiente, el catrín, el negrito, el músico, el soldado.

3. Personajes terciarios o de connotación sexual: la mano, la araña, el pajarito, la manzana, el gallo, el violonchello

Una vez hecha la clasificación se iniciaron una serie de ejercicios libres de experimentación, basados en las posibilidades plásticas y visuales de las cartas de lotería, y personajes-íconos seleccionados.

El arte público: una posibilidad de identidad urbana, el juego como recurso de interpretación

Bocetos digitales de los trabajos multidisciplinares a desarrollar

- **Ejercicio nº 1: Lotería, selección de cartas, primera versión**
- Selección basada en su mayoría en personajes y objetos cuyo artículo es femenino y masculino, por ejemplo, el corazón, o la chalupa. Por otra parte también esta selección es pensada en los personajes que son ya íconos de este juego por la sociedad, por ejemplo la sirena o el diablo.
- **Propósito:**
- La finalidad de esta selección es el registro y documentación de la lotería para comenzar a manipular digitalmente las cartas elegidas y poder irse acercando al proceso e interpretación de una lotería urbana.
- **Alcance:**
- Documentación digital para iniciar el archivo personal de imágenes.



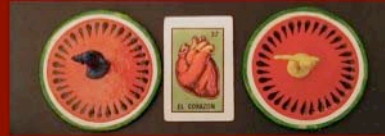
Ejercicio nº 1: Lotería, selección de cartas, primera versión



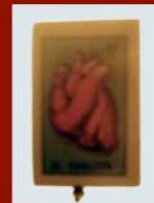
Figs. 24 y 25. Sergio Medrano. Clasificación de cartas de lotería. 2006

Lotería, fenómeno plástico, primera versión

- **Ejercicio nº 2: Lotería, fenómeno plástico, primera versión**
- Ejercicios libres de experimentación, basados en las posibilidades plásticas y visuales de las cartas de lotería, y personajes-íconos seleccionados
- **Propósito:**
- La finalidad de esta serie de ejercicios es la experimentación, registro y documentación de la cartas seleccionadas en el ejercicio 1, en situaciones visuales de composición diversa, e irse acercando al proceso e interpretación de una lotería urbana.
- **Alcance:**
- Documentación digital para el archivo personal de imágenes.



Lotería, fenómeno plástico, primera versión



Figs. 26 y 27. Sergio Medrano. Clasificación de cartas de lotería. 2006


Posteriormente se utilizó un nuevo elemento en la composición: el cuerpo del artista.

Autorretratos

- **Ejercicio nº 3: Autorretratos**
- Ejercicios libres de experimentación, basados en las posibilidades plásticas y visuales de las cartas de lotería, y personajes-íconos seleccionados utilizando un nuevo elemento en la composición, el cuerpo del artista.
- **Propósito:**
- La finalidad de esta serie de ejercicios es la experimentación, registro y documentación con las cartas seleccionadas en el ejercicio 1, en situaciones visuales de composición diversa, descubriendo las posibilidades de que el artista se convierta en un personaje de la lotería urbana al acercarse al proceso e interpretación de la misma
- **Alcance:**
- Documentación digital para el archivo personal de imágenes.



Autorretratos



Figs. 28 y 29. Sergio Medrano. Autorretratos con cartas de lotería. 2006



Fig. 30. Sergio Medrano. Autorretratos con cartas de lotería. 2006

Y por último el registro en imágenes de transeuntes y habitantes (incluido el artista) como posibles seres híbridos de la lotería urbana

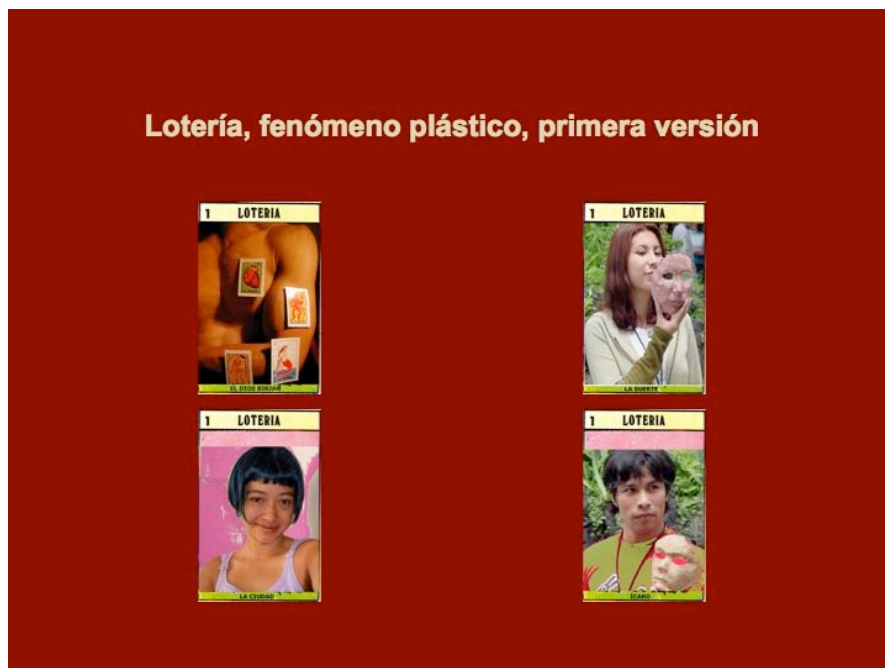


Fig. 31. Sergio Medrano. Diseños con cartas de lotería. 2006

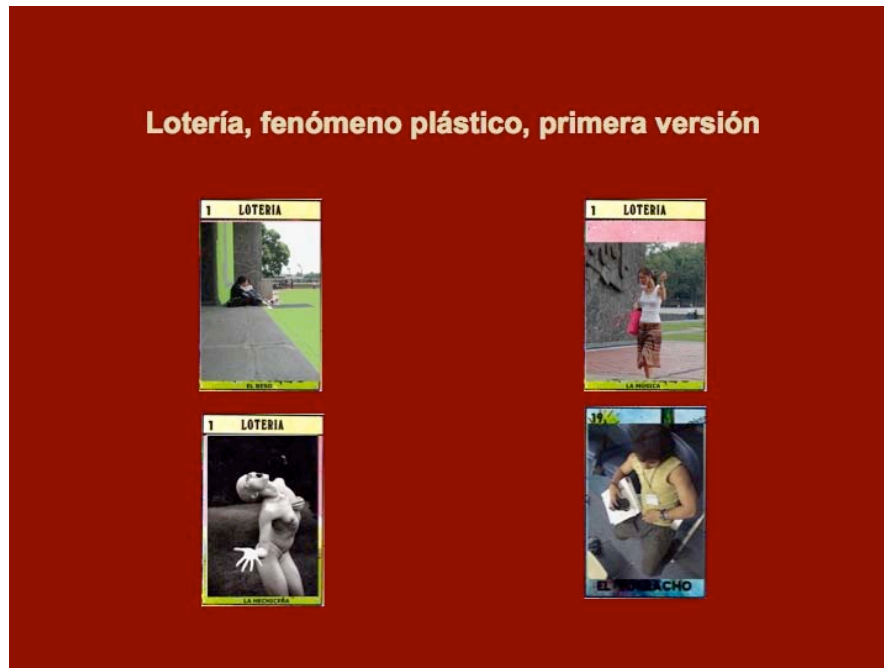


Fig. 32. Sergio Medrano. Diseños con cartas de lotería. 2006

Sin duda el arte puede ofrecer una forma de negociación con la realidad, un filtro que permite reconocer límites como espectadores frente a la a experiencia del otro.

5.1.3 Técnicas y materiales

Ahí donde había obras sólo quedarán experiencias. Los *performances* han sido, en la producción artística, los procedimientos-obras que producen la experiencia del arte, la sencillez del efecto estético a través del cuerpo humano como soporte, y en esta propuesta con una configuración, un dispositivo de medios técnicos que generan un efecto multimedia. El creador de las obras es cada vez más productor

Obra Multimedia

de experiencias, de reflexiones, donde los objetos pierden sus características artísticas establecidas.

Con esta intención en el 2006 generé una segunda etapa en mi producción la cual en coproducción con la Asociación Civil Muévete por tu Ciudad, dio como resultado la obra interactiva *Órbitas Urbanas, usas o vives la ciudad*. La cual consistió en reflexionar sobre el fenómeno del uso y hábitat de la ciudad. Dejar de ver a la ciudad con desdén y replantear el sentido que tenemos de recorrido, de partida y llegada, es decir, de la infraestructura vial y del concepto del tiempo, pensar en cómo ocupamos ese tiempo de recorrido, de cómo vemos la ciudad en esos trayectos.

órbitas urbanas (usas o vives la ciudad)

- **Objetivo:**
Reflexionar sobre el fenómeno del uso y hábitat de la ciudad. Dejar de ver a la ciudad con desdén y replantear el sentido que tenemos de recorrido, de partida y llegada, es decir, de la infraestructura vial y del concepto del tiempo, pensar en cómo ocupamos ese tiempo de recorrido, de cómo vemos la ciudad en esos trayectos
- **El juego**
- Se juega entre cuatro mínimo a ocho personas máximo, un(a) policía un coordinador que maneje el banco y la hoja de situaciones; su finalidad es hacer una reflexión sobre la situación de vivir en una ciudad como la nuestra, de saber si somos usuarios o habitantes de ella a partir de cuatro puntos o ámbitos: **Zona Naranja o Zona del Peatón y Ciclista, Zona verde o de los Conductores, Zona Amarilla o de los Policías y Zona roja o del Usuario**
- **El equipo**
- El equipo consta de un tablero, 40 sorpresas, 200 billetes de diferentes denominaciones, 2 dados, 9 personajes ciudadanos como son el conductor de transporte público, el discapacitado, el peatón, el ciclista, el conductor, el policía, el pasajero, el motociclista, el taxista, usuario de transporte público, los cuales serán designados por medio de gafetes. El tablero está dividido en 4 zonas de diferente color. Cada zona contiene 2 casillas de sorpresas y 6 casillas con posibles situaciones.



Fig. 33. Sergio Medrano. Órbitas Urbanas. 2006

órbitas urbanas (usas o vives la ciudad)



órbitas urbanas (usas o vives la ciudad)



Figs. 34 y 35. Sergio Medrano. Órbitas Urbanas. 2006



Fig. 36. Sergio Medrano. Órbitas Urbanas. 2006

Se elige a la disciplina del *performance* como eje de salida, porque cuando es desarrollado en la ciudad posibilita la activación y desactivación del espacio público, y a pesar de que estos conceptos actúan por si solos cedidos a los flujos urbanos u otras estrategias propias de estos sitios. El *performance* agrega el cuerpo humano como un objeto que modifica, altera e interrumpe en la ciudad, ya sea en el trayecto habitual de otro transeúnte como de él mismo. Un cuerpo (del artista) que se propone a otro cuerpo (del transeunte). El *performance* se vuelve una obra multimedia, porque en él las intenciones, las actitudes y los conceptos se vuelven sustitutos de obras, es decir, de los objetos y hace de la experiencia artística, multisensorial e interactiva. Sin embargo, no hablamos del fin del arte: es el fin de su régimen de objeto.

El *performance* es un medio de conocimiento que la realidad reutiliza para construir nuestra particular realidad performática desde una vía experiencial, ya que nuestro cuerpo es el principal referente de identidad -como se ha planteado en esta investigación-¹¹² y principal instrumento que nos contacta con el mundo.

A través de esta reutilización de los sentidos nos permitimos vivenciar una experiencia pasada, una fantasía o una construcción conceptual, la que externalizamos hacia un espacio real que es compartido en una tridimensionalidad con algún otro con quien establecemos una búsqueda de un vínculo consensuado a través de un mundo perceptivo idéntico, provocando así el artista una alteración en estas vías sensoriales por medio de un quiebre en el espacio, ejecutando una acción de forma voluntaria donde ésta suscita que los sentidos del otro se focalicen a su radio de movimiento. Por lo tanto, es en este espacio en irrupción donde hay un cruce de significados representados y simbolizados en objetos que manipula el artista, complementándose u oponiéndose a los que trae consigo el espectador. La dinámica que se genera es un acto motivado por el artista intentando traspasar estas reinterpretaciones internas mediante una operación que, según su metodología, hará explícito o menos evidente el concepto, quizás el espectador no comprenderá del todo -a no ser que sean simbologías colectivas- pero sensorialmente se verá afectado y el ingreso de esta información no será por la vía racional. Esta información recibida se sumará a sus informaciones previas, las que progresivamente se irán ligando a elementos racionales subjetivos en la búsqueda del significado racional compartido por el artista.

¹¹² *Infra*, cap 1.

Obra Multimedia

La percepción orgánica del artista pasa a ser un elemento que facilita la construcción interna que se desarrolla a partir de la interacción del cuerpo con los objetos de arte, generando así la reinterpretación conceptual de estos. El resultado es una dinámica integral desde lo real de la acción a partir de una subjetividad orgánica que se inclina hacia el contacto espacial u objetual. Desde esta temporalidad real que se inicia a través del acto autoexhortativo del artista, obtenemos un registro entendido éste como un proceso perceptivo, el que será un eje que dirige azarosa o conscientemente al espectador hacia el sustento temporal de la acción, mientras construye un conocimiento integral y subjetivo de su obra, permitiendo relacionarse con los objetos desde sus cualidades reales y simbólicas.

5.2 Presentación de la obra

La acción performativa –permítaseme la expresión- es propia del género humano. Cada grupo social busca mediante las acciones un acercamiento con su entorno. Bajo el poder de influencia en alguien se busca dicho acercamiento. Ese poder radica entre la mezcla del atrevimiento y el cinismo, pero también en la reflexión, en las obsesiones y estrategias constantes que nos obligan a crear obras donde nuestra identidad se forme como un relato en un espacio determinado a través de nuestro cuerpo que es plasmada en una postura llamada *performance*, tornando al yo en autorreferente, quien posibilita la observación del entorno, al darle a éste su personal significancia. Es la acción del cuerpo un instrumento de presentación de una subjetividad donde el *performance* es un código en el cual se hace carne nuestras ideas y procesos.

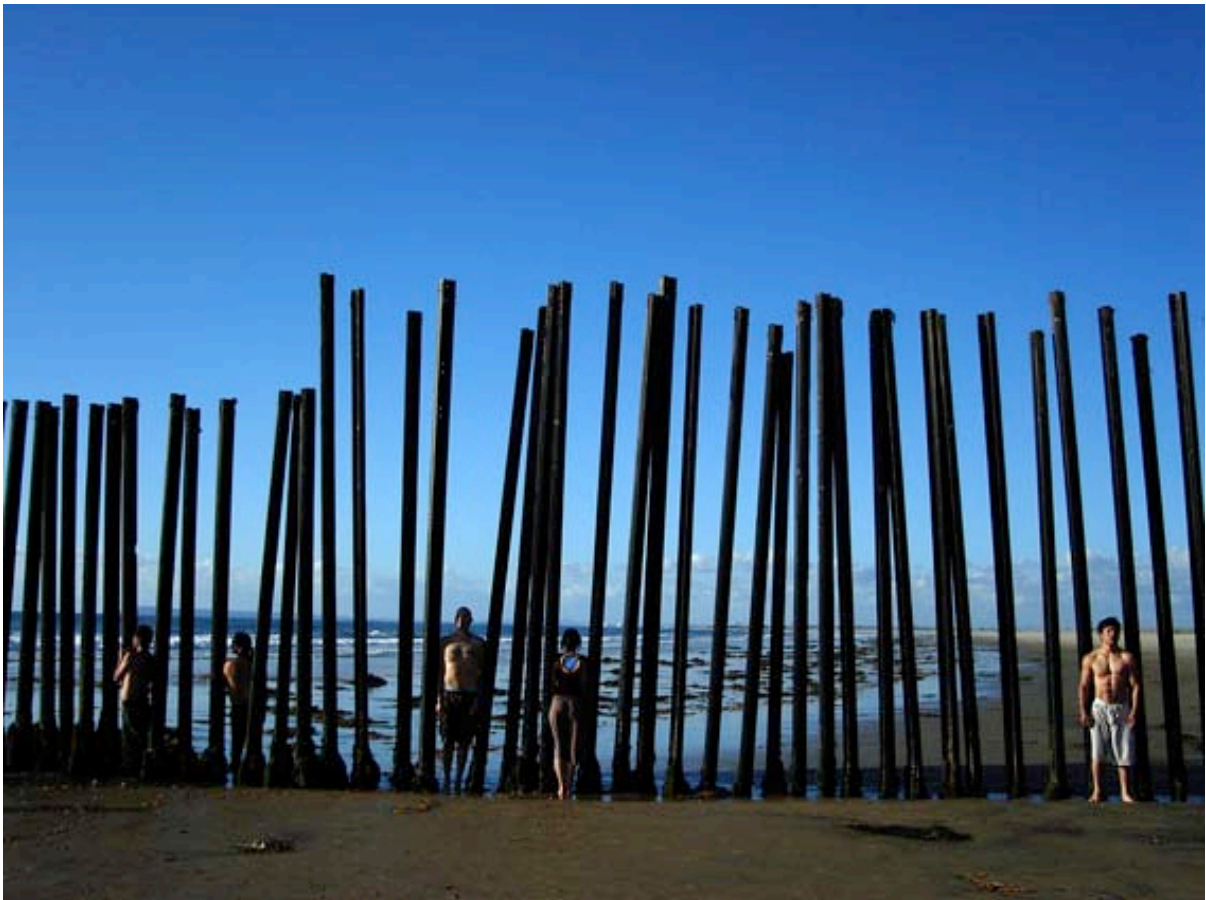
Obra Multimedia

Por lo general, las atribuciones que se le da a la identidad del artista están asociadas a que son sujetos capaces de percibir lo real de tal modo que utiliza distintas funciones cognitivas para la elaboración creativa de una pieza o ejercicio plástico. Su principal función es su propio rango de conmoción, que gracias a la necesidad e intención de utilizar los recursos del lenguaje verbal y no verbal se llega a la formación de significados que van sosteniendo la experiencia del sentir, tratando de llegar así a un manejo comprensivo y autorreferencial de su subjetividad o mismidad. Y el cuerpo siempre será el referente *yoico* de una narrativa personal que establece los límites entre el estar en sociedad y el estar en un espacio/tiempo ficticios pero con características específicas, que Renato Poggioli clasifica en: activismo o espíritu de aventura, nihilismo o espíritu negación, antagonismo o espíritu de rebelión y agonía o espíritu de sacrificio¹¹³.

Figs. 37-38. Sergio Medrano / Multipack Project. *Tractatus Ludorum*. 2006



¹¹³ Renato Poggioli citado por Claudia Giannetti en “Metaformance-Proceso troposomático en la performance multimedia” en *Media Culture*. p 46

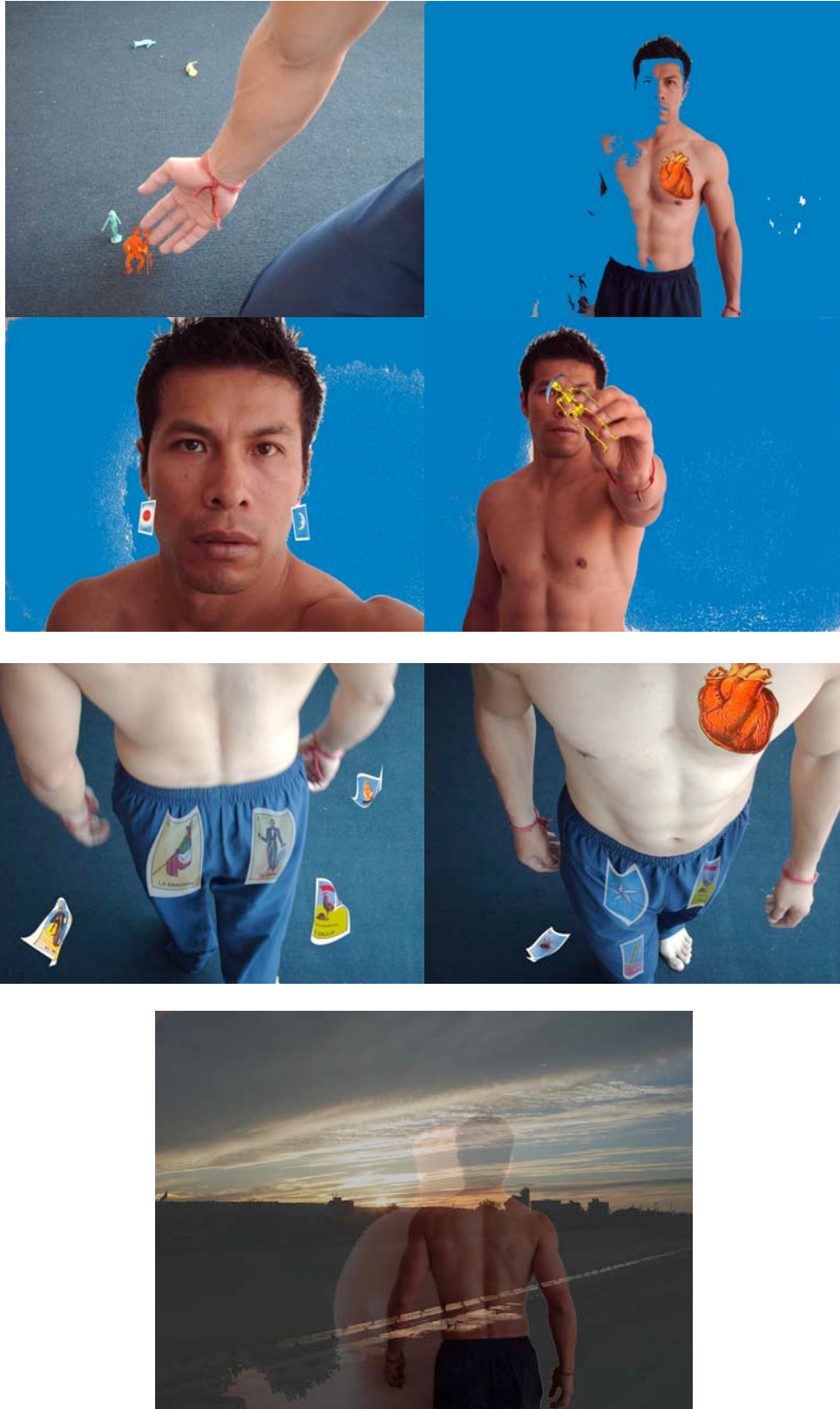


Figs. 39 y 40. Sergio Medrano / Multipack Project. *Tractatus Ludorum*. 2006



Figs. 41-45. Sergio Medrano. *Una rana robó mi corazón*. 2007

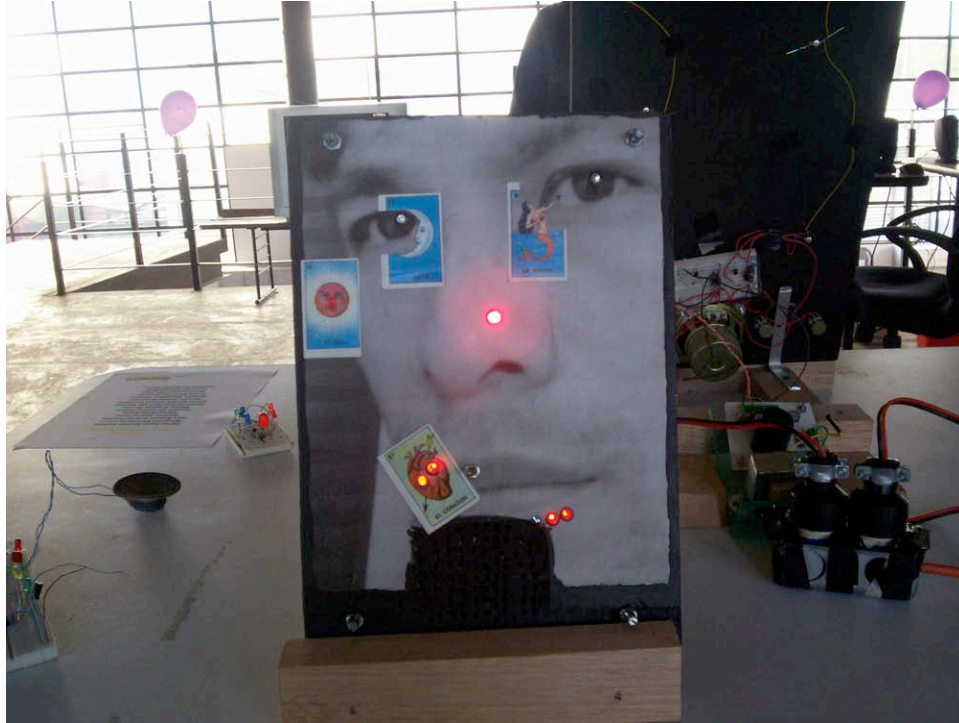
Obra Multimedia



Figs. 46-52. Sergio Medrano. *Los Urbanitas*. 2007



Figs. 53-55. Sergio Medrano. *Ciudad: cuerpo de cuerpos*. 2007



Figs. 56-59. Sergio Medrano. *Posthumano, el protocolo*. 2007

Se puede hablar de una obstinación por la autorepresentación físico-corporal del *performance*. Donde la superficie del cuerpo es elegida como portadora de elocuencia y énfasis. No obstante, paralelamente a esta tendencia de exaltación del cuerpo como fuente orgánica del arte, se reinventa para integrar medios tecnológicos y tornase como arte pluridisciplinar. Así la estrecha relación entre artista e instrumentos tecnoelectrónicos da origen a un acto de creación compartida -cibernéticamente hablando- entre seres humanos y máquinas.

Luego entonces la acción-performance captada por una cámara de video es el cuerpo insertado en el monitor, que se transforma en una especie de tubo de ensayo vinculado de manera principal a los sucesos relacionados relacionados con la manipulación del tiempo y del espacio, de la forma y del movimiento. Hablamos entonces del *metaformance*¹¹⁴, neologismo que acuña Claudia Giannetti y el cual se entiende, no sólo como la versión expandida del *performance*, sino como la versión que se beneficia de todo instrumental electrónico, telemático, de digitalización y manipulación de la imagen, de anulación corporal y espaciotemporal. Es decir, de la fragmentación del cuerpo, de su desintegración mediante el proceso digital. El ritual físico pasa a ser remplazado por el ritual tecnológico. La desmaterialización del cuerpo a través de la electrónica y la telemática, induce a un proceso de renuncia sucesiva y voluntaria de la presencia orgánica. Bajo este contexto es que surge el *performance* con electrónica -en colaboración con los artistas Yurian Zerón y Mauricio Álvarez- denominado *Robobiomórfico*, y que tiene como objetivo la reflexión sobre la frontera del cuerpo, bajo el concepto de *cuerpo posthumano*. Así en su primer

¹¹⁴ *Idem.* p 53

aparición el *Robobiomórfico* llevo como titulo del *performance Desorden Dismórfico Corporal*.

¿Qué es el *cuerpo posthumano*? En esencia, se trata de cuerpos reconstruidos artificialmente a partir de una creciente aceptación de que es normal reinventarse uno mismo. Un terreno que no esta construido en concreto, sino que esta tapizado de imágenes, de sonidos; que no se encuentra basado en relaciones de producción y consumo, sino de comunicación e interpretación. El cuerpo humano, transformado, dismórfico, hibridado. En este caso, por medio de sonidos producidos por los artistas, por los espectadores y por el entorno, y que se manifiestan en el cuerpo de manera visual a través de una prótesis de columna vertebral.

La acción se lleva a cabo a través de un recorrido nocturno sugerido por los artistas. La prótesis denominada *Robobiomórfico* la llevo colocada en la espalda ya que diseñada a manera de columna vertebral y está integrada por un dispositivo que emula un ecualizador que es alimentado por una diádemas con microfono sensible al ruido ambiente.

Mientras que Yurian Zerón produce una cortina sonora vía computadora que funciona como acompañamiento al recorrido. En el trayecto el *Robobiomórfico* interactúa con transeuntes y espectadores, los cuales al entablar un diálogo con el *Robobiomórfico* generan una onda de sonido que se grafica en la prótesis-columna vertebral. Una mezcla de sonido e imagen in situ y en tiempo real es llevada a cabo por el artista que genera la cortina sonora. Mauricio Álvarez hace el registro por medio de video.

Obra Multimedia

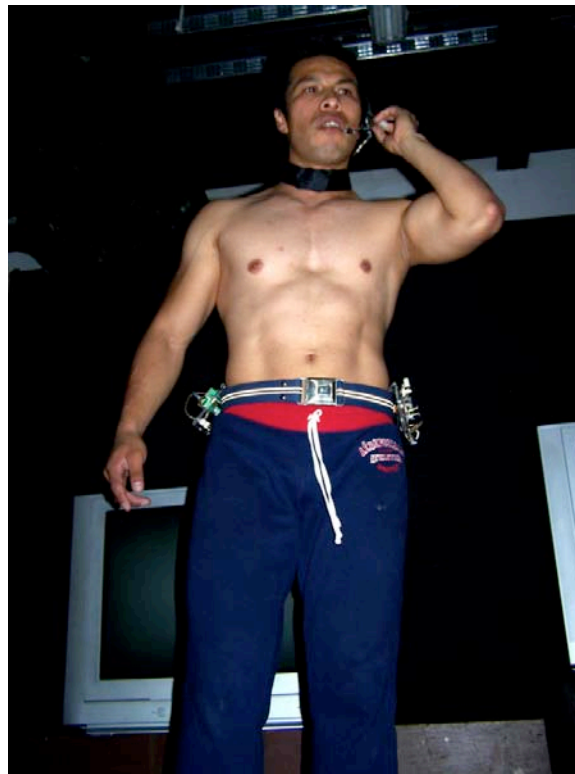
La acción es una aproximación sobre cuestiones acerca del cuerpo humano el cual es visto a través del enfoque de los cambios producidos por las telecomunicaciones y la biotecnología que comienza a influir en el discurso de una política sobre la identidad humana.



Figs. 60-62. Sergio Medrano / *CREATURA_ARTEFACTO*. *Robobiomórfico/Desorden Dismórfico Corporal* (de la serie *Metaformance*). 2007



Obra Multimedia



Figs. 63-65. Sergio Medrano / *CREATURA_ARTEFACT0. Robobiomórico/Desorden Dismórfico Corporal* (de la serie *Metaformance*) 2007

Obra Multimedia

En esta era electrónica, el *metaformance* insta por un presente inmediato, por sensaciones inmediatas que proceden de la ilusión del acontecimiento insertado en un espacio virtual, digital y atemporal. El tiempo pierde su sentido secuencial y unidireccional a favor del tiempo manipulable y recuperable a través de la electrónica, estableciendo un vínculo entre arte y ciencia.

El arte para el futuro será uno que este más acorde con la ciencia y la tecnología. Obligando al artista a ser capaz no solamente de hacer, en el sentido de habilidad manual, sino que tendrá que realizar investigaciones exhaustivas sobre los conceptos y propuestas que pretenda desarrollar. Lo que dará como resultado no solamente la participación de un solo individuo, sino de varias personas.

Conclusiones

La aportación y objetivo de esta investigación consistió en desarrollar una aproximación a los conceptos de identidad y juego de azar tomando como punto de conexión al arte público, vínculo necesario para una concepción global del arte urbano y para comprender los procesos cognitivos que tienen lugar en mis actuales propuestas artísticas, de las cuales sale a relucir la preocupación por el binomio arte-ciencia y su posible repercusión en el arte público que actualmente se está produciendo. En este sentido, los ensayos desarrollados en la presente investigación fueron orientados a la reflexión de fenómenos psicosociales concretos que se dan en nuestra ciudad, presentados a través de una reinterpretación y particular postura artística, que transita entre los límites de lo lúdico y la provocación reflexiva dentro de una ciudad-tablero, en la cual, si se jugara a manera de metáfora visual una lotería urbana, en ella se representarían diversas problemáticas de la ciudad, pues esta lotería urbana incorporaría diferentes disciplinas que participan en los múltiples y cambiantes sentidos de la ciudad, como lo son su conformación sociocultural, sus espacios junto con sus actores o personajes-habitantes, hasta sus instituciones.

Las imágenes de la ciudad se transforman como los personajes de la lotería mexicana. Aparecen los mismos nombres pero con nuevas identidades. No obstante, las imágenes de la lotería urbana siempre nos resultarán cercanas y reconocibles. Muchas de ellas son interlocutoras de nuestro vivir y hacer en la ciudad. Otras más parecen acecharnos desde la imagen engañosa de un anuncio publicitario o a través de los medios de comunicación, sea como una experiencia potencial o como recuerdo de un pasado que nos habita.

Una lotería urbana puede ser construida con nuestro cotidiano transitar por la ciudad. Por ejemplo, podríamos intentar construir colonias o espacios urbanos ordenando las cartas de la lotería desde diversas opiniones, tales como las actividades de los personajes que la conforman, o los parámetros estéticos que demarcan las imágenes, o utilizar criterios axiológicos que generen un espectro polarizado demarcando los elementos que se inscriben en los ámbitos sacros o seculares para jugar en la lotería urbana, lo cual sería aceptar la invitación de reinventar el juego de representaciones urbanas, trasgrediendo las perspectivas dicotómicas, lineales o predecibles en las que exista el riesgo en el habitante de la ciudad de no ganar, incitado por la voz popular que nos recuerda que el que no arriesga no gana

La lotería urbana más que un juego, sería un sistema de códigos para imaginar la ciudad, donde el vivir cotidiano tiene como escenografía paredes grafitadas en las cuales se disputan los nuevos significados visuales de la ciudad. La propia ciudad nos obliga a repensarla, a reconstruirla junto con sus imaginarios colectivos e incidir con ellos en la lucha cotidiana por los códigos visuales de la ciudad que habitamos y que nos habita. La ciudad es mucho más que formas sociales objetivadas, razón por la cual hay que destacar su condición simbólica y simbolizada donde la experiencia urbana es quien define desde sus imaginarios colectivos.

Las representaciones y los imaginarios colectivos participan en la definición de los sentidos cotidianos que le otorgan significado a la experiencia de vivir y habitar la ciudad, además ésta se conforma en la articulación de las experiencias y representaciones. Varios elementos participan en la recreación de los significados de la ciudad, entre ellos, el de las relaciones

sociales que conforman códigos clasificatorios, entre ricos y pobres, hombres y mujeres, los de antes y los recién llegados, los jóvenes y los ancianos, un conjunto amplificado que le otorga sentido a la multitud.

Si jugar la lotería urbana tuviera un objetivo, éste sería atreverse a reflexionar sobre el tipo de ciudad que queremos vivir. Y si la ciudad como los sueños están hechas de deseos y temores, el reto que presenta la lotería urbana será encontrar los rincones en donde se esconde la felicidad de una ciudad infeliz, dismantelar los miedos y atrevernos a repensar nuestra ciudad con imaginarios más humanos y felices, eso sería ganar en la ciudad.

La lotería urbana cumplirá su papel de reconciliarnos con lo pequeño y lo majestuoso. La virtud de la contemplación nos ha sido concedida en sus estampas, podemos incluso agregarle al mundo que ya conocen nuestros ojos muchos otros que sean propuestos en obras y proyectos interdisciplinarios, productos de la mente del artista visual. Al igual que con las memorias y los libros de viajes, los almanaques y las enciclopedias, también con las imágenes que crea el artista visual nos preparamos para alargar el suspiro de nuestra estancia.

Las propuestas exhibidas a lo largo de esta investigación, tanto conceptuales como artísticas, manifiestan que la identidad urbana junto con el juego pueden ser una posibilidad de arte público, ya que como personajes ciudadanos, los habitantes de la ciudad solemos ser personajes – a veces ausentes- que ocupan los espacios vacíos de la actualidad, abiertos a los infinitos relatos de una realidad desatada y nueva. Ese personaje es el

producto de una experiencia colectiva, sabe que vivimos en la época del espacio, de lo simultáneo, de lo próximo y lo lejano, y se denomina *urbanita*.

Por último, quiero expresar mi más profunda gratitud tanto al Subcomité de Becas del Posgrado como al Comité Técnico de Becas de la DGEP por el apoyo y la oportunidad de la experiencia vivida.

L.A.V. Sergio Enrique Medrano Vázquez

Ciudad de México, 2009.

Bibliografía

AAVV. *El arte urbano en Guadalajara*. El Informador-Gobierno del Estado de Jalisco, Jalisco, 2003.

AAVV. *Arte y ciudad-Estéticas urbanas, espacios públicos. ¿Políticas para el arte público? Segundo Simposio Internacional de Teoría de Arte sobre Arte Contemporáneo SITAC*. Patronato de Arte Contemporáneo-Conaculta-INBA, México, 2003.

AAVV. *Luces, cámara, acción (...) ¡corten!-Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Generalitat Valenciana, Valencia, 2000.

AGUADO, José Carlos, *Cuerpo humano e imagen corporal-notas para una antropología de la corporeidad*. UNAM-IIA-Facultad de Medicina, México, 2004.

ALVARADO, José, "Nace el metro", en *A pie-crónicas de la Ciudad de México*. Año 4, n° 12, jun-ago 2006. pp 92-95.

ANDRADE, Lourdes, "Villa en la baraja surrealista", en *Artes de México-El arte de la Suerte*. N° 13, 1997, pp. 74-75.

ANDREOTTI, Libero y Xavier Costa, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona-ACTAR. Barcelona, 1996.

AUGÉ, Marc, *Los no lugares, espacios del anonimato-Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa editorial, Serie Cla-De-Ma. Madrid, 1997.

AUSTER, Paul, *Ciudad de cristal*. Anagrama. Col. Panoráma de Narrativas, Barcelona, 2005.

BAIGORRI, Laura, *El video y las vanguardias históricas*. Edicions de la Universitat de Barcelona, Col-lección: textos Docents n° 95, Barcelona. 1997.

BARTRA, Roger, *La jaula de la melancolía-identidad y metamorfosis del mexicano*, Random House Mondadori, Col. Debolsillo, México, 2005.

BEJAR, Raúl, *El mexicano- aspectos culturales y psicosociales*. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1979.

----- *La identidad nacional mexicana como problema político y cultural*, Siglo XXI, Col. Umbrales de México, cultura y sociedad, México, 1999.

BLANCO, Paloma, *Modos de hacer – arte crítico, esfera pública acción directa*. Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 1998.

BONET, Rubén, "Urbanismo unitario-La concepción situacionista del espacio urbano" en *Replicante-ideas para un país en ruinas*. Año II, n° 7, mayo-julio, 2006, pp 98-100.

BONFIL, Guillermo, (coord.), *Nuevas identidades Culturales en México*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Col. Pensar la Cultura. México, 1993.

BRETON, Andre, *El surrealismo, puntos de vista y manifestaciones*. Barral editores. Ediciones de bolsillo-libros de enlace. Barcelona, 1972.

BUSTAMANTE, Maris, "El arte ha muerto y ni Cuevas podrá resucitarlo-Recordando a Melquiades"__en *Revista Generación*, Año XV, No. 54, Generación Publicaciones Periodísticas, pp12-13.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres – la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México, 1986.

- CLAUS, Jürgen, *Expansión del arte Contribución a la teoría y la práctica del arte público*, Ed. Extemporáneos, Serie a pleno sol, México, 1970.
- CORTÉS, Cesar, "Ficciones electrónicas" en *Fahrenheit- Arte Contemporáneo*, Año 2, N° 8, Diciembre-Enero 2005, pp10-12.
- CRESPO, Luis Felipe, "Espacio, territorialidad y poder" en *Ciudades-Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*. Año 18, n° 70, abril-junio, 2006, pp 17-22.
- DE CERTEAU, Michel, *La invención de lo cotidiano1-artes de hacer*, Universidad Iberoamericana-ITESO, Serie El oficio de la historia. México, 2000.
- DUCCI, María Elena, *Introducción al Urbanismo-Conceptos Básicos*, Trillas. México, 1989.
- DEBORD, Guy, "Definiciones situacionistas" en *Manifiesta2-Cábula Situacionista*, INBA-Ex-teresa Arte Alternativo, México, 1997
----- *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, Madrid, 2000.
- DELGADO, Manuel, *El animal público-hacia una antropología de los espacios urbanos*, Ed. Anagrama, Col Argumentos, Madrid, 1999.
- DUVIGNAUD, Jean, *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 1987.
- ECO, Umberto, *La definición del arte – lo que llamamos arte ¿ha sido y será arte?* Ediciones Roca, México, 1990.
----- *Obra abierta*, Ariel, Col. Ariel Quincenal, Barcelona, 1985.
- ESTEINOU, Javier, "La ciudad y la video-vida" en *Revista Mexicana de Comunicación*, año 13, no.66, nov-dic 2000, RMC Comunicación SA de CV, pp 23-27
- FERNÁNDEZ, José (coord.), *Arte efímero y espacio estético*, ed. Anthropos, serie Palabra Plástica. Barcelona, 1980.
- FERNÁNDEZ, Pablo, *La psicología colectiva un fin de siglo más tarde*, Anthropos, México, 1994.
----- *La afectividad colectiva*, Taurus-Alfaguara, Serie Taurus Pensamiento, México, 1999.
- GADAMER, Hans Georg, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós Ibérica S.A. Madrid, 1991.
----- *Verdad y Método*, Ediciones Sígueme, Vol.1, Madrid, 1975.
- GARCÍA, Antonio. "Fiestas del azar en Tlalpan" en *Artes de México-El arte de la Suerte*. N° 13, 1997, pp 49-50.
- GARCÍA CANCLINI, Nestor. *Culturas híbridas-estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Grijalbo, México, 1990.
----- *Imaginario Urbano*, Universidad de Buenos Aires. Serie Aniversario, Buenos Aires, 1999.
----- *Consumidores y ciudadanos-conflictos multiculturales de la globalización*, Grijalbo, México, 1995.
- GARCÍA, Domingo. *Iniciación al Urbanismo*, UNAM, México, 1978.
- GLUSBERG, Jorge, *El arte de la performance*, Ediciones de Arte Gaglianone. Buenos Aires, 1986.
- GÓMEZ, Pedro (coord.), *Las Ilusiones de la Identidad*. Cátedra-Universitat de Valencia, Col. Fronesis, Valencia, 2000.
- GONZÁLEZ, José Antonio, *Tractatus Ludorum – una antropología del juego*, Anthropos, Col. Autores, Textos y Temas Antropología, Barcelona, 1993.

- GUBERN, Roman, *La mirada opulenta – exploración de la iconosfera contemporánea*, Gustavo Gilli, Barcelona, 1994.
- HALL, Stuart y Paul du Gay (comps.) *Cuestiones de identidad cultural*, Amorrortu, Buenos Aires, 2003.
- HARLEY, Jill, *Lotería fotográfica mexicana*. Petra ediciones, México, 2004.
- HANNES, Leopold, Christine Schöpf, *Cyberarts 2003-PRIXARS*, Hatje Cantz-Verlag, Germany, 2003.
- HERNÁNDEZ, Celia, “Estructura reticular: encuentro de fijos y flujos sociotécnicos” en *Ciudades-Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*, Año 18, n° 70, abril-junio, 2006, pp 30-39.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 1999.
- INSTITUTO DE CULTURA DE AGUASCALIENTES, *Lotería de Posada*, Instituto de Cultura de Aguascalientes, México, 2005.
- LARA, Joaquín, “La lotería campechana de figuras” en *Artes de México-El arte de la Suerte*. N° 13, 1997, p78.
- LIPOVETSKY, Gilles, *La era del vacío-ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, Barcelona, 1986.
- LUNA, Mayra, “Ciudades sintagmáticas y ciudades conmutantes-semiología de una simbiosis” en *Replicante-ideas par un país en ruinas*, Año II, n° 7 mayo-julio, 2006, pp 95-97.
- KLAPP, Orrine, *La identidad, problema de masas*. Ed. Pax-México, México, 1973.
- MAFFESOLI, Michel, *El Nomadismo-Vagabundeos iniciáticos*, Fondo de Cultura Económica. Col. Breviarios, México, 2004.
- MANDOKI, Katia, “Hacia una cartografía del espacio simbólico” en *Ciudades-Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*. Año 18, n° 70 abril-junio, 2006, pp 9-16.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús, *De los medios a las mediaciones – comunicación, cultura y hegemonía*, Gustavo Gilli, Col. Massmedia. México, 1993.
- MARTIN, Tim, *Essencial Surrealists*, Dempsey Parr, United Kingdom, 2000.
- MATZNER, Florian, *Public Art- A Reader*, Hatje Cantz Publishers, Germany, 2004.
- MICHAUD, Yves, *El arte en estado gaseoso-ensayo sobre el triunfo de la estética*, Fondo de Cultura Económica, Col Breviarios, México, 2007.
- MODE, Heinz, *Animales fabulosos y demonios*, Fondo de Cultura Económica, México, 1980.
- MOISDON, Stéphanie. “¡Liberen a los fantasmas! Después de la orgía” en *Picnic*, Año 2, n° 11 julio-agosto, 2006, pp 18-23.
- MORGAN, Tom y Geneviene Morgan, *The Devil: a visual guide to the demonic, evil, scurrilous and bad*, Chronicles Books, USA, 1996.
- MOSIVAÍS, Carlos, “El vigor de la agonía, la Ciudad de México en los albores del siglo XXI” en *Letras Libres*. Año IV, n° 44 agosto, 2002, pp 12-17.
- “Fuérame dado: testimonio de la ciudad” en *A pie-crónicas de la Ciudad de México*. Año 4, n° 12, jun-ago 2006, pp 10-21.

NEGRETE, Ma. Eugenia, " El problema de 'moverse' en la Ciudad de México" en *A pie-crónicas de la Ciudad de México*. Año 4, n° 12, jun-ago 2006, pp 80-87.

NEGROPONTE Nicholas, *Ser Digital*, Ed. Oceano, México, 1995.

NIETO, Raúl, "Ritualidad secular, prácticas populares y videocultura en la Ciudad de México" en *Alteridades-miradas antropológicas ante una realidad compleja*. Año 11, n° 22 jul-sep, 2001, pp 49-57.

OLEA, Óscar, *Catástrofes y mostruosidades urbanas: Introducción a la Ecoestética*, Trillas, México, 1989.

PACHECO, Lourdes, " La ciudad: la memoria del tiempo" en *Ciudades-Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*, Año 18, n° 70 abril-junio, 2006, pp 52-55.

PÉREZ, José Ramón. *El arte del video – introducción a la historia del video experimental*, RTVE Y Ediciones del Serbal. Barcelona, 1991.

POPPER, Frank, *Art of the electronic age*, Thames and Hudson LTD. USA, 1993.

RÁMIREZ, Santiago, *El mexicano: Psicología de sus motivaciones*, Random House Mondadori, Col del Bolsillo, México, 2004.

REGUILLO, Rossana, *En la calle otra vez-las bandas: identidad urbana y usos de la comunicación.*, México. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, Guadalajara, 1995.

ROJO, Pepe, "Tres ciudades ficticias" en *Complot*, año 4 n° 79, 2003, pp 30-33.

ROSALES, Hector, "Cuerpo y arte: nuevos escenarios para la acción cultural" en *Humanidades y Ciencias Sociales*, Julio-Agosto 2005, año 1, num 3, pp 19-20.

SAFT, Marlene, "Entrevista con Jeffrey Shaw" en *Fahrenheit- Arte Contemporáneo* Año 2, N° 8, Diciembre-Enero 2005, pp 28-31.

SENNETT, Richard, *Vida Urbana e Identidad Personal*, Ediciones Península, Col. Homo Sociologicus, Barcelona, 1975.

SEMO, Ilan (ed), *La rueda del azar-juegos y jugadores en la historia de México*, Pronósticos para la asistencia pública. México, 2000.

TRÍAS, Eugenio, *El artista y la ciudad*, Anagrama, Col. Compactos Anagrama, Barcelona, 1997.

UNIKEL, Luis, *El Desarrollo Urbano de México*, Colegio de México, México, 1972.

VIRILIO, Paul, "Ciudad pánico" en *Replicante-ideas par un país en ruinas*, Año II, n° 7 mayo-julio, 2006, pp 106-107.

WILLIAM, Jan, "La suerte furtiva" en *Artes de México-El arte de la Suerte*. N° 13, 1997, pp. 77-80.

YAÑEZ, Agustín, *Flor de juegos antiguos*, Universidad de Guadalajara, Jalisco, 1942.

ZAID, Gabriel, "Lecturas del azar" en *Artes de México-El arte de la Suerte*, N° 13, 1997, pp. 25-29.

Índice de figuras

- Fig. 1. *El juego de Marsella*. Juego de cartas. 1944, p 60
- Fig 2. Francisco Castro Leñero. *Silencios*, 2003, p 61
- Fig 3. Alfredo Castañeda. *Jugar a la vida*, 1981, p 62
- Fig 4. Francisco Toledo, *El patolli del coyote*. 1985, p 62
- Fig. 5. Julio Castellanos. *La gitana*, 1939, p 63
- Fig. 6. Constantino Escalante. *El dios Birjan hace sus preparativos para darse unos días de holgorio en las fiestas de Tlalpan*. 1869, p 63
- Fig.7. José Miguel González Casanova. *Cartas*, 1996, p 64
- Fig. 8. Carlos Amoraes. *Cuarto de lectura de naipes*. 2005, p 65
- Fig. 9. Miguel Zacarías- Fco. Javier González. *Baraja Mexicana*, s/f, p 65
- Fig. 10. Instituto cultural de Aguascalientes. *Lotería de Posada*, 2006, p 66
- Fig. 11. Jill Hartley. *Lotería fotográfica mexicana*. 2004, p 66
- Fig 12. Carlos Villegas. *La Luna*. 1991, p 67
- Fig 13. Damián Ortega. *Lotería de albures*, 1990, p 67
- Fig. 14. Arturo Elizondo. *Como que no, que nada*, 1985, p 68
- Fig. 15. Alfredo Castañeda. *Tabla de la apetencia*, S/f, p 68
- Fig. 16. Claudio Isaac. *Visitaciones de la lotería*. 1981, p 69
- Fig. 17. Arnaldo Coen. *En la noche del azar*, S/f, p 69
- Fig. 18. Adolfo Patiño. *Triángulo místico*, 1983, p 70
- Fig. 19. Ray Smith. *Niña de fortuna*, 1991, p 70
- Fig. 20. *Lotería eclesiástica*, s. XIX, p 71
- Fig. 21. Anónimo, Cartones de lotería, s. XVIII, p 71
- Fig. 22. Anónimo. Lotería popular mexicana, s XIX, p 71
- Fig 23. Anónimo. Lotería popular de los años treinta. s XX, p 71
- Figs. 24 y 25. Sergio Medrano. Clasificación de cartas de lotería, 2006, p 106
- Figs. 26 y 27. Sergio Medrano. Clasificación de cartas de lotería. 2006, p 107

Catálogo de obra

Proyecto "Autorretratos"

Figs. 28 y 29. Sergio Medrano. Autorretratos con cartas de lotería. 2006, p 108

Fig. 30. Sergio Medrano. Autorretratos con cartas de lotería. 2006, p 109

Fig. 31. Sergio Medrano. Diseños con cartas de lotería. 2006, p 109

Fig. 32. Sergio Medrano. Diseños con cartas de lotería. 2006, p 110

Proyecto "Órbitas Urbanas"

Fig. 33. Sergio Medrano. Órbitas Urbanas. 2006. Foto: Claudia Adeath, p 111

Figs. 34 y 35. Sergio Medrano. Órbitas Urbanas. 2006. Fotos: Claudia Adeath, p 112

Fig. 36. Sergio Medrano. Órbitas Urbanas. 2006. Foto: Claudia Adeath, p 113

Proyecto "Tractatus Ludorum"

Figs. 37-38. Sergio Medrano / Multipack Project. *Tractatus Ludorum*. 2006. Fotos : Mariana Manzanos, p 116

Figs. 39 y 40. Sergio Medrano / Multipack Project. *Tractatus Ludorum*. 2006. Fotos : Mariana Manzanos, p 117

Proyecto "Una rana robó mi corazón"

Figs. 41-45. Sergio Medrano. *Una rana robó mi corazón*. 2007, p 118

Proyecto "Los urbanitas"

Figs. 46-52. Sergio Medrano. *Los Urbanitas*. 2007, p 119

Proyecto "Ciudad: cuerpo de cuerpos"

Figs. 53-55. Sergio Medrano. *Ciudad: cuerpo de cuerpos*. 2007, p 120

Proyecto "Metaformance"

Figs. 56-59. Sergio Medrano. *Posthumano, el protocolo*. 2007, p 121

Figs. 60-62. Sergio Medrano / CREATURA_ARTEFACT0. *Robobiomórfico/Desorden Dismórfico Corporal*. 2007. Fotos : Carmen Rossette, p 124

Figs. 63-65. Sergio Medrano / CREATURA_ARTEFACT0. *Robobiomórfico/Desorden Dismórfico Corporal*, 2007. Fotos : Carmen Rossette, p 125

Todas las fotografías son de Sergio Medrano, excepto donde se indica.