



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**Fuera de lugar. El concepto de juego en la perspectiva artística. Aspectos  
comunes sobre su ambigüedad.**

**Tesina**

Que para obtener el título de:  
**Licenciado en Artes Visuales**

Presenta: **Gustavo Artigas Gorocica**

Director de tesis: **Maestro José Miguel González Casanova Almoína**

CIUDAD DE MÉXICO 2019



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.



*Reir es pensar* \*

Georges Bataille

## ÍNDICE

I.	Introducción.....	3
II.	La ambigüedad: Estructura de unión entre arte y juego.....	6
1.	La ambigüedad del juego de Brian Sutton-Smith.....	10
2.	Lo que el juego es y lo que no está en juego.....	11
A.	Retórica del juego como poder. ....	13
B.	Retórica del juego como identidad.....	15
C.	Retórica del ser.....	17
D.	Retórica de juego como frivolidad.....	20
III.	Salida (en falso) o Conclusión.....	22
IV.	Bibliografía.....	25

## I. INTRODUCCIÓN

Una perspectiva es un recurso dibujístico para recrear la sensación de profundidad que el fenómeno de la vista experimenta. Además da la posibilidad de posicionar objetos y de fijar un punto de vista. Siguiendo esta línea de pensamiento y ampliándola a un esquema filosófico, la perspectiva es aquel punto de vista que se decida como punto de partida para el análisis de un evento, pasaje o situación. Grosso modo es nuestra posición/opinión y nuestro emplazamiento ante espacio real o mental. Nos permite una visión específica pero limitada, aunque no por eso descalificable. La aplicamos como el principio de muchos métodos y acercamientos. La filosofía reconoce su carácter personal en un modo más profundo, lo cual plantea problemáticas en su uso. Si entendemos la perspectiva como un punto de vista, este es acotado. Precisamente por esa localización única y por la subjetividad del sujeto que la detenta. La combinación con otros puntos de vista ayudan a poder hacer un mejor uso de las aportaciones de cada mirada. Podríamos regresar al principio de este texto y repensar dibujísticamente este punto conformado de miradas como una *perspectiva múltiple*. Por cierto, *mirada* es palabra sinónimo de *perspectiva*.

Esta tesina es una breve reflexión redactada desde el devenir de mi práctica personal como artista visual. Una parte fundamental de mi forma de trabajo se ha basado en el uso de elementos del juego y plataformas de orden lúdico. Su conjunción con espacios y participantes casi siempre propios del panorama del arte contemporáneo, han podido subrayar puntos que considero relevantes en este texto. Traté de usar algunas obras como una suerte de ensayo de obras de arte en conjunción con perspectivas propias del umbral de lo lúdico. Este texto también puede entenderse como un ejercicio de nuevo emplazamiento el cual pudiera proveer otras nuevas configuraciones de dichas obras por el cambio de ubicación y apreciación. De igual manera hay un contraste de los elementos al contexto en cual se crearon y el actual. Este texto no pretende ser una justificación de obra sino un contrapunto en *retrospectiva* como se entiende desde la propuesta de este término por la curadora francesa Catherine David<sup>1</sup>: Como una nueva coordenada que permite mirar hacia

---

<sup>1</sup> Catherine David en Documenta X The Book. Hatje Kantz. (1997)

atrás a partir de la complejidad del hoy. Esto permite dar a las obras un parámetro de oportunidad en su comparación contextual haciendo uso de ciertas ideas desarrolladas más adelante.

El avance de las prácticas artísticas, así como las interacciones con preceptos lúdicos en los últimos 20 años al menos, han impactado de manera expansiva las formas de abordar cuestiones propias de la reflexión del hecho estético. Formas que no solo afectan al arte contemporáneo sino a toda la cultura contemporánea desde el Siglo XX y hasta los principios del siglo XXI. Desde la moda, el deporte, la publicidad o el mundo virtual, el juego es una constante que logra ampliar los lenguajes, formas o disciplinas. Es un elemento fértil. En el terreno del arte contemporáneo vemos en nuestros días una continuación de ánimos que se remontan a 100 años de distancia en el arte occidental desde formas como el Dadá.

Apreciar como la perspectiva del juego aplicada en la obra de arte contemporáneo es oportuna como plataforma de relaciones, herramienta crítica y principio de ambigüedad. La ambigüedad es la posibilidad a una obra de ser *obra abierta*<sup>2</sup>. La ambigüedad será otra de las líneas fundamentales de este escrito, entendida como una multiplicidad de interpretaciones posibles de un elemento significativo dado. También desde la perspectiva del juego, el recurso de la ambigüedad es relevante. Desde la interpretación de una obra teatral, los juegos de rol o la interpretación de la baraja, la ambigüedad es una característica de cambio.

La filosofía nos propone los conceptos de acceso y el de la localización a fin de lograr una imparcial objetividad<sup>3</sup>. Estos sirven para evitar cierta subjetividad derivada de una apreciación, cuyos puntos internos sean el único punto de partida. Esto es tomado en cuenta

---

<sup>2</sup> Opera aperta dentro del Nombre de la Rosa. Umberto Eco

<sup>3</sup> La estructura interna de un punto de vista puede ser analizada de manera similar al concepto de una actitud proposicional. Una actitud proposicional es, en efecto, una actitud, es decir, un estado mental sostenido por un sujeto hacia una proposición dada. Ejemplos de tales actitudes son "creer en algo", "querer algo", "adivinar algo", "recordar algo", etc. Vázquez Campos y Liz Gutiérrez (en la compilación Puntos de vista. Una investigación filosófica. Ed. Laertes, Madrid, 2012) sugieren que los puntos de vista pueden ser analizados como conjuntos estructurados de actitudes proposicionales. Los autores se basan en la obra Sense and content: Experience, Thought and their relations (Sentido y contenido: Experiencia, pensamiento y sus relaciones) de Christopher Peacocke. Oxford University Press, 1984.

en este texto al hacer alusión a dos escuelas de pensamiento y sus diferentes aproximaciones al problema del juego. La idea de localización (o ubicación) se refiere a la latitud desde la cual el fenómeno de la contemplación se desarrolla. Son los lugares desde donde vemos y nos vemos. Los llamados *accesos* son introducciones o modos de inmersión al mundo que dan balance al fenómeno limitante de la mirada única del sujeto mismo que ejerce el punto de vista o la perspectiva. Permiten una visión más compleja al estar totalmente rodeados de la experiencia o el contexto como una esfera de significado.

## II. Ambigüedad: Estructura de unión entre arte y juego

### Consustancial / Consustancial

Del lat. tardío *consustantiālis*.

Adj. Perteneciente a la propia naturaleza de alguien o de algo e inseparable de ella. Que comparte la misma sustancia.

*Real Academia Española*

La ambigüedad es la característica de cualquier elemento de significado, sea este un texto, una obra de arte o una teoría por ejemplo, de tener y cumplir con múltiples interpretaciones. Dichas interpretaciones no forzosamente agotan el elemento de significado en cuanto a una explicación en un momento específico aunque si la delinean. Estas interpretaciones también pueden ser cambiantes en la dimensión temporal. En algunas ocasiones esta cualidad puede confundirse con vaguedad o falta de estructuración siendo esta una de sus críticas fundamentales. Pero en sistemas complejos esto no es relevante. Pues lo complejo como se ha demostrado en diferentes disciplinas no es lo mismo que lo complicado.<sup>4</sup> Y en este caso abordamos los fenómenos artísticos como fenómenos complejos.

Pero en términos de análisis de un cuerpo de estudio hermenéutico (entendiendo la hermenéutica como el sistema de correcta interpretación de un elemento-texto-significante), elementos complejos significantes demuestran capacidades de adaptación y de valor verdad en distintos contextos y umbrales temporales. Estos ayudan en términos generales a resolver una plausible aproximación de significado. La filosofía del lenguaje es otro cuerpo de estudio que ayuda de manera constante a encontrar herramientas de análisis de este tipo de obras/textos/elementos.

---

<sup>4</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Complejidad>

Encontrar características de movilidad, de apertura, de orden/tensión e incluso de su incertidumbre es sin duda un principio que ayuda a perpetuar algunos de los mejores elementos de una obra de arte: Por ejemplo su capacidad de sorpresa y de adaptación a los flujos intelectuales temporales. A su aportación como referente (o si lo queremos extrapolar hacia una estructura de juego: su transformación en una nueva pieza de otros nuevos juegos). Y sobre todos estos elementos: Un espectro ampliamente ambiguo.

Dicha imposibilidad de encasillamiento da pie a un impulso inagotable en creadores, espectadores y académicos en miras de entender no exclusivamente lo que es el arte, sino aquellas nuevas formas que el arte puede ser. Simone de Beauvoir en su libro *Las éticas de la ambigüedad*, hace el señalamiento en el error, generalmente masculino, de querer definir de manera única conceptos pero sobre todo estructuras éticas que hacen del comportamiento una forma de poca movilidad en el desarrollo del humanismo.

Primeramente el arte, claramente no es simplemente un juego, más si una reflexión sobre su esencia, sus alcances y sus aplicaciones dentro de otras estructuras o disciplinas. En un segundo tiempo encontramos la materia de significado, aquello que se está planteando o jugando por así decirlo y de manera ulterior podemos ver el quehacer artístico como una suerte de comentario sobre la cultura del momento. Uno de sus posibles y casi inacabables emplazamientos interdisciplinarios es desde estructuras derivadas del concepto de juego. En una forma de analogía el arte se presenta como un juego intelectual. En este se pueden conocer resultados y razones por estudio estructuras afines y de contexto. Con esto me refiero a criticar, a encontrar sus límites una vez presentado. Desde el punto de vista de la creación encontrar esos límites es encontrar una línea trazada la cual no se debe respetar, sino remontar, redibujar o abordar tangencialmente. Estas características dan como resultado nuevas configuraciones que suman elementos discursivos a una tradición y a una historia de más de 30,000 años.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ayala, Laura ET. Al. 30,000 años de arte. Phaidon, Londres. 2007

*“No puedes ganar  
No puedes empatar  
Y no te puedes salir del juego”<sup>6</sup>*

Propongo a manera de juego este aporema popularizado de la Ley de Murphy. Una nueva localización como se explica al principio de este texto, de entender el arte desde esta oración.

Una posible serie de accesos a esta variante de la ley de Murphy desde el arte pueden ser:

- *No puedes ganar*. En realidad el arte es una cuestión aditiva y *no competitiva*. Por lo tanto el concepto de ganar y perder pudiera desaparecer completamente en un estado ideal del fenómeno creativo.
- *No puedes empatar*. Los resultados siempre serán distintos. Tanto en los pasos de aquel que realice el procedimiento u obra, como en la forma en el otro la lea, en la forma del contexto lo contenga y el tiempo desde donde se analice.
- *No te puedes salir del juego*. Sigamos en esta analogía entre juego y arte. El juego de la creación de imágenes simbólicas empezó hace miles de años. Lograr aportar una nueva configuración relevante es siempre un logro mayúsculo. El gesto aportado se vuelve una gran jugada y la obra una nueva pieza. El contexto primigenio es el primer tablero de juego. Pero vienen otros.

Observar, desde la dimensión de la historia del arte mas que una larga conversación entre autores, obras y públicos un ejercicio real del *Juego de los Abalorios* de Hermann Hesse<sup>7</sup> texto de ficción en el cual se explica un juego antiquísimo cuya forma es la suma elementos del saber humano. En el arte no hay límites en su

---

<sup>6</sup> (Gorsky,1928, vol 50) Principio posteriormente derivado como parte del conjunto de ideas de la *Ley de Murphy de la termodinámica*: Las cosas empeoran bajo presión.

La llamada Ley de Murphy es un conjunto de referencias pesimistas provenientes de comentarios sobre ingeniería, física y ciencia. Algunos de ellos cumplen con formas reales de representación científica en el artículo de Jaime Rubio Hancock para el periódico español El País.

<sup>7</sup> (Hesse, 1943) Novela utópica sobre la acumulación de saber y poder. Supone un juego intelectual a través del tiempo en el cual los saberes del mundo se van sumando.

tiempo, ni un solo tablero. Y claro regresando al aporema tampoco existe la necesidad de salir de él. Tal vez la única regla clara es que aquello que se proponga (la obra) a este encuentro (la historia del arte) sea pertinente, relevante y oportuno para la idea común del tiempo en que esta se desarrolla (su contexto).

Un punto de diferencia entre las labores lúdicas y las labores artísticas es en principio y fundamental claro que las formas el arte crean un alto valor material en si mismas. De esto deriva el nacimiento de la *solemnidad significativa*, que en realidad proviene de un deber ser institucional y primariamente de protección social. La conservación, los museos y acervos artísticos resguardan aquellos bienes u obras. Algunas formas extremas de cuidado (acaparamiento) y en algunos casos de justificación del arte como bien social (exceso de producción de textos en exposicion o sobre la obra) hacen que el significado abierto de la obra quede enterrado dentro de otros asignados por la institución. No hay mucho juego por pensar que mucho está en juego. Esto puede ser tendencioso, además de parcial, limitante e innecesario. A las obras, como a los espectadores y a los artistas, hay que dejarlos en su capacidad de derivar y asumir posiciones. Dejarlos llegar a nuevas conclusiones y completar la forma faltantes. Así como el acto de crear, el acto de jugar están anclados por esencia en el principio de libertad.

El arte se nos presenta como una estructura que desestabiliza a través de un nueva configuración. Quien no esta dispuesto o accesible a un estado de inestabilidad, en el fondo no está dispuesto al hecho estético y en una forma más profunda no está dispuesto al cambio.

## 1. La ambigüedad del juego de Brian Sutton-Smith.

El resto de esta reflexión se apoyará en algunas de las retóricas del juego de Brian Sutton-Smith<sup>8</sup>. Su pensamiento será una nueva localización y sus retóricas nuestras formas de acceso. Para el profesor de origen neozelandés el juego, el entretenimiento y la diversión son algo conexo a la humanidad desde sus orígenes. Esto podremos compaginarlo más adelante con otra corriente sociológica francesa de los años cuarentas y cincuentas.

Antes de su trabajo de corte académico y sociológico Sutton-Smith escribió algunas novelas como *Smitty Does a Bunk* de 1949 y en 1950 *Our Street*, claramente sumergido en el estudio de formas del juego infantil y adolescente sin una supervisión y carentes de orden. El uso de lenguaje soez y ciertas formas de rebeldía implícita acarrearón polémicas alrededor de estos escritos. Publicó su último libro, *The Ambiguity of Play*, en 1997. De este texto resaltó: "Los juegos son un rito de iniciación. El jugador realiza una tarea, gana la aceptación de sus iguales y siente el éxito. Se lleva a cabo una analogía de la vida". "Lo opuesto al juego no es el trabajo, es la depresión"(Sutton, 1991).<sup>9</sup> Radicado en los últimos años de su vida en los Estados Unidos fundó el Journal of Play y el Strong National Museum of Play, museo norteamericano en Rochester dedicado enteramente al juego.<sup>10</sup> Durante toda su vida intentó encontrar las escencias de los juegos de adultos, de adolescente y de niños. De hombre y mujeres. Al final su propuesta de retóricas ayudan de mejor manera a dilucidar aquellos espacios que no son propiamente los del juego.

---

<sup>8</sup> "Estudiamos el juego porque la vida esta llena de dolor y sufrimiento, y lo único que hace posible levantarse por las mañanas y seguir viviendo es el juego", explicaba en una convención de expertos en el 2003. "El juego se parece al sexo y a la religión, dos formas más de salvación humana en nuestra forma terrenal". La obra que fue considerada para este trabajo nos presenta una idea que tenemos que tener en cuenta al buscar la significación del juego, a saber, "*The Ambiguity of Play*" o la ambigüedad del concepto juego.

<sup>9</sup> Entrevista de Lynne Ainsworth publicada en el periódico Toronto Star. 22 de junio de 1991.

<sup>10</sup> <http://www.museumofplay.org>

## 2. Lo que el juego es y lo que no está en juego.

Sutton-Smith inicia su escrito *The Ambiguity of Play* mostrando que existe una diversidad enorme de juegos, jugadores y juguetes o equipamiento para el juego. De hecho, señala que en el caso del equipamiento cualquier objeto puede servir como soporte para algún otro juego, esto de manera personal me parece un dejo teórico al principio del “ready made” de Duchamp. Además el juego, puede ser llevado a cabo en casi en cualquier lugar y situación. Todo esto resulta en su señalamiento sobre “*La creciente dificultad para delimitar lo que es juego y lo que no y sus relaciones con los elementos del juego y sus innumerables combinaciones*”.

El juego es carácter ambiguo. Esto lo desarrollará profusamente en el libro a través de teoría de las retóricas. En dicho texto las retóricas son entendidas como conjuntos de ideas que han sido más asumidas y comprobadas como parte de un discurso persuasivo presentes en las teorías sobre el juego. Estas implican entre otras cosas: Que el juego es fuente de progreso como en el caso del juego infantil, que es controlado por el destino y el azar, que es fuente de poder para ejercer una influencia sobre otros, por nombrar algunas. Lo principal que no hay que olvidar otra vez: Que la definición de juego resultara siempre difusa. Este sin duda es otro espacio de encuentro y característica con la obra de arte y su multiplicidades de lecturas e imposibilidades de clara definición.

El principio de estudio de definición del concepto de juego en Sutton-Smith proviene del planteamiento hecho por Umberto Eco en *El nombre de la rosa* de 1983. Recordemos que en este libro novelado con anclajes en filosofía, un grupo de monjes medievales al no poder articular la idea de dios deciden entonces enunciar que no es.

También serán puntos de partida relevantes ideas tales como las de el biólogo Geoffrey Bateson que esgrime la idea de que en el juego y la actuación “uno es y no es lo que aparenta ser”. También toma de Thomas Burke la premisa de que en el juego animal (por ejemplo lobeznos jugando a morderse entre ellos y los adultos pero sin hacerse daño) existe el principio de decir que *NO*. Esto es una “negación dramática”. En este caso los animales ejercen una negación al hacer una acción positiva que no es la acción en si misma sino su suposición. Morderse sin dañarse. Jugara a cazarse unos a otros.

Al encontrar en estudios serios tantas formas lúdicas, variantes de jugadores, de formas de abordarlos y accederlos, sus connotaciones públicas o privadas, Sutton-Smith encuentra un orden en la retórica entendida como forma de pensar (o perspectiva). Lo encuentra en una enunciación del sentido de cultura e infiere la necesidad fundamental de colaboración interdisciplinaria para su entendimiento. En este punto quisiera subrayar que queda constantemente de manifiesto en nuestro momento actual, una necesidad de mediación metodológica entre disciplinas. Esto es algo que se daba de manera más o menos intuitiva en décadas pasadas pero que en nuestro días es una constante. Sin entrar en detalle la escuela de Mediación cultural por ejemplo, es una disciplina que se torna necesaria y que articula a manera de bisagra disciplinas o formas y agentes. Análogamente en un juego como el arte serian mas necesarios que los árbitros, aquellos que busquen como la mediación, una mejor interacción y no un puesto de decisión y de poder.

A continuación enumeraré y comentaré 4 de las 7 propuestas retóricas del juego de Sutton-Smith de su texto La ambigüedad del juego. También en cada una de esos comentarios y a manera de contrapunto citaré una imagen (con un enlace activo a internet) el cual permitirá el acceso a obras de mi autoría. Estas obras tangencialmente discurren en zonas intelectuales en común con algunas de las ideas del Sutton-Smith. En retrospectiva. Estos proyectos guardan cierta relación de contrapeso o complemento a lo que se discute como juego. Aparecen desde el entorno de mi práctica profesional y se integran al texto como una forma de encuentro crítico pero cordial en sus posibles afinidades. El uso de estas obras son muestras de mi labor profesional. Este texto es una posible forma de presentación de algunas de mis obras. Y también remarco que antes que nada su relación con estas texto no es ni ilustrativa, ni justificante sino retrospectiva y por lo tanto crítica desde nuestro contexto actual.<sup>11</sup>

Regresando a Sutton-Smith, este propone que cada una de estas retóricas tiene su propia historia, funciones específicas, formas, jugadores, disciplinas y análisis académicos. Sintetizando algunas podemos describir las siguientes cuatro, de un total de siete retóricas o discursos sobre las bases de la ambigüedad del juego:

---

<sup>11</sup> <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs180518.htm>

## A. Retórica del juego como poder.

En esta forma entran expresiones como los deportes, las formas de competencias y la política. En esta se da una interpretación del juego como forma de enriquecer el estatus de la cultura general como desarrolla Johan Huizinga (1955). Son formas de solución a conflictos entre humanos, Dan pie a dos tipos de competencias: Capacidad intelectual o desempeño físico. Antes que Sutton-Smith, el sociólogo francés Roger Caillois ya había dado una suerte de continuidad crítica a los estudios de Johan Huizinga en su texto *Les jeux et les hommes (Los juegos y los hombres)* editado en 1958. Caillois primeramente reconoce el valor de aportación de *Homo ludens* de Huizinga. Pero con algunas reservas al encontrar en dicha obra estructuras de juego un tanto forzadas en algunas actividades humanas y una carencia en las diferencias significativas entre los diversos modos de juego. Es por esto que la aportación de Roger Caillois consiste en una tipología: *Competencia, suerte, simulacro y vértigo*. Desde este enfoque abre la pauta a la posibilidad de estudio de las sociedades o comunidades a partir de sus juegos. Es importante señalar que al hacer esta clasificación, el concepto de juego incluye a la obra teatral entendida como juego de caracteres, máscara, cambio de identidad ficticia, actuación e imaginación. Aquí encontramos de manera clara una forma de relación entre el acto de la representación y el acto del juego. Esto también es extrapolable hacia las formas de arte performáticas y relacionales. Si bien en ellos se trata de evitar la representación hay en ellos guiones, acentos e incluso narrativas que pueden hermanarlos con algunas de sus aproximaciones.

Uno es otro dentro del juego. Aquí la explicación planteada por Caillois sobre la competencia.

*Agón* es la categoría que fue más desarrollada por Huizinga. Tiene como ideal la competencia en igualdad de condiciones. Para ella hay un escenario o espacio-tiempo perfectamente delimitados. Tiene reglas establecidas y el jugador o jugadores giran en torno a unas rivalidades caracterizadas por una o varias cualidades: fuerza, velocidad, ingenio, destreza, entre otras. Un ejemplo de ello es la Calcio florentino<sup>12</sup>, como señalan

---

<sup>12</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Calcio\\_florentino](https://es.wikipedia.org/wiki/Calcio_florentino)  
[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130717\\_sociedad\\_plaza\\_florenzia\\_futbol\\_historico\\_men](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130717_sociedad_plaza_florenzia_futbol_historico_men)

Huizinga y Caillois, que se desarrolla conforme a reglas aceptadas de común acuerdo por los dos bandos evitando el conflicto directo y la muerte de los contendientes, aunque no un alto nivel de violencia consensual.

El punto que subraya Sutton-Smith es que lo más importante a dilucidar es el interés detrás de una detentar una hegemonía o en los fines que se persiguen al detentar el poder.

Es posible partir de esta estructura y llegar por derivación a meta-visiones de la sociedad donde al eliminar la competencia o hacerla secundaria pueden lograr otras posibles combinaciones lúdicas, de convivencia y participación (como lo es el fondo la teoría de juegos de Nash)<sup>13</sup> y otras formas de cooperación en lugar del enfrentamiento. Para entender a Nash vale la pena entender que su planteamiento se fija desde la estrategia necesaria para la toma de una decisión desde la interacción de los actores en juego en la circunstancia específica. Implica conocimiento o consideración en el posible devenir de la voluntad de los otros elementos, variables o sujetos.

### [LAS REGLAS DEL JUEGO](#)



<http://gustavoartigas.com/ga/obras/las-reglas-del-juego-2/>

---

<sup>13</sup> Nash, John. *Non-cooperative Games* (asesorado por Albert Tucker). Universidad de Princeton. 1950.

## B. Retórica del juego como identidad.

Aquí el juego es analizado como un medio de mantener, confirmar y reafirmar una identidad a través de la tradición: Un ejemplo son los rituales y los festivales como se explora en antropología y estudios del folclore.<sup>14</sup> De entre estas formas el desfile y el carnaval resaltan como formas en que la gente se une o crea lazos específicos. Desde los equipos de fútbol regionales, hasta las delegaciones de juegos olímpicos e incluso podríamos atrevernos a decir en las adhesiones comunales a partidos políticos. Dentro de estas formas de representación nacional, los pabellones nacionales de la Bienal de Venecia no distan mucho de este tipo de competencias tampoco, contando incluso con premiaciones.

La pertenencia e identificación marca un cierto modo de orden ante un caos más o menos normal en el ser humano, brindándole formas de colectividad, de participación y de coexistencia.

Yendo a fondo, los juegos y deportes también han sido una forma de colonización, desde el fútbol soccer en toda Centro y Sudamérica hasta el críquet en la India. A través de esta imposición apreciamos la imposición del conquistador de su modo de juego al conquistado. Al buscar por un aspecto de resistencia podemos hablar de una *Counter Ludic Identity* o *Identidad contra-lúdica*. Y en algunos casos en nuevas configuraciones de carácter en mezclas sincréticas.

Esto nos marca una clara posibilidad de poder revertir o trabajar desde las estructuras de poder para una emancipación de una colectividad a través del juego. Un juego que se detona dentro de otro juego.

---

<sup>14</sup> (Turner, 1982).

DUPLEX. UN POSIBLE MÚLTIPLE



<http://gustavoartigas.com/ga/obras/duplex/>

### C. Retórica del ser.

Enraizada en actitudes de individualismo y consumismo moderno la retórica del ser accede a las formas de ejercer distancia del grupo social y en intentar diferenciarse. En estas se recurre a estudios de experiencias pico. (Csikszentmihalyi, 1988). Retomando como predecesor a Callois, *Ilinx* es la palabra que utiliza para designar los juegos de vértigo. El término es tomado de la palabra que usaban los griegos para nombrar al torbellino de agua. Este tipo de juegos, consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. (Caillois, 1986, p. 58)

Columpios, resbaladillas y juegos mecánicos en ferias son utilizados para generar vértigo. En esta categoría, Caillois menciona ejemplos que van desde el ritual de los voladores de Papantla hasta la utilización de motocicletas y autos deportivos para desplazarse a gran velocidad. Pero para producir vértigo también disponemos de los efectos de la embriaguez. Aquí hay un vínculo que puede funcionar para enlazar a la teoría del juego de Caillois con el arte a partir de la estética de Friedrich Nietzsche. El concepto de embriaguez aparece desde la primer obras de Nietzsche, en donde ésta corresponde a la cultura dionisiaca, que es inversamente opuesta a la cultura apolínea. A la primera le corresponden las características de la pasión, lo amoral, el desenfreno de sí, la destrucción y lo sublime; a la segunda, el sueño, el orden, la razón, la bondad y la belleza. En el arte, ambas generan una tensión que da origen a la tragedia griega, lo bello y lo sublime se conjugan. La vivencia del arte, ya sea desde la creación o desde la contemplación, tiene que ver con el sentimiento de exaltación, plenitud y fuerza que nos permite comprender el mundo de manera no habitual.

Siguiendo con la oposición entre lo apolíneo y lo dionisiaco, Nietzsche afirma que lo apolíneo está determinado por la individualidad, no así lo dionisiaco en donde bajo los efectos de la embriaguez, y al acrecentarse la presencia de la naturaleza durante la primavera: “se despiertan esas emociones dionisiacas, que a medida que son más intensas, lo subjetivo desaparece en el olvido absoluto de sí mismo [...] Bajo el embrujo de lo dionisiaco no sólo se encierra de nuevo la alianza entre los hombres, también la naturaleza

enajenada, hostil o subyugada celebra nuevamente su fiesta de reconciliación con su hijo perdido, el hombre”<sup>15</sup> En la fiesta, bailando y cantando, el ser humano se encuentra como miembro de una comunidad superior. Y es precisamente en la fiesta donde enlazamos el pensamiento estético de Nietzsche con las teorías del juego. A su vez, la estética de Hans-Georg Gadamer, la cual mencionaremos brevemente un poco más adelante, cumple con algunos requisitos que nos permiten complejizar nuestro breve estudio del juego. Huizinga señalaba que en la antigüedad no existía una marcada división entre fiesta y juego, y ambas actividades formaban parte esencial de todo rito o culto. Danzando, cantando y representando deidades fue cómo surgió la cultura. Su esencia lúdica todavía permanece velada en actividades, ciencias o disciplinas en donde no estamos habituados a reconocer la presencia del juego. En el pensamiento de Gadamer, el arte es juego pero también es fiesta. En la experiencia del arte, el espectador festeja y juega con la obra. La figura de este espectador activo, que participa, es compatible con el tipo de espectador que exigen las obras de arte relacional o interactivo del arte contemporáneo.

En lo que se refiere a Roger Caillois y a la estética de Nietzsche, las categorías de lo apolíneo y lo dionisiaco, nos permitirán hacer una analogía con dos términos usados en la teoría del juego de Caillois: *paidia* y *ludus*. Ambos términos representan los polos opuestos de un eje en el que podemos subsumir las cuatro categorías del juego: *competencia*, *azar*, *simulacro* y *vértigo*. *Paidia* es “la capacidad primaria de improvisación y de alegría, se conjuga por el gusto por la dificultad gratuita” la cual recibe el nombre de *ludus*. La *paidia* se caracteriza por movimientos caprichosos y bruscos que son producidos por un exceso de alegría y vitalidad. Está relacionada con el instinto y con el movimiento de vaivén que no persigue fin alguno. La *paidia* genera una exuberancia dichosa y en su forma más pura se presenta como agitación y fácilmente se puede tornar en el gusto por romper o destruir. En cambio el *ludus* es la tendencia hacia el orden que nace del gusto por el reto. Inventa reglas para que quien juega se someta a ellas. El jugador es absorbido por una obstinación de vencer el reto que proponen esas reglas, en los juegos de competencia predomina una estructura ordenada regida por reglas claras, como en los juegos de cartas, por ejemplo. *Paidia* y *ludus* se conjugan y este último le da orden a la espontaneidad, pasando de

---

<sup>15</sup> (p. 64).

turbulencia a regla. En este sentido, encuentro posible trazar un paralelismo entre la *paidia* y lo dionisiaco, y entre el *ludus* y lo apolíneo. Así, desde este punto de vista, es posible notar una estrecha cercanía entre juego y el binomio tragedia / comedia griega. Enunciado de otro modo encontramos aspectos de relación entre arte y juego en principios de placer y dolor.

Del contrapunto entre el individualismo marcado por Sutton-Smith y de la necesidad de colectividad en la embriaguez de Callois es posible encontrar formas parecidas al encuentro social y de integración, pero en su estructura y regla se dirige hacia lo solitario.

### [VIVE LA RÉSISTANCE !](#)



<http://gustavoartigas.com/ga/obras/vive-la-resistance/>

#### D. Retórica de juego como frivolidad.

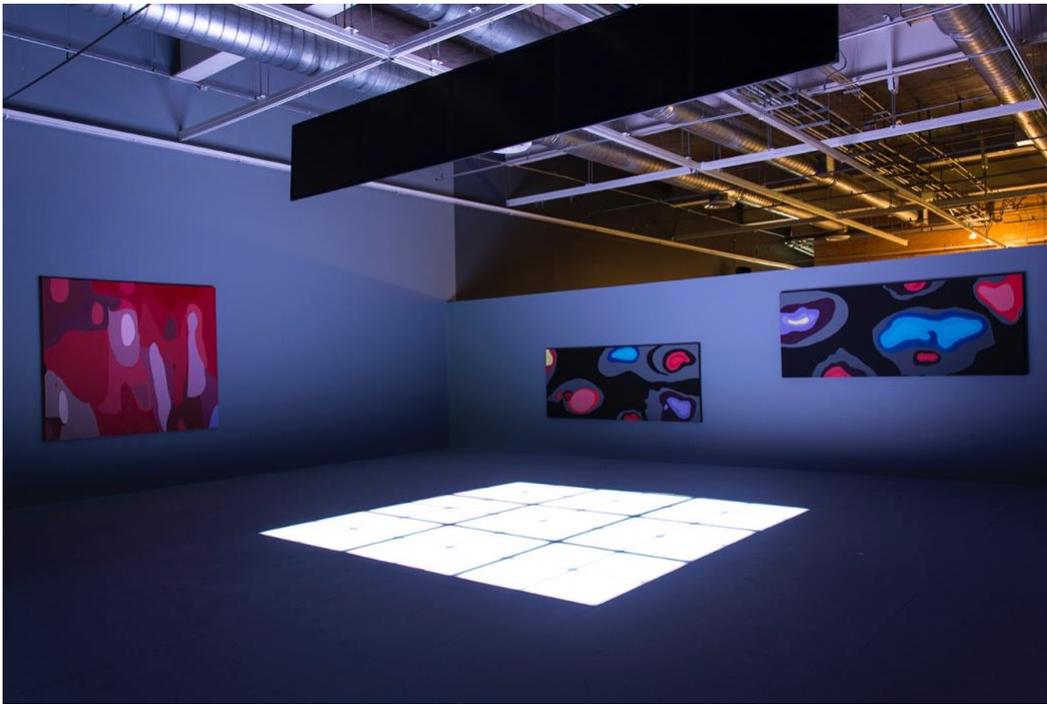
A través de estudios modernos de ética laboral, como por ejemplo la negativa puritana al placer y desde la antropología clásica en esta retórica se examinará el juego como herramienta banal en la cultura moderna.

Esta retórica se erige en oposición a las seis primeras retóricas enunciadas por Sutton-Smith en su libro. Es una estructura de juicio y seriedad aplicada a las otras formas de discurso. Tiene un principio religioso de la ética laboral protestante en la que se descalifica y se denigra al juego por considerarse una pérdida de tiempo de trabajo o de contemplación religiosa. El juego aparece como el enemigo de la producción. El trabajo con sus formas de obligatoriedad, sobriedad y seriedad es un represor y supresor natural de la esfera lúdica. Esta última es vista como aspecto trivial. Pero obviamente, no es un aspecto que se deba tomar a la ligera pues 5000 años de muestras antropológicas de juego en esferas de civilizaciones totalmente distintas son ejemplo patente de una constante significativa comparable a la religión y al sexo en palabras del mismo Sutton-Smith.

Las academias, consejos y formas institucionales pueden y caen constantemente en formas de descalificación de formas lúdicas, cómicas, satíricas o irónicas. Esto es evidente por el aspecto de desestabilización que tienen estas formas. Al contar con aspectos de inteligencia relevante en el manejo del tiempo y el lenguaje y no faltos en muchos casos de una profunda visión crítica de sus contextos, queda claro que ese espacio inestable pero productivo lleva a soluciones múltiples. Lo cual suele ser un problema de agentes no-creativos. Jorge Portilla, filósofo mexicano del grupo *Hiperión* de los años cincuenta publicó un ensayo llamado “Fenomenología del relajó”. En ella plantea el exceso de relajación y broma ácida como forma de crítica destructiva que imposibilita la creación y desarrollo de valores en el constructo social, específicamente en el mexicano. Delimita fuentes de poder en la estructura social mexicana que, además de apoyar este “relajó” o forma de llevar la broma y la fiesta a puntos donde nada es tomado en serio, y nada lo merece. También nota un balance que dan los patrones o líderes capitalistas primero a relativizar la vida y la muerte de todo aquel por debajo de su nivel económico. Y en segunda instancia también a la creación de exceso de solemnidad y por tanto de valor extremo, inalcanzable y a veces acaparado. “El hombre del relajó, detesta el orden y lo

destruye cada vez que puede”<sup>16</sup>. Pero esto, visto de otra manera contiene una semilla revolucionaria. Un aliento de corte anarquista en primera instancia en la cual podemos, desde la fiesta, arrancar un cambio en el heredado orden de las cosas. Desde ese lugar de celebración y desequilibrio. Pensar en que sea la materia fuera quien luce o baile y celebre por nosotros.

## RIO



<http://gustavoartigas.com/ga/obras/rio-2/>

---

<sup>16</sup> Jorge Portilla en *Fenomenología del relajo*. Pag 93

### III. SALIDA (en falso) o Conclusión.

“Ahora sé un poco más (sobre arte) y estoy un poco más sintonizado  
con la oblicua naturaleza de su contenido.  
En el arte algunas veces es mejor aproximarse lateralmente.”

Michael Aupin en *30 years: interviews and outtakes*.<sup>17</sup>

La idea de juego y su aportación a distintas disciplinas ha sido amplia y constante desde los años treinta del siglo XX. Aplicaciones en la economía (Teoría de juegos de Nash), en la sociología (*Homo Ludens* de Johan Huizinga), en la antropología (*El pensamiento salvaje* de Claude Lévi-Strauss) y en la ciencia (Neurociencia y teoría del conocimiento) son solo algunos de los constantes cruces y aportaciones con este concepto.

Dentro de la tradición de arte visual esto es tanto relevante como evidente. El arte ha echado mano de manera constante de la idea y de las estructuras del juego. El intercambio entre procesos creativos y dinámicas lúdicas ha sido un terreno fértil para la creación de formas de arte. Este texto es un breve apunte sobre dos de las relaciones compartidas entre el acto creativo y el acto lúdico: El primero es demostrar las capacidad de ambigüedad y de difícil definición en ambos terrenos. Esto en un extremo es una base como un principio de libertad y la segunda su principio de relación basado en la participación como un generador de espacios para encuentros.

La participación, la ampliación de públicos y comunidades en relación al arte y juego son aportaciones que dentro del ámbito social dan pie a la discusión de problemáticas de convivencia desde nuevas *miradas*. Esto puede conectar a otro tipo de análisis sobre las formas de relación democráticas al dar pie al análisis de formas de convivencia. De la afinidad en su ambigüedad y su consecuente dificultad de definición podemos suponer un sano aliento para borrar constantemente los límites previamente planteados y buscar otros

---

<sup>17</sup> La cita original es “I know a little more now and am a bit more attuned to the oblique nature of content. Sometimes art is better approached from the side.”. Los paréntesis arriba son míos. Michael Aupin. *30 years: interviews and outtakes*. Modern Art Museum of Fort Worth. 2007

más frescos. En tiempos en los que se hace evidente una necesidad de colaboración entre disciplinas -derivadas de problemáticas demasiado complejas para cada campo en individual- casi todos los ámbitos la convivencia de sistemas de visión o *perspectivas* sigue resultando oportuno. Para los agentes creativos el enfoque hacia producción de formas de intensidad más que hacia la creación de patrones o definiciones. Aunque a la academia le pudiera corresponder la creación de categorías y modelos de análisis, a los artistas les corresponde crear todo el tiempo formas que transformen o pongan en entredicho esas categorías, modelos o definiciones. No olvidemos el pensamiento de Joseph Albers: La teoría sigue a la práctica.

En enero de 1933 Georges Bataille publica el artículo *La Notion de dépense (La Noción de gasto)* en la revista *La Critique Sociale*. Ese será el comienzo del libro *La Part Maudite (La Parte maldita)* un tratado de economía que le tomará en total dieciocho años de trabajo hasta su publicación en 1949. Un segundo tomo de este libro queda sugerido pero inconcluso.

Bataille explica cómo el exceso de energía en los seres vivos es usada en actividades específicas. Una vez cubiertas las necesidades básicas de un organismo, este tiende a gastar o derrochar dicha energía en formas distintas. Dicho exceso de energía en los seres humanos es la fuente de actividades como la fiesta, el ritual, el deporte, la guerra y el arte. Una parte de la construcción de la cultura emana desde este gasto: Una forma de consumir la energía de maneras que no parten de un esquema productivo inicialmente. Desde este punto de vista, y al entender que por ejemplo el juego y el arte nacen de la necesidad vital de gasto encontramos el punto de partida en su relación. El impulso vital crea de manera natural actividades cuyo fin, ya superada la parte de supervivencia no buscan producir o acumular sino lo contrario: Gastar el excedente: Primero en energía y luego en materia. En dicho texto Bataille va ligando desde la forma en que los microorganismos expenden energía extra hasta la forma en que los individuos y las comunidades lo consuman. Más adelante el autor hace una descripción de como en las sociedades, incluso en el caso de la acumulación de valores materiales y económicos, las actividades enumeradas son formas en las que se consumen dichos excedentes. Estos razonamientos permiten encontrar la

creación de valor a partir del consumo del exceso, un valor ético y estético a través de las actividades que tienden hacia el terreno no productivo en su esencia. A pesar de que éstas actividades se han incorporado al esquema de producción y espectáculo y cuentan con formas específicas de mercado, no dejan de brindar gestos que nos recuerdan su origen y que en algunos puntos siguen siendo formas de gasto improductivo. Por ejemplo, a pesar de la derrama económica que la organización de unos juegos olímpicos pueda tener para un país, no sólo las competencias deportivas son gastos de energía (correr de un punto a otro, saltar más alto, lanzar un objeto) sino incluso las ceremonias de apertura de dichos eventos son grandes gastos de recursos cuyo fin es el simple hecho de realizarlos y presenciarlos. Un referente es el Potlach o ceremonia de regalo de grupos indígenas del norte del continente americano. En este se quemaban bienes e incluso en el pasado se sacrificaban hombres como formas de detentar y demostrar poder entre líderes. La palabra ceremonia no es gratuita en este mismo sentido y está íntimamente ligada con el concepto de fiesta. El juego, como gasto improductivo o acción de gasto lleva de salida una energía que comparte desde su nacimiento, con la ceremonia, la fiesta y el arte.

El Potlach tiene además en base a un acto comunitario de regalo. Son actos de generosidad extrema. A fin de cuenta aquello que se brinda no acaba por perderse: Se potencia en el acto de sublimación, consumación y consumición, el cual desde el principio, les ha sido común tanto al arte como al juego.

A manera de salida una breve mención a el *Hacer trampa*, aquella serie de formas que rompen las reglas y que no son captadas por alguno de los participantes y árbitros está dentro de la actividad del juego. No lo rompen, no lo eliminan, simplemente lo afectan al igual que el resto de las jugadas. Repensando dichas formas en el arte le suman a este un nivel de complejidad relevante al traer una serie de elementos de potencia impropia por el rompimiento de los reglamentos más no del juego como concepto. Su potencial desde lo impropio, lo inesperado, lo abusivo o inconveniente son pequeñas localizaciones o perspectivas que ayuda funcionalmente a sumar a las formas de ver.

## Bibliografía

- Ainsworth, Lynne. (1991, junio 22) *Child's Play*. Canada: The Toronto Star. pp K1 y K3
- Aupin, Michael. (2007) *30 years: Interviews and Outtakes*. E.U.A: Modern Art Museum of Fort Worth / Prestel.
- Ayala, Laura et. Al. (2007). *30,000 años de arte*, Londres: Phaidon.
- Bataille, Georges (2001). *La felicidad, el erotismo, y la literatura: Ensayos 1944–1961*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editorial.
- Bataille, Georges (2007) *La parte maldita*. Buenos Aires: Las Cuarenta
- Birnbaum, Daniel et. Al. (2011). *Defining contemporary Art-25 years in 200 pivotal artworks*. Nueva York: Phaidon Press inc.
- Blonsky, Marshall (1985) *ON SIGNS*. E.UA: The Johns Hopkins University Press,
- Borges, Jorge Luis. (1998). *El libro de arena*. Buenos Aires: Alianza Editorial, S.A.
- Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. E.U.A: University of Illinois Press
- Caillois, Roger (1991). *Les jeux et les hommes. Les masques et le vertige*, Paris: Gallimard.
- Csikszentmihalyi, Mihaly y Csikszentmihalyi, Isabella Selega, eds. (1988). *Optimal Experience: Psychological studies of flow in consciousness*. E.U.A: Cambridge University Press.
- David, Catherine (1997). *Politics, Poetics - Documenta X: The Book*. Alemania: Hatje Kantz.
- De Baeauvoir, Simone (1953). *Para una moral de la ambigüedad*, Argentina: Editorial Schapire.
- Deleuze, Gilles.( 2008) *Pintura, El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Editorial Cactus.
- Eco, Umberto (1980). *El nombre de la rosa*. Italia: Lumen.
- Gorsky, Vadim (1928, enero). *Röntgenographische Untersuchung von Umwandlungen in der Legierung Cu Au (Examen de rayos X de las transformaciones en la aleación Cu Au)*. Berlín: Zeitschrift für Physik. Volumen 50. Ejemplares 1 y 2. Springer Berlin Heidelberg.
- Heidenstam, David & Bosanko, Susan (1982). *The Diagram Group, Sports Comparissions Diagram*. Reino Unido: Arthur Barker Limited

- Haden – Guest, Anthony. (1996). True colors. The real life of the Art World. Nueva York: The Atlantic Monthly Press.
- Hesse, Hermann (1943) El juego de los Abalorios. Madrid: Alianza Editorial.
- Huizinga, Johan (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza editorial S.A.
- Jiménez, José. (1993). Cuerpo y tiempo. La imagen de la metamorfosis. Barcelona: Ediciones Destino.
- Liz Gutiérrez, Antonio Manuel. Et. Al. (2012). *Puntos de vista. Una investigación filosófica*. Madrid: Laertes, S.A.
- M. Naumann, Francis & Obalk, Hector. (2000). *Affect<sup>t</sup> Marcel. The Selected Correspondence of Marcel Duchamp*, Londres: Thames & Hudson.
- Nash, John (1950). *Non-cooperative Games*. E. U. A: Universidad de Princeton.
- Nietzsche, Friedrich (2000). El nacimiento de la tragedia o Grecia y el pesimismo. México: Alianza Editorial.
- Portilla, Jorge (1997). *Fenomenología del relaxo y otros ensayos*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Quignard, Pascal (2015). La imagen que nos falta. México: Ediciones Ve.
- Ramazzini, Bernardini. (2008). Las enfermedades de los trabajadores. México: Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Rhodes, Collins. (2004). *Outsider Art, Sponyaneus Alternatives*. E.U.A: Thames & Hudson.
- Sala, Vensor. (1967). Televisión a colores. Teoría y aplicación. México: Compañía editorial Continental, S. A.
- Stiles, Kristin & Selz, Peter. (1996). *Theories and Documents of Contemporary Art: A Source Book of Artists Writings*. E.U.A: University of California Press.
- Sutton-Smith, Brian (2001). *The Ambiguity of play*. E.U.A: Harvard University Press.
- Tornquist, Jorrit. (2008). Color y luz. Teoría y práctica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Turner, Victor (1982). *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*. E.U.A: PAJ Publications.

## Referencias electrónicas

Rubio Hancock, Jaime (2015) En El País. Sección Verne. 8 leyes de Murphy que tienen base científica. [https://verne.elpais.com/verne/2015/06/19/articulo/1434705663\\_423636.html](https://verne.elpais.com/verne/2015/06/19/articulo/1434705663_423636.html).

Complejidad. (Sin fecha) En Wikipedia. La enciclopedia libre. Recuperado el 6 de noviembre del 2018 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Complejidad>

Calcio florentino. (Sin fecha) En Wikipedia. La enciclopedia libre. Recuperado el 18 de noviembre del 2018. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Calcio\\_florentino](https://es.wikipedia.org/wiki/Calcio_florentino)

Chrysóstomo de Sousa, Jehovanira (1997). Kassel aposta na "retroperspectiva". especial para a Folha, da Alemanha. Recuperado el día 15 de noviembre del 2018. Disponible en: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs180518.htm>

Dunant, Sarah. (2013). El fútbol medieval que se juega en la plaza de Florencia. Recuperado el 18 de noviembre del 2018. Disponible en: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130717\\_sociedad\\_plaza\\_florencia\\_futbol\\_historico\\_men](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130717_sociedad_plaza_florencia_futbol_historico_men)