

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



Jugar la ciudad: el juego como metodología artística para  
experimentar la ciudad

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte  
con mención en Escultura que presenta:

***Lucia Saavedra Cacho***

Asesoras:

***Veronica Natalie Crousse de Vallongue Rastelli***

***Ursula María Cogorno Buendía***

Lima, 2023


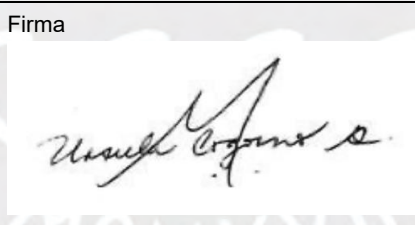
### Informe de Similitud

Nosotras, Veronica Natalie Crousse de Vallongue Rastelli y Ursula María Cogorno Buendía, docentes de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesoras de la tesis titulada: Jugar la ciudad: el juego como metodología artística para experimentar la ciudad, de la autora: Lucia Saavedra Cacho

dejamos constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **6%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **07/07/2023**.
- Hemos revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierten indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, Perú - 07/07/2023

Apellidos y nombres de asesora 1: Crousse de Vallongue Rastelli, Veronica Natalie	
DNI: 07255232	Firma 
ORCID: 0000-0002-8519-7927	
Apellidos y nombres de asesora 2: <u>Cogorno Buendía, Ursula María</u>	
DNI: 46832982	Firma 
ORCID: 0000-0001-9340-7288	

## RESUMEN

En el presente trabajo de investigación-creación se explora la posibilidad del juego como metodología artística para experimentar la ciudad. Frente a problemas como el aislamiento que pueden causar la falta de un sentido de pertenencia en sus habitantes, se busca construir nuevas relaciones con la ciudad desde una aproximación artística que promueva el encuentro y la interacción a través del juego. Para situar el proyecto artístico, se analiza el trabajo de artistas y colectivos artísticos desde fines del siglo XX hasta la actualidad, cuya obra parte del propósito de aproximarse a la ciudad desde una perspectiva lúdica, crítica y reflexiva. Luego de ello, se proponen metodologías artísticas propias basadas en la reapropiación y las instrucciones para experimentar la ciudad, recoger información y crear piezas escultóricas interactivas y lúdicas. A modo de conclusión, se observa que el arte a través del juego propicia la experimentación de lo cotidiano con asombro, la participación y la expresión de libertad; propone un camino alegre y transitable que permite abordar problemáticas comunes y complejas desde diversas perspectivas; y genera cuestionamientos sobre aspectos que normalmente se dan por sentado, pero que resultan materia para el juego y la construcción de nuevas posibilidades para imaginar la ciudad que deseamos.

**Palabras clave:** investigación-creación, ciudad, juego, deriva, interacciones

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<a href="#"><u>Introducción</u></a>	8
<a href="#"><u>CAPÍTULO 1. El rol del juego en el arte y su relación con la ciudad</u></a>	13
<a href="#"><u>1.1. Componentes y características del juego desde la perspectiva filosófica de Fink, Agamben, Gadamer y Huizinga</u></a>	14
<a href="#"><u>1.2. El elemento lúdico en el arte: Dadaísmo y la Expo/Internacional de Novísima Poesía 69</u></a>	23
<a href="#"><u>1.3. Apropiación estética de la ciudad a través del juego: estrategias y metodologías artísticas</u></a>	33
<a href="#"><u>1.4. Lima: un mar de información y un cerro de posibilidades</u></a>	52
<a href="#"><u>CAPÍTULO 2. Proyecto artístico Jugar la ciudad</u></a>	63
<a href="#"><u>2.1. Motivación e intención: contra la opacidad y el desencuentro de la vida urbana en Lima</u></a>	64
<a href="#"><u>2.1.1. Punto cero: derivas en el norte</u></a>	66
<a href="#"><u>2.2. Primeras aproximaciones y proceso: encontrando el sentido en el sinsentido</u></a>	75
<a href="#"><u>2.3. Metodologías artísticas: instrucciones para un cuerpo jugando en la ciudad</u></a>	86
<a href="#"><u>2.3.1. Derivas en Lima</u></a>	87
<a href="#"><u>2.3.2. Información recogida y asociaciones</u></a>	91
<a href="#"><u>2.4. La construcción de un espacio: generando interacción</u></a>	102
<a href="#"><u>2.4.1. Montaje</u></a>	111
<a href="#"><u>2.4.2. Experiencias de interacción y mediación</u></a>	113
<a href="#"><u>Conclusiones</u></a>	124
<a href="#"><u>Recomendaciones</u></a>	128
<a href="#"><u>Referencias</u></a>	132

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Diagrama de Estructura de la Memoria	12
<b>Figura 2.</b> Poema a Realizar. Poema de Edgardo Antonio Vigo (1969)	30
<b>Figura 3.</b> Mobil. Instalación de Dennis Williams (1969)	31
<b>Figura 4.</b> A Propósito de Mallarmé. Instalación de Ana María Gatti (1969)	33
<b>Figura 5.</b> Children's Game 14: Piedra, Papel o Tijera. Serie de Videos de Francis Alÿs (1999-Presente)	36
<b>Figura 6.</b> Guide Psychogéographique de Paris. Discours Sur Les Passions De L'amour. Litografía de Guy Debord (1957)	43
<b>Figura 7.</b> Street Piece. Instrucciones de Alison Knowles (1962-1963)	51
<b>Figura 8.</b> Capital Intervención. Instalación de Eliana Otta (2015)	55
<b>Figura 9.</b> Lim-A-Poema 58 Km. Acción de Anima Lisa (2013)	57
<b>Figura 10.</b> Perú Express. Performance de Juan Javier Salazar (2015)	60
<b>Figura 11.</b> Bitácora de Derivas en Órganos (2020)	68
<b>Figura 12.</b> Círculo de pasos como un mantra. Derivas en Órganos (2020)	69
<b>Figura 13.</b> Foto del Cerro el Encanto visto desde abajo (2020)	70
<b>Figura 14.</b> Bitácora Deriva Colectiva Órganos- Diferentes experiencias según cada quién (2020)	71
<b>Figura 15.</b> Fotos desde arriba del Cerro el Encanto (2020)	72
<b>Figura 16.</b> Bitácora de Derivas en Órganos (2020)	73
<b>Figura 17.</b> Bitácora Derivas Órganos - Deriva Colectiva al Cerro el Encanto (2020)	74
<b>Figura 18.</b> Stills de los Videos de Registro del Primer Ejercicio de Experimentación (2022)	75
<b>Figura 19.</b> Dibujos Realizados Durante la Etapa Inicial del Proyecto (2022)	76
<b>Figura 20.</b> Temblor (2022)	78
<b>Figura 21.</b> Detalle de Temblor (2022)	78
<b>Figura 22.</b> Detalle de Bandeja Martillada (2022)	79
<b>Figura 23.</b> Still de Video Realizado Durante el Proceso de Límite y Ruido (2022)	80
<b>Figura 24.</b> Proceso de teñido de metal para Mapa aplicando sustancias como vinagre, agua	

con sal, y peróxido (2022)	81
<b>Figura 25.</b> Detalle de Mapa (2022)	82
<b>Figura 26.</b> Base de Mapa donde se observa el mecanismo que permite el movimiento (2022)	83
<b>Figura 27.</b> Personas Jugando con Mapa durante el proceso de construcción en el taller de metal. (2022)	84
<b>Figura 28.</b> Mapa Mental para Ordenar Ideas (2022)	86
<b>Figura 29.</b> Deriva 1. Registro Visual de la Ruta (2022)	88
<b>Figura 30.</b> Identificación de la Línea de la Vida en la Palma de mi Mano. Papel Mantequilla Sobre Foto (2022)	89
<b>Figura 31.</b> Superposición de mi Línea de Vida sobre un Mapa de los Parques del Distrito de Pueblo Libre (2022)	90
<b>Figura 32.</b> Objetos Encontrados durante la Deriva 2 (2022)	90
<b>Figura 33.</b> Dibujo en Base a Objetos Recogidos (2022)	92
<b>Figura 34.</b> Proceso de Vaciado de 180 Naipes (2022)	93
<b>Figura 35.</b> Dibujo de Idea a Partir de la Cinta Recogida en la Deriva 2 (2022)	94
<b>Figura 36.</b> Proceso de Calado de Calaminas con Plasma (2022)	96
<b>Figura 37.</b> Poema Completo Calado en Calaminas (2022)	97
<b>Figura 38.</b> Pruebas de Sombras y Luces con Luz de Día (2022)	98
<b>Figura 39.</b> Poema Larco-Cedros (2022)	99
<b>Figura 40.</b> Proceso de Construcción de Dentro de mi Cartera (2022)	100
<b>Figura 41.</b> Dentro de mi Cartera (2022)	101
<b>Figura 42.</b> Límite y Ruido (2022)	102
<b>Figura 43.</b> Límite y Ruido. Vista de Perfil (2022)	103
<b>Figura 44.</b> Detalles de Límite y Ruido. (2022)	104
<b>Figura 45.</b> Mapa (2022)	105
<b>Figura 46.</b> Mapa y persona. (2022)	106
<b>Figura 47.</b> Construcción (2022)	107
<b>Figura 48.</b> Detalle de Construcción en picada (2022)	108

<b>Figura 49.</b> Dentro de mi cartera (atrás se ven Límite y ruido y Poema Larco-Cedros) (2022)	109
<b>Figura 50.</b> Detalle de Poema Larco-Cedros (2022)	110
<b>Figura 51.</b> Mapa siendo activado en la 84 Expo Anual de Arte y Diseño PUCP (2022)	115
<b>Figura 52.</b> Montaje de Poema Larco-Cedros en el CCPUCP (2023)	117
<b>Figura 53.</b> Construcción en el CCPUCP (2023)	118
<b>Figura 54.</b> Dibujos de Límite y Ruido (2022)	119
<b>Figura 55.</b> Límite y Ruido en el CCPUCP (2023)	120
<b>Figura 56.</b> Participantes del Taller interactuando con Mapa. (2023)	121
<b>Figura 57.</b> Registro del taller Construir juntos: taller de construcción de pieza lúdica y reflexiones sobre la ciudad. CCPUCP (2023)	122
<b>Figura 58.</b> Registro de la Visita Guiada en el CCPUCP. (2023)	125





## INTRODUCCIÓN

Vivir en una megaciudad contemporánea es agotador. O, al menos, no es fácil. La gran cantidad de habitantes de las ciudades implican fuertes choques culturales, contaminación de diferentes tipos (ambiental, sonora, visual) y un uso complejo del espacio, pues a mayor cantidad de individuos, mayor es el reto de ponerse de acuerdo. Ello deriva en altos niveles de caos y excesos.

Las experiencias cotidianas en la ciudad muchas veces no son gratas. Por ende, los ciudadanos se desplazan principalmente por la ciudad como espacio de tránsito para movilizarse. Esto resulta preocupante porque el uso del espacio y la aparición de los cuerpos en él es parte de hacer ciudadanía, la ausencia de los cuerpos en el espacio compartido solo amplifica las brechas y distancias. Para efectos de este trabajo, la ciudadanía se entiende no sólo como la experiencia de compartir el territorio urbano, sino también como la participación activa en la construcción y transformación de dicho espacio compartido y el desarrollo de un sentido de pertenencia (Careri, 2016).

Además, debemos tener en cuenta que en la actualidad existe una tendencia al aislamiento. El desmedido uso de lo que la virtualidad tiene para ofrecernos, promueve la desconexión del espacio físico. En muchos casos las tecnologías son preferidas por la juventud como método de distracción o entretenimiento, en lugar de salir a jugar a la calle, favoreciendo prácticas ligadas al consumo, ese motor que mueve las urbes contemporáneas.

Sin embargo, Lima puede ser vista desde otro ángulo, acaso uno menos pesimista. Para empezar, su territorio es de una geografía particular. Por un lado, es una ciudad costera, lo que la convierte en una de las pocas capitales con salida al mar y, por otro, tiene un relieve accidentado; es decir, se caracteriza por una topografía diversa compuesta por áreas planas, colinas o cerros y montañas. Además, al ser un espacio en que conviven múltiples identidades, existe una gran riqueza cultural que le otorga autenticidad y oportunidades de intercambio y aprendizaje para los habitantes. Es una ciudad en la que pasan muchas cosas todo el tiempo, dando abundante información sensorial que, dependiendo de cómo es recibida, puede



servir como material para crear un vínculo lúdico con el espacio urbano, quienes lo habitan y sus dinámicas.

Es en este contexto que propongo el juego en conjunción con el arte como posibilidad ante la crisis, como una perspectiva que abre puertas hacia experiencias sensoriales, alternativas, divertidas y hasta críticas en la ciudad. A través de este trabajo de investigación-creación busco experimentar la ciudad de modos distintos, que vayan más allá de los flujos que crea el consumo y la lógica de producción que dicta el ritmo de las ciudades; en cierta manera como una forma de vencer el desencuentro o, al menos, mirarlo a la cara y hacerle una mueca. Esto se llevará a cabo a partir del planteamiento del juego como metodología artística para experimentar la ciudad.

Tomando el juego como metodología artística, se potencia la acción, el movimiento, la participación y la reorganización de la realidad cotidiana en la ciudad para experimentarla de formas alternativas, y luego dar cuenta de ello a través de la propuesta artística cuyas piezas mantienen un carácter interactivo y lúdico. Las piezas artísticas buscan generar un espacio propicio para la interacción, el encuentro y la reflexión de los participantes. Al concebir el juego como metodología artística se encontrarán varias similitudes entre estos dos elementos, ya que comparten el espíritu creativo, social y anti-sistema. Ambos implican sumergirse en mundos que escapan de la lógica funcionalista y hacer uso de la imaginación para construir nuevas maneras de percibir la realidad y actuar en ella.

Jugar está subestimado, comúnmente relacionado a actividades infantiles, irracionales o que se oponen a los aspectos serios de la vida. Sin embargo, el juego tiene un papel importante como interacción humana guiada por la alegría, la acción lúdica es representativa, participativa y promueve la experimentación y el intercambio entre participantes. En este trabajo se aplica el análisis teórico, la deriva, el recojo de información desde la experiencia y la sensorialidad. La creación de metodologías artísticas lúdicas propias que, a modo de juego, plantean reglas para recorrer la ciudad desde lo sensorial y favoreciendo el encuentro configuran mis propios sistemas de acercamiento a la ciudad.

Para la realización material de las piezas se usan distintos métodos como el martilleo de metal, la

soldadura, los moldes, el collage sonoro, el teñido con óxido de metal, entre otros. Las materialidades y procesos plásticos han sido elegidos considerando su relación con la experiencia urbana y la idea de que esta cotidianidad se encuentre en las piezas.

El aspecto teórico retroalimenta y apoya el proceso artístico práctico, ya que conocer las discusiones sobre arte, juego y ciudad y las maneras de vincularlos de distintos teóricos y artistas, permite hacer conexiones reconociendo ideas que ya han sido desarrolladas, para tomar los aspectos que interesan y que pueden servir para el caso particular. Resulta importante, además, conocer la perspectiva de artistas locales acerca de la ciudad de Lima, su relación con ella y sus planteamientos lúdicos/artísticos pues estos contribuyen a plantear una propuesta pertinente según el contexto más específico.

A través de este trabajo, se ha logrado experimentar la ciudad de manera distinta y buscar posibilidades materiales que sean coherentes con ello para dar testimonio de dichas experiencias y reflexiones dentro del espacio expositivo artístico. De esa manera, abrir una vía para el diálogo y el compartir, yendo más allá de la experiencia propia y encontrando lugares comunes en cuanto al vínculo con el espacio urbano en tanto ciudadanos: seres sociales y con agencia, responsables de la construcción de un espacio compartido desde nuestra aparición en él.

El documento/memoria del trabajo de investigación-creación sigue una estructura compuesta por dos capítulos. El primero alista el terreno, abordando los asuntos de arte, juego y ciudad desde la teoría y analizando referentes artísticos y sus metodologías. Para ello, el capítulo se divide en cuatro subcapítulos, en que se inicia la discusión teórica desde el punto de vista filosófico, sobre la relación entre el arte y el juego. Así, se presenta una revisión de las ideas de Gadamer, Agamben, Fink y Huizinga. Luego, se analizan dos casos relevantes de arte lúdico: por un lado el movimiento dadaísta, que se lleva a cabo principalmente en Europa y la Expo/Internacional de Novísima Poesía, evento que sucede en Argentina.

A partir de estos casos, se encuentra que el arte lúdico se vincula con la vida cotidiana y entonces entra en escena la ciudad como componente fundamental del proyecto de investigación-creación. Se

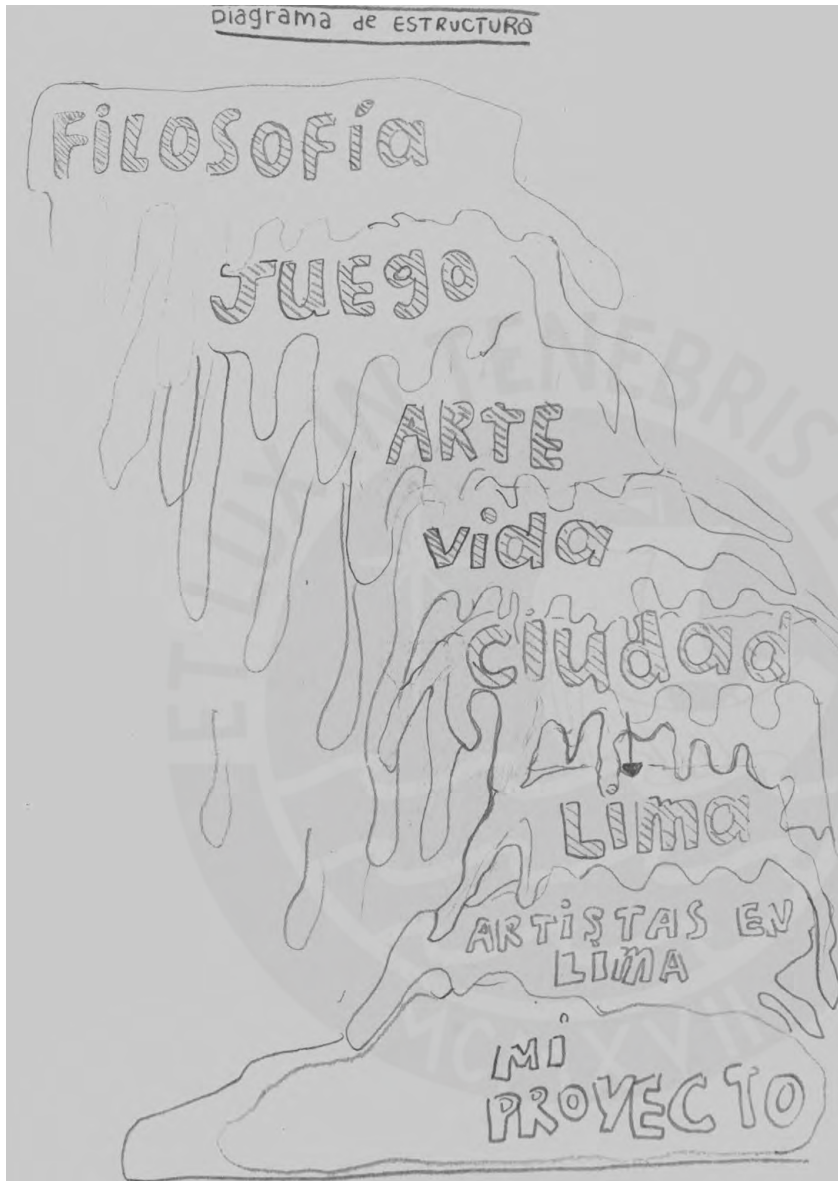
examinan las ideas planteadas por el grupo artístico de la Internacional Situacionista y el artista/arquitecto Francesco Careri, cuyas prácticas artístico-lúdicas se sitúan en la ciudad entendida como objeto estético. Seguidamente, se aterrizan las ideas a Lima, dando contexto a través de la obra de algunos artistas locales que llevan a cabo una práctica artística donde el elemento lúdico es clave para vincularse con la ciudad.

El segundo capítulo da cuenta del proyecto artístico, la motivación e intención, el proceso conceptual y material, el porqué de las decisiones tomadas y el montaje. También está dividido en subcapítulos que se ordenan cronológicamente, comenzando por la motivación e intención donde se cuentan algunos antecedentes que dieron paso a mi interés por los asuntos abordados en este proyecto (mis primeras experiencias con la metodología de la deriva). Después, se narran las aproximaciones y experimentaciones iniciales que poco a poco fueron cuajándose en el proyecto. Así, se llega al proceso de construcción de las piezas y su aspecto conceptual. Luego, se plantean las ideas de montaje y se relatan las experiencias de las exposiciones y las actividades de mediación que se realizaron a fines del año 2022 y el 2023, enfatizando el aspecto de la interacción entre los asistentes y las piezas.

En la última parte, las conclusiones presentan un pequeño resumen de las ideas principales que han sido trabajadas y que aportan en el argumento de que el juego puede ser una metodología artística que sirva para experimentar la ciudad. Por último, se ofrecen recomendaciones para las personas que estén interesadas en realizar proyectos artístico-lúdicos que requieran interacción, las cuales se plantean a raíz de lo descubierto y aprendido durante este trabajo.

**Figura 1**

*Diagrama de Estructura de la Memoria*



## **CAPÍTULO 1. EL ROL DEL JUEGO EN EL ARTE Y SU RELACIÓN CON LA CIUDAD**

El juego en su relación con el arte ha sido abordado por varios filósofos y teóricos del siglo XX; algunos lo entienden además como parte fundamental del desarrollo humano, otros como indisoluble de la vida. De igual manera, este binomio ha sido explorado por artistas y movimientos artísticos vanguardistas tales como dadá o la Internacional Situacionista, grupos que comprendían el carácter lúdico y experimental del arte como clave en la creación artística. Dichas aproximaciones han respondido a la intención de llevar a cabo proyectos artísticos críticos y a la vez hacerlos accesibles para la sociedad, más allá de los espacios artísticos típicos. El juego, como se explica desde la filosofía, es un lugar de encuentro y representación que fomenta la interacción y por ende requiere de la participación (acción), así, la idea de un arte lúdico buscaría fomentar una actitud de involucramiento e intercambio.

En este primer capítulo, se comentarán algunas ideas sobre la vinculación de juego y arte desde la filosofía, analizando las ideas de Fink, Huizinga, Agamben y Gadamer para ponerlas en diálogo, comparar, contrastar sus ideas acerca de las maneras en que el juego funciona y cómo este se relaciona con el arte. Asimismo, se intentará descomponer al juego en sus elementos constitutivos para entenderlo desde sus características esenciales y luego poder aplicarlo como metodología en mi proyecto artístico.

También analizaremos dos momentos artísticos que ejemplifican algunas de las múltiples formas de relación entre juego y arte: el movimiento dadaísta, movimiento de antiarte que se desarrolla en algunas ciudades de Europa en la época de la Primera Guerra Mundial, y la Expo Internacional de Novísima Poesía llevada a cabo en Buenos Aires, Argentina en el año 1969. Esta última como ejemplo de arte lúdico en Latinoamérica. Ambos proyectos colectivos contribuyen a acercar el arte con la vida, a través de la desacralización de este, la interacción que proponen, la interdisciplinariedad y la idea del arte como lugar de encuentro entre personas.

Luego, a partir de las ideas de ese acercamiento del arte y el juego con la vida, nos centramos en la ciudad como espacio cotidiano idóneo para la exploración desde el enfoque lúdico del arte, ya que éste es

un espacio colectivo (compartido) que se construye a partir de las interacciones que ahí se desarrollan. Desde los dadaístas, pasando por los Situacionistas y otros colectivos y artistas que han concebido a la ciudad como objeto estético, se han ensayado e implementado distintas metodologías para experimentar la ciudad de modos alternativos. Se dará cuenta de algunas de ellas y de cómo les han servido a los distintos artistas (foráneos y locales) en sus prácticas y proyectos.

### **1.1. Componentes y características del juego desde la perspectiva filosófica de Fink, Agamben, Gadamer y Huizinga**

Desde el flanco de la filosofía, los asuntos de arte y juego se han tocado separada e incisivamente (quizás el juego un poco menos) a lo largo de los tiempos. Aún así, existen casos de filósofos que han pensado la relación juego y arte, encontrando paralelos o nexos que anudan estas dos dimensiones. En ocasiones, incluso llegando a la conclusión de que podrían estar íntimamente ligados al punto de que al arte únicamente se llega a través del juego.

Iniciamos esta revisión con Gadamer, filósofo alemán para quien el juego funciona como elemento de suma importancia en el desarrollo de su pensamiento, ya que lo emplea como una suerte de herramienta para comprender procesos tan complejos como el entendimiento mismo. El arte, según el filósofo, es igualmente relevante ya que éste es productor de conocimiento, de verdad. Lo interesante de su propuesta filosófica es que él analiza, a través del concepto de juego, la manera en que el arte es productor de verdad.

Para él, el conocimiento no es algo que la obra de arte “da” y que el espectador, “recibe”, la manera en que la persona se relaciona con una obra de arte no es pasiva, sino por el contrario, al enfrentarse con la obra de arte, el espectador forma parte de manera activa, como en un juego, en el que se está participando de una experiencia que resultará en conocimiento. Bajo la perspectiva que Gadamer (2004) despliega en Verdad y Método, publicado por primera vez en 1960, el conocimiento al que el arte abre puertas sería



entendido como un proceso dinámico, como un juego que requiere participación e interacción. Dicho proceso es abierto y fenomenológico, nunca cerrado, como un juego que está allí para ser jugado, que es siempre una invitación a un momento que jamás será el mismo. Por ello se requiere de la otra parte (el espectador/participante) una actitud de apertura, las ganas de jugar, ya que eso implicará aceptar y moverse de acuerdo a las reglas del juego.

Eugen Fink, filósofo alemán, en el análisis y descomposición del juego que realiza en su obra *Oasis de la Felicidad* (1966), se refiere a éste como una “acción lúdica” justamente porque una de las características esenciales del juego es que se da en el tiempo, y que requiere que las/los participantes realicen un movimiento, una (inter)acción: una acción que se lleva a cabo, guiada por ciertas premisas que escapen de la normalidad ya que tienen su propia lógica dentro del mundo del juego.

Para Gadamer (2000, como se citó en Vilhauer, 2010), el juego, así como el encuentro con la obra de arte, se hacen posibles a partir de la interacción y la participación. Al enfrentarse con la obra de arte, el espectador (o participante) tiene que involucrarse por completo y con suma atención en interpretar la verdad presentada ante él. No considera que el vínculo con la obra de arte sea un acto pasivo. Sin embargo, cuando habla del juego, Gadamer reconoce que hay una entrega del participante hacia el juego, en donde este se da a sí mismo para “ser jugado por el juego”, es decir, el juego sería algo que hasta cierto punto absorbe a los jugadores, pues ellos aceptan seguir sus reglas y dejarse guiar por él, trascendiendo su accionar personal intuitivo y rindiéndose ante lo propuesto por el juego (Gadamer, 2004).

Tal como lo explica Vilhauer (2010), el encuentro con la obra de arte según Gadamer es un proceso activo de comunicación y descubrimiento en tanto que hay un constante vaivén, ambas partes (obra y espectador) interactúan en este juego/intercambio en el que el significado y el conocimiento surgen a partir del movimiento que el juego (o la experiencia artística) propone.

Es así que siguiendo lo propuesto por Fink y Gadamer, la acción lúdica o juego sería eso, una *acción*, algo que se realiza y que requiere de una energía invertida para activarse, de este modo el



involucramiento con la acción hace que la experiencia sea encarnada y se recupere la agencia en los espacios de la vida personal e interpersonal. No obstante, rescatando el pensamiento de Gadamer, se reconoce la necesidad de entregarse a ser jugado por el juego, haciendo ejercicio de la libertad para decidir seguir las reglas y los objetivos del juego, yendo más allá de los impulsos personales y así dejarse jugar. A través del juego se recupera una fluctuante presencia colectiva que en los ajetreados ritmos de la vida urbana tiende a percibirse fragmentada o problemática.

Huizinga, en su obra *Homo Ludens* (1938), examina los distintos conceptos griegos que se referían al arte y su vínculo con lo lúdico y nos da más pistas sobre lo fundamental de la acción en el juego/arte. Da a entender que para los griegos, artes como la música tenían más valor que las artes plásticas (consideradas como artesanías) por su carácter performativo, por el hecho de que es interpretación y acción. Es decir, el factor lúdico para los griegos estaba fuertemente vinculado con la posibilidad de “juego” a través de la acción de tocar los instrumentos en vivo.

Tanto Fink como Gadamer y Huizinga comprenden el juego como una actividad intrínseca al ser humano. Ella no debería estar en oposición a los asuntos serios de la vida, pues su importancia es fundamental en el desarrollo humano (Miles y Libersat 2016). Sin embargo, Gadamer, al definirlo, lo entiende como algo que no puede ser serio, y que eso es lo que lo hace ser lo que es, lo que le da su esencia (2004). Ello no significa que no sea importante, al contrario, su esencia reside en parte en esa cualidad de no-seriedad. Es hora de dejar atrás el pensamiento de que el juego es mero “entretenimiento” para matar el rato, o algo inútil relegado a las infancias, el ser humano juega desde siempre y esto es algo que le permite intercambiar, descubrir, desarrollar habilidades sociales, imaginar, reír, crear vínculos, entender, conocer.

Por otro lado, Agamben, en *Infancia e Historia* (2001) reconoce el valor del juego desde su relación con lo sagrado. En su texto, explica que el juego y lo sagrado están estrechamente vinculados, debido a que muchos juegos se han originado a partir de ritos que se realizaban en las ceremonias sagradas. “Numerosas

y bien documentadas investigaciones muestran que el origen de la mayoría de los juegos que conocemos se halla en antiguas ceremonias sagradas, en danzas, luchas rituales y prácticas adivinatorias” (p.99).

En este sentido el juego sería algo que acompaña al ser humano desde tiempos inmemoriales, que lo vincula con su comunidad (forma de socialización) y que surge desde esferas en que el mundo “cotidiano” se detiene para convertirse en representación. Se podría decir pues, que esto tiene mucho en común con el arte en el sentido en que ambos satisfacen la necesidad social de brindar un espacio de intercambio y encuentro con otras personas sin perseguir un objetivo “productivo”, y que precisa aceptar presupuestos diferentes a los que funcionan en la normalidad, disponiendo la imaginación y abriendo posibilidades de movimiento y diálogo.

Asimismo, Huizinga (1938) pone en descubierto la relación de lo sagrado con el arte. “La obra artística participa, casi siempre, en el mundo sagrado y está cargada de sus potencias: fuerza mágica, significación sagrada, identidad representativa con seres cósmicos, valor simbólico; en una palabra, está henchida de carácter sagrado” (Huizinga, 1938, p. 212). Al reconocer el vínculo del juego y el arte y su relación con lo sagrado, se puede observar la importancia y trascendencia de los dos primeros, como también ciertas similitudes importantes en cuanto a su papel en la sociedad.

Revisaremos el concepto de juego para así poder entender cómo éste podría funcionar como una metodología artística. Esto lo haremos basándonos principalmente en la filosofía de Fink (1966) y sus ideas acerca del juego, las cuales desarrolla en la obra Oasis de la Felicidad. En el texto, el autor descompone el juego en sus elementos claves para explicarlos y analizar cómo operan dentro de éste. Con ello logra que se comprenda el juego desde su “mínima expresión”, desde su esencia.

Antes de revisar el concepto de juego, aclararemos que existe un aspecto importante dentro del análisis de éste que para el caso de este trabajo no tiene relevancia: la correspondencia entre competición y juego. Huizinga (1938), por ejemplo, da un lugar significativo al desarrollo de dicha relación. Su filosofía advierte sobre lo trascendental de la competencia y cómo ésta es sustancial en los distintos fenómenos del

comportamiento humano, siendo motor para múltiples manifestaciones de nuestra especie como el juego y el arte. Argumenta que el arte responde al impulso de “exceder a los demás y obtener la victoria”. Según el filósofo, lo mismo sucede con el juego, el cual es impulsado por el deseo de ser mejor que el otro/a.

En este trabajo proponemos abordar el binomio juego y arte desde otro lugar, esto es, como un espacio de encuentro y de comunidad con el otro/a, sin que se pierda la ligereza, que se ve amenazada como lo dice el mismo Huizinga (1938) por el juego. Esta visión se acerca más a las ideas de Fink que se encontrarán unos párrafos más adelante.

Siguiendo con nuestra revisión sobre el concepto de juego, debe mencionarse que según lo que dice Fink (1966), sea cual fuere el juego, así haya un sólo participante desarrollando dicha actividad, éste tiene un horizonte comunitario. Además, debido a que el juego no es algo que sucede sin que el ser humano intervenga, sino que es él quien debe llevarlo a cabo, la persona será considerada el sujeto en el juego. Esto es importante porque por un lado, implica que la persona (sujeto) tiene el poder de realizar la acción planteada en el juego. Es el sujeto, por más que éste se despersonalice en cierto sentido para adoptar un accionar fuera de su normalidad, es quien tiene agencia, quien tiene participación, quien actúa.

Acerca de esta manera de interpretación, Gadamer (1960) propone algo distinto con su manera de plantear la situación. Dicho filósofo está en desacuerdo con la dicotomía (cuerpo/mente, sujeto/objeto, etc) y dualismo de los que se sirve el modelo cartesiano para formular sentido. Así, el entendimiento (que se genera a través del juego) para él no es un “evento” que ocurre como producto de la interacción con otros sobre lo que se intenta entender o conocer sino que tiene que ver con el involucramiento en ese estar jugando en el mundo con otros (Gadamer, 1960). Así, la experiencia lúdica/artística/cotidiana aparece como algo vivo, que sucede a través de un intercambio activo entre los elementos que forman parte de ella.

En segundo lugar, Fink (1966) menciona la naturaleza del horizonte comunitario que marca el juego, la cual alude a su capacidad de ser un pequeño microcosmos en donde siempre habrá algún tipo de representación de las dinámicas sociales o del acontecer de la vida en la “realidad” o digamos, el

macrocosmos. A pesar de que al momento de jugar no se esté pensando en que se está representando o reflexionando sobre algún aspecto de la condición humana, esto siempre sucede. “En muchos casos de entrega intensa al juego estamos muy lejos de cualquier reflexión y, sin embargo, todo juego se mantiene en un trato comprensivo de la vida humana” (p.8). De esta forma, el juego siempre será una representación reflexiva aún no se sea consciente de ello, lo que le otorga una importancia ligada a la socialización y aprendizaje de inter-relación con el colectivo.

El juego está orientado al compartir, a ser un tiempo/espacio en el que interactuar con un otro, aunque, como argumenta Fink, ese otro sea tácito o no está presente físicamente. Esto se da fuera de los límites del modo de actuar cotidiano, funcional, productivo. Un movimiento guiado por razones lúdicas, ilusiones, fantasías que se anclan en la realidad para a su vez impactar nuestro comportamiento en la sociedad y en la manera en la que entendemos el mundo y nos relacionamos unos con otros.

En ese sentido, también Agamben (2001) asume la importancia de la colectividad en el juego, ya que sostiene que éste surge a partir de ritos colectivos arcaicos tales como danzas, luchas rituales, prácticas adivinatorias, etc. Dichos rituales son formas de socialización y de comunicación con lo sagrado, acciones colectivas para marcar un tiempo social, cuyo aspecto grupal y compartido es lo que los define, pues cumplen una función social.

Es así que ambos autores entienden lo crucial de las implicancias sociales y colectivas del juego. Estas configuran a la acción lúdica como herramienta para el intercambio y la diversión compartida, como un espacio social de interacción, que es necesario en las sociedades para su desarrollo y unión, pues implica representación y reflexión por un lado, y a la vez la potencia de ser un espacio ‘fuera de lo común’ en donde interactuar.

Revisaremos a Fink para comprender en distintos grados al juego como un ‘libre albedrío en el amplio reino de la fantasía y de las posibilidades vacías’, relacionándolo en cierto sentido con la ilusión, lo onírico y la utopía. Agamben (2001) referencia la etimología de la palabra “ilusión”, la cual proviene del

término “in ludere” que quiere decir *jugar*. En ese sentido valdría la pena cuestionarse la relevancia y el valor de las fantasías, quizás como un método de supervivencia o un modo de amenizar la realidad. Por otro lado, nos preguntamos ¿qué es el arte sino la utopía?

Un elemento clave para definir el juego es el hecho de que éste no encuentra su fin en sintonía con el fin supremo. O sea, el juego no es guiado por un objetivo fuera de sí mismo, como sucede con el resto de actividades que se realizan con un fin último extrínseco (Fink, 1966). El juego encuentra su finalidad en sí mismo, lo que lo hace completo. No responde a un fin mayor. De ahí que conlleva una libertad especial con respecto a otras -la mayoría de- actividades que se encauzan en dirección a fines extrínsecos como por ejemplo conseguir dinero, un mejor trabajo, enamorar a alguien, etc. Algo especialmente curioso del pensamiento de dicho autor, es que él reconoce que el juego se determina por un sentimiento de alegría lúdica. Es esta la que energiza el movimiento que surge con el juego. También menciona que cuando dicha alegría cesa, se acaba a su vez el juego.

El hecho de que haya un gozo implicado en el juego, como motor de éste, es crucial porque por un lado sirve para entender que si bien la alegría es el inicio y una constante en el juego, a su vez es lo que vuelve innecesario buscar otro fin fuera del mismo juego para que éste se sostenga. Y por otro, dota de suma importancia a la actividad lúdica ya que la alegría es algo que parece inaccesible para muchos y por lo que se lucha durante toda una vida. Es verdad que Fink no la menciona como algo duradero y permanente, lo que tal vez sería considerado felicidad, pero creo que ésta de hecho debe tener como elementos que la conforman, momentos de alegría (¿y entonces estaría compuesta por momentos de juego?).

Otra idea importante es que la regla es esencial en el juego. “El jugar está sostenido y compuesto por una obligación, está encerrado en las arbitrarias flexiones de cualesquiera acciones, no está libre de trabas” (Fink, 1966, p.19). Al ser el juego la creación de un mundo paralelo, se necesita tener ciertas pautas para poder moverse con libertad dentro de estos límites. Sea cual sea la ambigüedad o apertura de la regla, es clave tener un margen para poder llevar a cabo la acción lúdica. Por ello, al momento de jugar, se está



acordando implícitamente de cumplimiento de estas reglas, hay un compromiso de los/las participantes de “entrega” a estas reglas que serán las que dibujen los límites del campo de acción, de aceptación de los parámetros del mundo al que cada juego invoca.

Por otro lado, el juguete es otro elemento constitutivo de la mayoría de juegos. Este es un objeto de la realidad material que funciona de modo distinto en la realidad del juego. Fink (1966) describe esta cualidad del juguete como un carácter mágico. Esto nos lleva a cuestionarnos si se podría pensar en un paralelo entre el juguete, el objeto artístico y el objeto sagrado, pues ellos son objetos materiales pero que también son otra cosa en esa otra realidad, sea esta el juego, el espacio de exhibición artística o el ritual sagrado.

Agamben (2001), al comparar lo sagrado y el juego, no olvida el poderoso rol que cumplen los juguetes (y/o los objetos sagrados) en rituales o acciones lúdicas. Él nos dice que el objeto (juguete) no sólo cumple una función importante en su carácter de representación y significación, convirtiendo significados en significantes y significantes en significados; sino que también el juguete lleva en sí mismo un aspecto de “residualidad”. Es decir, el juguete carga con un pasado o una existencia fuera del mundo del juego, cuando no está siendo activado, la cual da cuenta de una residualidad que se escurre del mundo cotidiano. Esto se debe a que, frente a otros objetos cuya utilidad es evidente y reconocible en la realidad cotidiana (por más que no estén siendo usados), el juguete u objeto sagrado puede parecer un simple residuo, carente de claridad en cuanto a su funcionalidad. Esto es cierto además, porque dependiendo de las reglas del juego (las cuales pueden ser formuladas y reformuladas por quién esté dispuesto a jugar) cualquier objeto en desuso puede ser una pieza de juego y resucitar en ese mundo.

El juego como nexos de lo abstracto y lo real es otro punto importante planteado por Fink (1966). “El mundo lúdico no flota en un mero reino mental, tiene siempre un escenario real, pero no es una cosa real entre las cosas reales” (p.22). Existe en esta idea una dependencia del mundo “ficticio” con el real. El filósofo incide en dos puntos claves. Primero, que el mundo lúdico no es algo desconectado de la realidad

que habitamos: no es sólo abstracción e imaginación, ya que al ser acción y materialidad, ocupa un espacio y un tiempo, aterrizando el mundo lúdico del “reino mental” al “escenario real”. Lo que consideramos sumamente importante es la manera en que se da esta conexión entre concepto y forma; porque lo lúdico, al propiciar la alegría, la libertad, el intercambio, vuelve el vínculo entre el plano mental y el material, natural o fácil, pues el participante/jugador sabe que para entregarse al juego se necesita de una cuota de imaginación, y al comenzar con la acción lúdica, acepta esta conexión idea-forma a través de la acción.

Cuando Fink (1966) sostiene que el mundo lúdico no es una cosa real entre las cosas reales, enfatiza la idea de que por más que el componente real y material del juego existe, éste no es únicamente eso. La acción lúdica que sucede en la realidad es indisoluble del aspecto mental/imaginario, es éste el que sirve de campo para el planteamiento de las instrucciones o reglas de juego, y dichas reglas son las que guían el movimiento y el accionar. De esta forma, el juego funciona como medio de conexión entre ambos planos (mental y material/espacial), algo que también sucede en el arte. Dar significados/sentidos a objetos o acciones e interacciones fuera de las ordinarias o de las que ya están dadas, sirve para poder notar nuevas cosas, abrir más puertas pero sin dejar de estar en la realidad.

Agamben (2001) coincide con Fink en que el juego altera el tiempo común al que estamos acostumbradas/os. El origen del juego en prácticas rituales explica el cambio en la temporalidad que se experimenta en estos ritos, algo que también sucede en los juegos contemporáneos. Sin embargo, Agamben indica que la manera en que los rituales sagrados impactan al tiempo es opuesta a la forma en que el juego lo hace, pues el primero “estructura el tiempo y el calendario” mientras que el segundo lo destruye. Esto se debe a que durante el juego, las horas pueden pasar rápidamente, siendo percibidas de manera inusual; no obstante, esta alteración de la temporalidad no afecta el tiempo social, el del calendario, es decir, los días no se alteran a través del juego (como sí sucede en el caso de los rituales sagrados). Ambos filósofos coinciden también en la idea de que el juego plantea un espacio/tiempo “otro”, paralelo al espacio/tiempo de la realidad, que nos permite salirnos de ella pero a la vez conocerla. Como sucede con muchas cosas, la distancia otorga claridad y comprensión.



Por último, Fink (1966) defiende la necesidad del elemento de la libertad en la acción lúdica, que se explicita en ella. Sin embargo, también advierte que al ser el juego una ‘pausa’ de la realidad del mundo, que nos saca de esta por un momento, podría llevarnos a una obsesión, a un vicio que nos aleje de la libertad o “hasta la caída en lo demoníaco de la máscara” (p.23). Esto es un peligro que habita en todas las ilusiones humanas, pues pueden ser tan atractivas, tan disfrutadas, que hagan olvidar la realidad o considerarla un resto de la existencia. Esto sería muy problemático, ya que la libertad nos parece inseparable de la responsabilidad, visto desde una perspectiva social y para con el colectivo. Por lo que en este proyecto, se intenta que el juego surja como un camino de conexión hacia la realidad y entre los ciudadanos que comparten el espacio urbano. Dar una pausa para luego volver, con los ojos más abiertos, los sentidos más despiertos y la presencia tanto del espacio como de quienes lo habitan, más tomada en cuenta.

Hemos visto en este subcapítulo que varios filósofos comparten ideas claves que permiten hacernos una idea del juego y su vínculo con el arte. Además, su pensamiento brinda herramientas para comprender cómo el binomio (juego y arte) opera: desde su carácter colectivo, de la necesidad de acción e intercambio que propone frente a la pasividad, su función en la sociedad, su manera de crear un tiempo alternativo en que el tiempo se modifica, la capacidad de estos espacios de unificar lo abstracto con lo material, las instrucciones como elementos para plantear el mundo lúdico, etc. Se podría decir que las ideas revisadas también contribuyen a percibir el juego como un fenómeno trascendental que ayuda a lidiar con la realidad sin desconectarse de ella, fortaleciendo vínculos interpersonales y abriendo el pensamiento cotidiano, expandiéndolo.

## **1.2. El elemento lúdico en el arte: Dadaísmo y La Expo/Internacional de Novísima Poesía 69**

Desde los movimientos o grupos artísticos que surgieron en el siglo XX hasta el arte contemporáneo, el concepto de juego ha estado presente en mayor o menor medida en las prácticas artísticas, no obstante, cada vez éste es más aceptado/normalizado, causando menos rechazo y shock, pero

persistiendo en su carácter divertido y relacional. Pareciera que se van esfumando las ideas que sostienen los antiguos paradigmas sobre lo que el arte debía ser, dando mayor libertad de exploración y permitiendo afrontar la creación artística desde diversas actitudes, algunas veces explícitamente lúdicas. A continuación, presentamos dos casos de grupos de artistas en los que el juego toma un rol esencial en sus propuestas: el movimiento Dadá, que se dio en varios países europeos alrededor de los años veinte y la muestra La Expo/Internacional de Novísima Poesía 69 que se llevó a cabo en Buenos Aires, Argentina en el año 1969.

El dadaísmo fue un movimiento artístico e interdisciplinario al que fue algo difícil seguirle el rastro histórico por su esencia “anti” e inestable, aún así, de acuerdo a la literatura consultada, se puede decir que se llevó a cabo entre los años 1916 y los años veinte en Europa (Elger, 2022). Surge en Zurich, Suiza, en el contexto de la Primera Guerra Mundial [IGM en adelante]. Aquella ciudad albergó a muchos artistas de distintas nacionalidades y disciplinas artísticas, quienes se refugiaron en allí escapando de los estragos de la guerra, en desacuerdo con ésta. Posteriormente, Dadá se expandió en las diferentes ciudades donde los artistas seguidores de esta corriente se encontraban, llegando a tener incluso una fuerte presencia en Nueva York de la mano de Marcel Duchamp. Entre los artistas considerados dadaístas se encuentran Hugo Ball, Tristan Tzara, Marcel Duchamp, Francis Picabia, Elsa von Freytag-Loringhoven, Hannah Höch, Hans Arp, Raoul Hausmann, Kurt Schwitters, Max Ernst, Man Ray y otros más (Elger, 2022).<sup>1</sup> Su práctica era interdisciplinaria, siendo el collage uno de los medios predilectos para lograr la combinación y superposición de distintos aspectos de la vida, trascendiendo los límites de lo visual y llevando la exploración al campo sonoro, performativo y de distintas materialidades y medios.

Si bien la teoría alrededor de este movimiento que se auto-describe como indefinible, la califica como anti-artístico, provocador, radical, como arte del rechazo y de la destrucción de los valores que

---

<sup>1</sup> Existen desacuerdos sobre quienes formaban parte del movimiento dadaísta, las diferentes fuentes consultadas tienen sus propias versiones.

constituían lo que en su contexto se entendía como arte; no muchos autores vinculan el dadaísmo con el concepto de juego o resaltan su carácter lúdico.

Los dadaístas reaccionaron con náusea y rechazo a la brutalidad de la guerra (...) reprochaban también a las poblaciones su carácter sumiso y nacionalista, y con tanto más orgullo formularon su oposición. «El dadaísmo pretendía destruir el engaño de la razón y descubrir un orden irracional»; así definía Hans Arp el objetivo común (Elger, 2022, p. 9).

Es a través del arte que los artistas responden al contexto en que se insertan, que los contiene, los construye, los convoca e interpela. En el caso del movimiento Dadá, éste le debe su origen en gran parte a un contexto de extrema violencia y de decepción ante la brutalidad humana expresada en la guerra. Como dice la cita del párrafo anterior, los dadaístas criticaban arduamente la sumisión y el nacionalismo, proponiendo tener mayor agencia y control de la propia vida, desobedeciendo las normas impuestas desde el poder, cuyo objetivo era el de perpetuar un sistema que se caía a pedazos.

Por ello, se entiende comúnmente al dadaísmo como una reacción negativa ante las atrocidades del mundo occidental que se refugiaban bajo la dictadura de la razón, siendo Dadá algo que va en contra de todo sentido, burlándose y deslegitimando los grandes discursos del momento. “El fracaso de los valores occidentales, expirando en los osarios, genera una desmoralización a su misma escala, y el derrotismo será el aguijón esencial de la revuelta dadá” (Waldberg et al. 2004). Es cierto que esto no es del todo gratuito, y lejos de ser una perspectiva que busquemos invalidar, en este proyecto nos enfocaremos en el uso del elemento lúdico en la creación dadaísta.

Para eso, se toma en cuenta el pensamiento de Prager (2012), quien en *Play and the Avant- Garde: Aren't We All a Little Dada?*, intenta demostrar que el dadaísmo surge y se desarrolla desde un lugar mucho más positivo que el derrotismo y el rechazo, que es el que permite a los dadaístas jugar de múltiples formas y no aburrirse jamás. Para el autor, la razón de que generalmente se omita la perspectiva que vincula a Dadá

con el juego es porque existe una especie de ceguera metodológica de la historia del arte frente a la importancia del juego no solo en ámbitos artísticos sino como aspecto fundamental en el desarrollo humano.

Para Prager (2012), esta omisión se engendra en la carencia de juego o de lo lúdico que es típica de sociedades occidentales, asimismo existe una tendencia por parte de la historiografía artística de calificar (quizás también una forma de romantizar) patológicamente a los dadaístas, percibiéndolos como traumatizados y nihilistas. Esto se convierte en un problema cuando no deja ver el aporte a propósito de la importancia del juego en la experiencia humana que se traduce en el movimiento dadaísta y sus experimentaciones creativas de corte evidentemente lúdico y juguetón.

En las obras dadaístas, el collage, realizado con diversos materiales muchos de los cuales eran considerados desperdicios (Waldberg et al. 2004), fue una de las técnicas por excelencia para la creación. Se generaron también distintos tipos de poemas, como los poemas fónicos creados por Hugo Ball, que pretendían extirpar el significado de las palabras quebrando la correlación entre signo y significado o la *Ursonate* de Kurt Schwitters, más cercana a una composición musical, poemas simultáneos en que varias personas recitaban al mismo tiempo generando una dificultad de entendimiento o los poemas creados al azar, en los que el azar intervenía predominantemente en su creación (Elger, 2022), dejando de lado el sentido o el pensamiento que le podía otorgar el artista.

Su modo de abordar las materialidades, en que no se buscaba un fin lógico, sino que por el contrario, se impulsaba el escape del orden que rige el mundo, inventando un orden. Esta es una característica del juego que los dadaístas tenían muy presente en su práctica. En la siguiente cita, publicada por primera vez en Siete manifiestos dadá en 1924, se observa el pensamiento dadaísta anti-lógico, ya que la lógica, según ellos, termina por llevar a la ilusión. “La lógica es una complicación. Ella tira de los hilos de las nociones, palabras, en su exterior formal, hacia objetivos y centros ilusorios” (Tzara, 1999).

El juego, como vimos revisando a los filósofos, no responde a un fin fuera de sí mismo, es así que de algún modo, éste funciona fuera de las normas que rigen el sistema. Es ese mismo espíritu el que guiaba

la acción dadaísta, en el que se enfatiza el sinsentido en el hacer, la creación de nuevas sintaxis, la acción por sobre el resultado. Dada se esforzó por emplear el *play-drive* o impulso lúdico no sólo para crear objetos hermosos, sino para resaltar el impulso lúdico en sí mismo, abstrayendo la creatividad en su ingrediente más in-pulido, in-adulterado y efervescente, y arrancándola del dominio del arte para resaltar su importancia en cualquier ámbito de esfuerzo humano: sea artístico, científico o cotidiano (Prager, 2012). Es decir, para los dadaístas, la creación de obras de arte que fácilmente podrían considerarse hermosas o que ofrecían un producto final en donde se cerraba el ciclo de creación no era lo central. Importaba más, en su práctica, resaltar ese impulso lúdico artístico, la manera de vivir en que se persigue la creación artística lúdica en el día a día, en la cotidianidad más cercana.

Así como el juego es intrínseco a la vida, indisoluble de ella, característico sobre todo de las primeras etapas (infancia, juventud) pero no menos importante en etapas posteriores; los dadaístas no consideraban a Dadá un movimiento o una corriente artística, sino un modo de ser, un modo de vivir, una perspectiva mucho más holística. Como menciona Hülsenbeck (1918) en el Manifiesto Colectivo Dadá, ser dadaísta significa dejarse llevar por las cosas que se oponen a toda sedimentación. El modo de vivir dadaísta se basa en una actitud activa, que no acepta estar dormido ni quieto, sino siempre atento/a, buscando y persiguiendo. Del mismo modo, vimos que desde la filosofía, tanto Gadamer y Fink comparten esa idea de la necesidad de una actitud activa y despierta para llevar a cabo el juego y relacionarse con el arte.

Un verdadero dadaísta, no podría vivir sin jugar, dándose la libertad para crear escapando de las restricciones que rigen el pensamiento racional, que intentan controlar el movimiento y perpetúan el aburrimiento. “Libertad: DADA DADA DADA, aullido de los dolores crispados, entrelazamiento de los contrarios y de todas las contradicciones, de los grotescos, de las inconsecuencias: LA VIDA.” (Tzara, 1999). Es un enfoque que a la vez que critica, acepta la condición contradictoria y doliente de la existencia. Pero no para deprimirse o estancarse, sino para generar acción y salir airoso de esa realización, planteando rutas que a partir de los problemas, construyen posibilidades de juego, experimentación e intercambio.

Como sostiene Prager (2012), en el contexto extremadamente hostil en el que surge, Dadá funciona como antídoto ante la dureza de la vida, construyendo realidades alternas a partir de ella. Experimentar la vida de diferentes maneras, con una actitud que insiste en buscar posibilidades lúdicas en la cotidianidad, que fomenten la exploración y el descubrimiento de la mano con la imaginación. Esto es, pues, similar a cómo Fink conceptualiza el juego, descifrándolo como un oasis en medio de la adversidad del desierto.

Unas décadas después del surgimiento del dadaísmo, en el año 1969, el Instituto Di Tella en Buenos Aires, llevó a cabo un evento que expuso la obra de poetas y artistas vanguardistas de diferentes nacionalidades, cuyas experimentaciones lúdicas y participativas entretajan lo visual, material, performático y lo sonoro con la palabra. Para contextualizar el momento histórico en el que se da dicha exposición, tendremos que tomar en cuenta los cambios sociales que se venían dando a nivel mundial en ese entonces. El mayo del 68 en París marcó la pauta (o quizás fue solo el inicio de un fenómeno global que se estaba llevando a cabo) para que jóvenes alrededor del mundo se levanten en protestas que cuestionaban el orden establecido, buscando nuevas posibilidades de organización para una sociedad con mayor libertad para los obreros, las mujeres, las minorías, etc. Hubo levantamientos sociales en Italia, Estados Unidos, México, Alemania, Japón, Uruguay. En nuestro país, fue el año en que el general Juan Velasco Alvarado tomó el poder, y eso significó varias reformas sociales profundas. En términos de Lucía Álvarez (2018), periodista y socióloga argentina:

(...) el Mayo francés, suceso y escritura, estuvo presente entre los jóvenes militantes comprometidos con el proceso de radicalización política en el país y, sobre todo, entre los jóvenes vinculados con una experimentación cultural o una cultura de masas que, por primera vez y a nivel mundial, se mostraba juvenilizada (p.143).



Álvarez ha analizado la forma en que el mayo francés impactó en la sociedad argentina de fines de los sesenta, despertando las sensibilidades juveniles y sirviendo de ejemplo para la lucha de a pie.<sup>2</sup>

Hablar de fines de los sesenta en la Argentina (...) remite sobre todo a la afluencia de una serie de procesos, entre los cuales se destaca la modernización sociocultural, la radicalización política, la irrupción de la juventud en la cultura de masas, la expansión de la matrícula educativa, una versión periférica de la sociedad de consumo (p.153).

Este contexto de tensión y de lucha por romper con un sistema que ya se venía cayendo a pedazos y que debía transformarse; los estudiantes, junto con la clase obrera, se empeñaron en rebelarse contra el gobierno y su autoritarismo.

El Instituto Di Tella, organización dedicada a difundir la cultura y la investigación social y artística, que gestionó la 69 Expo/Internacional de Novísima Poesía, como muchos espacios culturales y educativos, tuvo que cerrar ese mismo año por esa razón. Como se indica en la página web del Instituto di Tella (<https://itdt.edu/0centro-de-artes-visuales/>), la censura durante el gobierno militar de Onganía, a fines de la década del sesenta, hizo que sea imposible que el ITDT continúe abierto, teniendo que cerrar sus puertas. La exposición, pues, daba cuenta de esa actitud rebelde y sin ganas de seguir lo establecido, que frente a la represión y conservadurismo que la dictadura imponía, se hallaba dispuesta a la experimentación con diferentes medios y materiales, siendo canales de posibilidades diversas (interdisciplinariedad, exploración, juego) que permitan otro tipo de reflexiones. La muestra estuvo organizada por Edgardo Antonio Vigo, poeta-artista argentino quien siempre abogó mediante su obra por un arte en que el juego y el carácter participativo sean parte central, haciendo que la gente sea realizadora en lugar de contempladora de la obra.

---

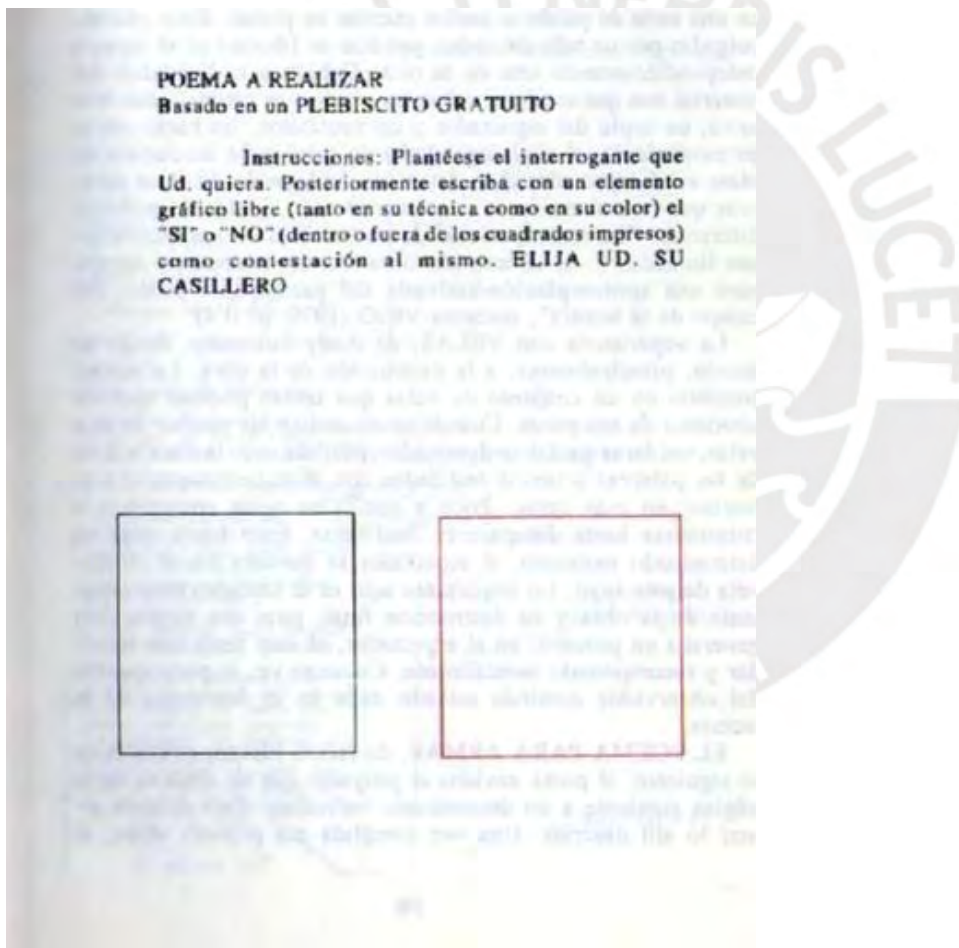
<sup>2</sup> Los argentinos se encontraban en una situación compleja y contradictoria, porque si bien estaban atravesando una época de modernización y de economía favorable (a pesar de que había una tendencia de las empresas por “extranjerizarse”), el gobierno dictatorial de Juan Carlos Onganía- quien gobernaba desde 1966 de una forma conservadora y militarizada-, llegaba al punto de intervenir universidades y expulsar a miles de docentes en su deseo de aplacar las críticas. (Muiño, 2019).



Él reivindica lo lúdico, entendiéndolo como “puente de contacto en diferenciadas formas de encarar el arte, porque está comprobado que esa es la única vía posible para que la sociedad retome su interés y participación en el fenómeno del arte” (Vigo, 1970, p. 9). Bajo ese enfoque se encuentra su proyecto de Poesía para y/ o a realizar (ver Figura 2), a la que define en contra del consumo y en la que se pretende que el público no solo sea partícipe sino que llegué más allá, convirtiéndose en creador (1970).

## Figura 2

*Poema a Realizar. Poema de Edgardo Antonio Vigo (1969)*



*Nota.* Adaptado de POESIA LATINOAMERICANA DE VANGUARDIA: De la Poesía Concreta a la Poesía Inobjetal. NN. Argañaraz (1992).

Vigo, fundador del grupo Diagonal Cero, fue quien convocó a artistas de distintas nacionalidades (15 países) quienes estaban interesados en la poesía/arte experimental a formar parte de la exposición. Esta fue un hito por su carácter vanguardista y su intención de eliminar la distancia entre artistas y espectadores. Lo que nos interesa en especial de la Expo/Internacional de Novísima Poesía 69 es la segunda sección de la muestra, en la que se exhibieron objetos, instalaciones, poesía visual y obras participativas. Por ejemplo, se encuentran aquí los Mobil de Dennis Williams (ver Figura 3): palabras colgadas que se iban moviendo por el viento o el paso de las personas.

### Figura 3

*Mobil. Instalación de Dennis Williams (1969)*



*Nota.* Adaptado de ARCAS - Universidad de la Plata.

([http://arcas.fahce.unlp.edu.ar/greenstone3/colecciones/collection/vigo/document/vigo\\_1969\\_Desc\\_0014](http://arcas.fahce.unlp.edu.ar/greenstone3/colecciones/collection/vigo/document/vigo_1969_Desc_0014))

Es verdad que no había reglas claras ni una forma pautada de cómo recorrer el espacio entre las palabras y por ende, cómo leerlas. Los espectadores se enfrentaron a la obra con completa libertad pues mientras recorrían el espacio, las palabras iban moviéndose y girando, permitiendo lecturas distintas. Dependiendo de la posición relativa de los espectadores frente a las palabras algunas podrían parecer “ocultas”, por ejemplo si es que estaban de perfil, etc.

En cuanto a lo participativo, los artistas brasileños Neide y Álvaro de Sá presentaron poemas lúdicos, conformados por elementos como periódicos, botones, broches, recortes, un soldadito de plomo, bolitas con letras que formaban la palabra “caos”, entre otros, dispuestos sobre unas mesas. Las personas eran así invitadas a jugar con los objetos y construir sus poemas como desearan. Por otro lado, Carlos Ginzburg presentó la obra Avioncitos de papel, que consistía en un montículo de avioncitos de papel que las personas podían agarrar y lanzar, haciéndolos volar por el espacio del instituto.

La artista Ana María Gatti expuso su obra A propósito de Mallarmé (ver Figura 4), que consistía en una instalación sonora-performática, formada por cuatro cabinas de acrílico transparentes que en su interior tenían reproductores sonoros y un sistema de luces que eran movidas por un péndulo. A su vez, había unos sensores fotosensibles los cuales se iban activando cuando eran tocados por las luces, cuando esto sucedía, se comenzaba a reproducir uno de los audios. Estos eran, al parecer, un poema de Mallarmé en cuatro idiomas: castellano, danés, japonés y francés). El día de inauguración, cuatro performers activaron las cabinas. La artista invitaba al juego y la recepción de las palabras del modo en que cada quien quisiese recibirlas (Arcas, s.f.).

Las obras mostradas en la exposición ejemplifican ese carácter lúdico que se ha conceptualizado en las primeras partes de esta investigación. Es relevante mencionar un evento como este que haya sido llevado a cabo en Latinoamérica, para dar cuenta de que este tipo de exploraciones no eran ajenas a esta parte del planeta.

## Figura 4

*A Propósito de Mallarmé. Instalación de Ana María Gatti (1969)*



Nota. Adaptado de Nota. Tomado de ARCAS - Universidad de la Plata.  
([http://arcas.fahce.unlp.edu.ar/greenstone3/colecciones/collection/vigo/document/vigo\\_1969\\_Desc\\_0014](http://arcas.fahce.unlp.edu.ar/greenstone3/colecciones/collection/vigo/document/vigo_1969_Desc_0014))

### 1.3. Apropiación estética de la ciudad a través del juego: estrategias y metodologías artísticas

Hemos revisado las similitudes entre el juego y el arte, así como la manera en que algunos colectivos de arte y artistas intencionadamente han hecho uso de lo lúdico en sus propuestas artísticas. De ese modo, ellos han logrado (tal vez), reducir las distancias entre espectadores y obra a partir del énfasis en

el carácter interactivo de sus piezas o por otro lado, a través de la “alegría lúdica” que el juego propone, teniendo como finalidad la diversión y/o el compartir.

El consumo en todas sus variantes actúa como herramienta de supervivencia o paliativo para hacerle frente al *modus operandi* propio de las sociedades urbanas contemporáneas. En ellas, el exceso de información constante, la velocidad y contaminación (especialmente en el caso de las ciudades más atrasadas respecto a modelos de desarrollo sostenible), turban el estado mental de los habitantes, quienes ceden ante el bombardeo publicitario que vende estímulos inmediatos cargados de serotonina.

Esta inmediatez, no implicaría únicamente el aspecto de instantaneidad, de lo que llega velozmente, sino que también alude a un sentido de lo no-mediado, de eso que individualiza pues es de consumo fácil y directo, sólo requiere la pasividad del receptor. Si a esto se le añaden las características problemáticas, espaciales y urbanísticas propias de ciertas ciudades, como la inseguridad o el caos, se fortalecen las razones para quedarse encerrado en casa.

Comúnmente, el tiempo de ocio es reducido, el tiempo productivo es al que se le da mucho más valor (ya que es necesario para cubrir las necesidades básicas y materiales). Por ello, el consumo inmediato encaja perfectamente en la ecuación. En el estrecho tiempo de ocio, se dan todas las facilidades para que la experiencia de consumo (entretenimiento, estímulos) cause el menor esfuerzo y tiempo del consumidor.

Así, cada vez es menos necesario salir del espacio privado para acceder a los productos y al entretenimiento que en muchos casos sepultan la posibilidad de salir del espacio privado, dar lugar al encuentro, reunir a los cuerpos en la calle. Esto es también hacer política, hacer uso de la ciudadanía. Si se da una interacción de carácter lúdico, en muchos casos esta se enmarca en los límites de las pantallas digitales.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> En Perú, tan solo en 2020, más de 600 mil personas adquirieron por lo menos un videojuego, según la información de la Agencia Andina (<https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>)



El incremento de consumidores de video-juegos principalmente se debió a la cuarentena obligatoria, sin embargo los hábitos permanecen pasado el tiempo de cuarentena, y si bien algunas personas pudieron haber, luego de este tiempo, apreciado más los momentos fuera de casa, muchos otros simplemente afianzaron su miedo a salir a las calles o al menos su preferencia por la comodidad del espacio privado. El tiempo de ocio es absorbido por el individualismo y consumismo exacerbado. Esto causa que se pase por alto la posibilidad de que cada persona pueda generar a través de la imaginación su propio divertimento, el cual no necesariamente tiene que ser dado por algún ente que exija dinero a cambio, sino disponiéndose al juego y construyendo a través de él, el encuentro con el otro.

El juego entonces otorga un inmenso poder a los jugadores, ya que no sólo brinda autonomía en el uso del tiempo libre (pues los recursos mínimos primordiales son el tiempo, la disposición al juego, la imaginación y en algunos casos uno o más compañeros de juego). También sirve para comprobar -aunque esto es hasta cierto punto subjetivo- que el tiempo libre fuera de la pantalla, permite experimentar una temporalidad distinta, fuera del exceso de brillo y notificaciones, dar un respiro y conectar cara a cara con el otro. El juego en el arte facilita el “ingreso” del espectador a la obra, volviéndose participante por medio de la interacción. Del mismo modo, este tipo de aproximación lúdica a la realidad da pie a un mayor vínculo del arte con la vida cotidiana, al promover la experimentación en las situaciones comunes de la vida para crear desde ahí.

Es así que cuando este modo de hacer artístico-lúdico se sitúa en la ciudad, la entiende como objeto estético. La explora como algo vivo, desde lo lúdico y la acción, proponiendo nuevas maneras de habitarla y de relacionarse con ella. Así, creemos que el juego puede ser una vía para reapropiarse del espacio urbano del que progresivamente los ciudadanos se van disociando. Un ejemplo de la fusión de arte-juego-ciudad, es la obra del artista contemporáneo belga Francis Alÿs, quien continúa realizando desde hace unos cuantos años (1999- presente) una documentación en varios videos cortos de juegos de niños en distintas ciudades y pueblos alrededor del globo, desde Ciudad de México a Tabacongo, de Hong-Kong a Afganistán (ver Figura 5).

### Figura 5

*Children's game 14: piedra, papel o tijera. Video, parte de una serie de videos de Francis Alÿs (1999-presente)*



*Nota.* Adaptado de Francis Alÿs (<https://francisalys.com/childrens-game-14-piedra-papel-y-tijeras/>)

Los juegos registrados por Alÿs son en general, muy simples. En la mayoría de los casos, lo necesario para llevarlos a cabo es únicamente el cuerpo de los participantes, en ocasiones algún objeto básico como una llanta, un elástico o unas semillas. En los videos se trae de vuelta a estos tiempos de tecnología insaciable, la sencillez y vitalidad de los juegos que quizás nosotros o quizás nuestros padres (y ojalá nuestros hijos), jugaban en las calles, en invaluable momentos que pasaban inadvertidos y que parece



sumamente relevante recuperar para una integración de la sociedad urbana que está tan fragmentada incluso dentro de cada vecindario.

El juego en estrecho vínculo con el arte lograría plantear una alternativa al consumo y alienación, ya que este, como vimos en los subcapítulos previos, fomenta la interacción y el intercambio dando como resultado una conexión corpórea, y material entre los participantes y el “juguete” u objeto de arte, así como entre las/los participantes e instrucciones. El espacio en el juego/arte lúdico también toma un rol importante, ya que el movimiento o interacción necesita sí o sí de un espacio para desarrollarse. Y lo interesante es que el espacio nunca es neutro. A continuación, explicaremos y expondremos lo que sucede cuando ese espacio de juego y arte es la ciudad, como vimos en los *Children's games* de Alÿs.

Para ello, es preciso traer a colación nuevamente a los dadaístas y su práctica artística-lúdica, cuyo objetivo de “unir el arte con la vida cotidiana”, significaba situarlo ahí. Se desecha la idea de concebir el arte como algo alejado de la realidad o dado solo a unos pocos, ya que esto lo vuelve elitista y excluyente. Dicha problemática afecta fuertemente ciudades como Lima, en que los espacios de difusión artística como galerías, museos o casas culturales, se concentran en unos cuantos distritos acomodados y turísticos, limitando el acceso y reuniendo siempre el mismo público.

En el arte, tal vez por el misticismo que se le otorga en el imaginario colectivo, la forma en la que se reciben las obras en los espacios de exhibición más típicos (museos y galerías) es llevando una actitud seria, silenciosa, con el fin de dar espacio a que los cuerpos puedan experimentar las obras: un aura como de iglesia o quizás biblioteca. No estamos diciendo que los humanos no deberían mantener este tipo de actitud ante la posibilidad de socializar el arte, pues la entendemos como una forma de darle valor y tenerle cierto respeto. Sin embargo, nos parece que establecer únicamente esa opción como la vía elegida es restringir las posibilidades de tender puentes con distintas personas<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Aunque los textos curatoriales pretenden acercar al espectador a la obra, muchas veces logran el efecto contrario, ensanchando más bien la distancia entre ellos. Tal vez, si ese espacio de la mediación que se supone que existe externamente a la obra, como un puente para conectarla con el público, existiese en la misma obra, a través del juego, de la invitación a una interacción que active

Se propone la indisolubilidad de la vida-arte, el arte como un modo de vivir. De esta forma, el arte estaría al alcance de las manos de quien así lo desee y esté dispuesto a llevarlo a cabo. ¿Cómo podría darse esto? Es el espíritu lúdico el que despierta esta perspectiva y la impulsa. Al activar las ganas de jugar, cualquier experiencia común, rutinaria, insulsa es capaz de convertirse en su versión más curiosa y llamativa. Si se configuran unas reglas de juego y se lleva a cabo una acción guiada por esta nueva proposición de un mundo que las instrucciones plantean, se puede, a través de la propia interacción con la realidad, experimentarla y entenderla desde lugares mucho más “coloridos” o al menos, distintos, en tanto que otros sentidos se ponen en juego y se persiguen otros objetivos, diferentes a los ya conocidos y predecibles. Por consiguiente, la imaginación (característica intrínseca del arte y el juego) debe estar activa.

El concepto de imaginación crítica que utiliza Marina Garcés en su artículo Ecología de la imaginación (2022), ayuda a entender la imaginación cómo una práctica que permite la participación e intervención “en la transformación y disputa por nuestras condiciones de vida” (p.4). Enfatiza la idea de que por medio de la imaginación, se puede recuperar las riendas de la propia vida, planteando alternativas a lo que no motiva, inspira o llena. A través de la imaginación es que se generan otros mundos posibles que surgen de la inconformidad con lo que sucede en automático. Como argumenta Garcés, la imaginación se mueve en los terrenos intermedios entre el sí y el no, entre lo conocido y desconocido, para plantear posibilidades y entonces abrir los límites de las definiciones (2022). Para ella, “El colapso de la imaginación es el estallido del tiempo en presentes y futuros de consumo rápido y privatizado” (p.4). Es decir, con la rapidez y privatización del tiempo libre se aniquila la capacidad de imaginación.

Es así que para recuperar nuestra vida no podemos dejar morir la imaginación, sino que hay que ponerla en juego, porque esta toma un rol determinante en tanto permite nuestra participación en la construcción o disolución de los límites del conocimiento. Es a través de ella, imaginando, que ingresamos a la “actitud lúdica” que nos permite percibir la realidad alternativamente y participar de ella. Así, la

---

la pieza, dando pie a entenderla más fácilmente como una experiencia, una en la que no aparecen espectadores, solo participantes (creadores).

imaginación crítica contribuiría para lograr entender/percibir la ciudad como objeto estético y campo de juego. Por eso decimos que es una puerta de entrada a la participación y recuperación de la propia vida.

En ese sentido, los dadaístas, quienes fueron los primeros en entender a la ciudad como objeto estético, tenían muy presente dichas consideraciones en sus metodologías y modos de ser. La primera acción realizada en que expresaron la idea de la ciudad como objeto estético fue en Saint-Julien-Le-Pauvre, en París. Esta acción consistió en una “visita” grupal o como la describe Careri (2004), una “operación estética consciente” en una iglesia abandonada en el barrio latino. El planteamiento dadaísta residía en dirigirse a ciertos lugares de la ciudad e intervenirlos con su presencia y su acción lúdica allí, para ir develando la ciudad “real” fuera de los parámetros de la sociedad burguesa y el uso que ésta le daba a los espacios urbanos. Es así que con las intervenciones en la ciudad, los dadaístas logran cambiar la representación del movimiento por su práctica en el espacio real (Careri, p.70). Bajo su perspectiva, caminando y explorando se intervenía la vida y la ciudad, haciendo de lo cotidiano algo maravilloso y desacralizando el arte. Utilizaron el concepto de “lo cotidiano maravilloso”, para poner en palabras su postura ante la vida: hacer arte constantemente, jugando con la realidad cotidiana y alterándola de modos inesperados, ocurrentes, simples a veces, pero contundentes.

Posteriores a los dadaístas, los Situacionistas, así como muchos otros grupos artísticos, siguieron sus pasos. La Internacional Situacionista [IS en adelante] fue un colectivo de arte que nació en Alba, Italia, a mediados de los años 50, configurándose a raíz de la unión de algunos miembros de la Internacional Letrista y del Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginista (León, 2013), para quienes la actividad realizada en sus previos grupos no logró cumplir sus expectativas, considerándola insuficiente y necesaria de una reformulación. Fueron un grupo de artistas de corte marxista y vanguardista que defendieron una postura crítica ante los modos de vida de la sociedad de la época y por ende mantuvieron una lucha en contra de las formas usuales del arte, ya que no hacerlo era ser incoherente con su proyecto artístico anti-arte. Este término los define porque desde la IS, sus miembros intentaban destruir el orden establecido. Eran extremadamente críticos con la sociedad de consumo y la alienación que producía, por ello su

propuesta buscaba ser distinta, inclusiva e interdisciplinaria. Perseguían la liberación fusionando el hacer arte con hacer política, y al mismo tiempo, la vida cotidiana y el arte (Fernández, 2014). Entre los que conformaban este grupo se encuentran: Guy Debord, Michèle Bernstein, Asgner Jones, Pinot-Gallizio.

Aunque se reconocía que había habido un sólido cambio en el pensamiento artístico- crítico a partir de las vanguardias del siglo XX en el mundo occidental (el cubismo, el futurismo, el surrealismo, etc.), los márgenes en donde la práctica artística se desarrollaba no lograron una gran evolución o transformación. La sociedad había cambiado tanto que los cambios en el ámbito del arte debían ser igualmente profundos, mostrando que las crisis son amplísimas puertas a las infinitas posibilidades. Por ejemplo, existía un cuestionamiento pendiente en cuanto al aporte del movimiento Surrealista, pues la propuesta de esta vanguardia que habría estado marcando la pauta en Europa se servía de un alejamiento de la “realidad” concreta, por su enfoque puesto en los sueños y el subconsciente, y eso, a algunos como los Situacionistas, no les terminaba de cerrar. Como ellos lo veían, la sociedad ya estaba demasiado desconectada de lo real, adormecida o hipnotizada.

La propuesta situacionista buscaba el arte en la cotidianidad, reconociendo un potencial estético revolucionario en la posibilidad de aproximarse lúdicamente a la ciudad para vivirla de otros modos y romper así con el estilo de vida que el sistema imponía y frente al cual el arte se debía rebelar. La urgencia de experimentar la vida bajo otros paradigmas, unos que no estén dictaminados por las cadenas del consumo y la producción, era lo que la IS usaba como motor para su proyecto artístico plástico. Esa primera visión disruptiva en cuanto a lo que era considerado arte que Dadá ya había planteado unos años atrás (a través de sus metodologías de producción artística en donde se mezclaban distintas disciplinas y se daba un lugar al azar y lo irracional con un tono irónico y lúdico), era necesario llevarla a cabo a distintos niveles. Es así que en la misma línea crítica y fresca de anti-arte, los miembros de la IS llevaron a cabo experimentaciones, acciones e investigaciones en las calles, que han dejado un importante legado para las prácticas artísticas posteriores que se sitúan en la ciudad, en especial si se habla de arte contemporáneo y las artes de acción o la performance.

Es así que la palabra *situacionista* se debe a que dichos artistas usaron la generación de situaciones como su forma predilecta de intervenir la ciudad. Los encuentros, los momentos que se podían originar en la ciudad eran valiosos porque eran efímeros, eran vividos: “[Sobre la construcción de situaciones] Esta intervención se traduciría, a nivel de la vida cotidiana, en un mejor reparto de sus elementos y sus instantes en los “momentos” de modo que intensifiquen el rendimiento vital de la cotidianidad, su capacidad de comunicación, de información” (Lefebvre, 1959, como se citó en Debord et al., 1996, p.107). En la cita anterior, se esclarece la intención situacionista detrás de la construcción de situaciones, la cual tiene que ver con realizar, en la vida real, cotidiana, una especie de re-ordenamiento de las cosas. En este proceso, el tiempo se ve alterado y se enfatiza lo ordinario, instantes sin importancia se vuelven momentos, y en ellos se descubre información, des-ocultando la vitalidad que radica en la vida cotidiana misma, pues aunque suena redundante, esto comúnmente es dado por sentado. En otras palabras, para los situacionistas era necesario rescatar las experiencias reales en las calles, aquellas ocurrencias del día a día de la vida urbana y reconocer un valor estético en ellas, en contraposición a lo que el sistema capitalista vendía. La tajante crítica de los situacionistas frente al estilo de vida que la sociedad de la época tenía, (que hallaba en la espectacularidad algo que amenice el sinsabor de la enajenación) se tradujo en la puesta de foco en lo cotidiano, en recuperar la vida (poniendo atención y participando de ella) que parecía que se les estaba siendo arrebatada. Para poder entender cómo llegaron a esa solución, tendríamos que repasar dos de las metodologías o conceptos importantes en su práctica: la psicogeografía y la deriva.

En el libro *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad* (Debord et al, 1996), que recoge el pensamiento de Debord, Ivain, Jorn y otros miembros de la IS, se define la psicogeografía de la siguiente manera: “Psicogeografía: Estudio de los efectos precisos del medio geográfico acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos” (p.69). La relación individuo-medio que esta idea establece parte de tomar en cuenta la afectividad de las personas, es decir, se considera que los seres humanos construyen su relación con el espacio no solo desde su exterioridad o materialidad sino que hay un involucramiento de su “mundo interno”, los sentimientos, los deseos, son parte clave del

vínculo con el entorno. Teniendo en cuenta que el medio geográfico impacta la afectividad de las personas, pueden aparecer nuevos mapeos del espacio: subjetivos y no-institucionales.

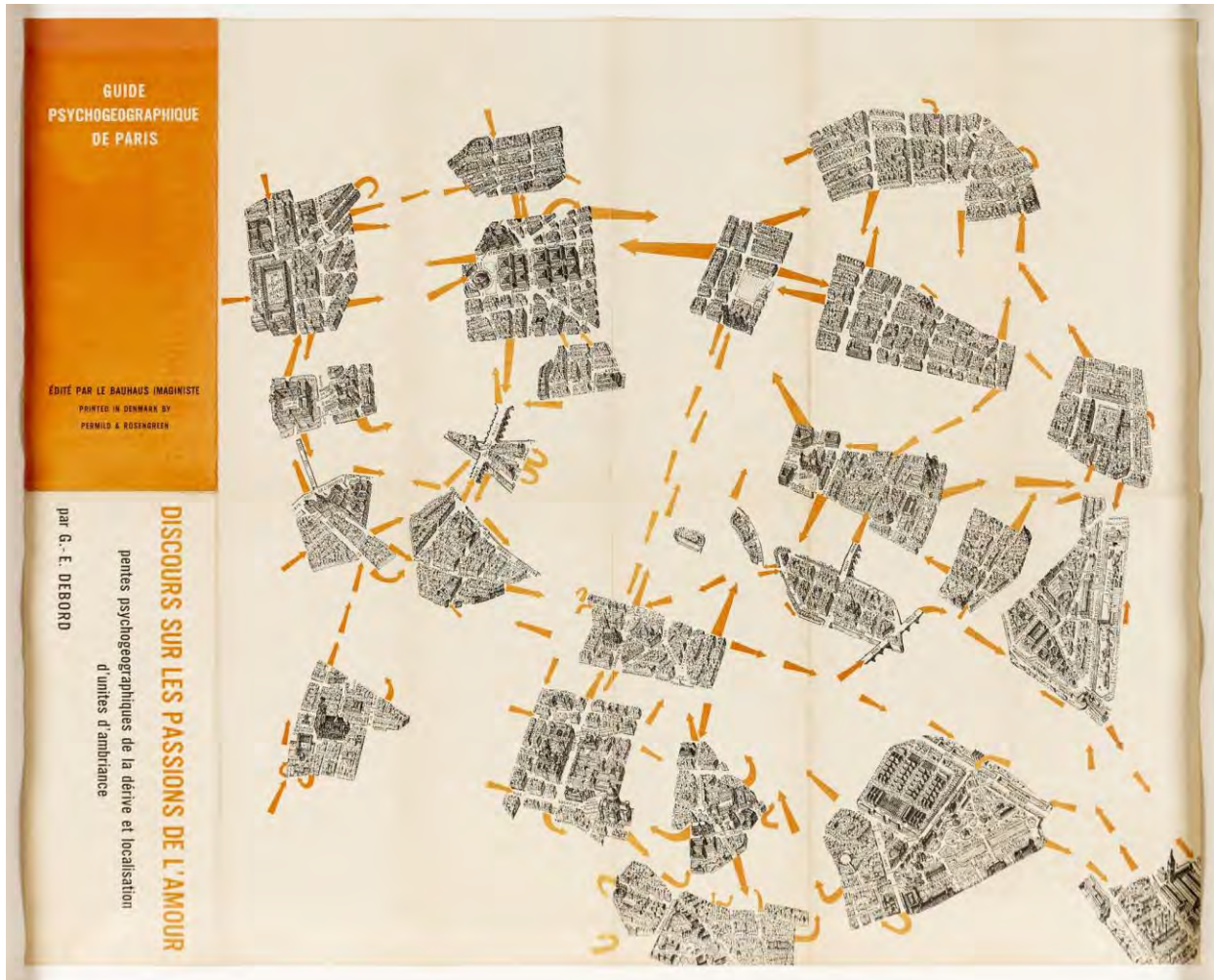
En la imagen de la *Guide psychogéographique de Paris*, realizada por Debord (ver Figura 6), se observan fragmentos de lo que podría ser un plano/mapa típico de la ciudad, pero que ha sido intervenido por el artista en cuanto a la disposición de sus elementos, los espacios entre fragmentos y unas flechas confusas que parecen indicar rutas, direcciones pero sin inicio ni punto de llegada. No se encuentra una descripción ni indicaciones explícitas, lo cual lo distancia de ser un mapa convencional o ‘utilitario’ y lo acerca más al collage.





**Figura 6**

*Guide psychogéographique de Paris. Discours sur les passions de l'amour. Litografía de Guy Debord (1957)*



*Nota.* Adaptado de Drawing Matter. (<https://drawingmatter.org/guy-debord/>)

Un mapa típico, ‘utilitario’, tiene como objetivo mostrar una porción de territorio de modo que el usuario pueda ubicarse en el espacio (evitando así perderse). Es una representación gráfica que tiene como objetivo comunicar un mensaje de manera clara y concisa, sirviéndose del uso de la escala, una leyenda, un título, cuadrícula, flecha norte, etc. No obstante, la *Guide psychogéographique de Paris*, se parece más a

un croquis, que es una representación gráfica de un espacio, pero la cual es imprecisa, hecha a modo de boceto y sin una referencia espacial definida.

La obra de Debord, pues, estaría más destinada a causar la desorientación que la orientación. Parece un croquis lúdico, que invita a perderse, pues las flechas y sus direcciones son laberínticas, el recorrido, circular, pues no presenta un inicio ni fin claros lo que implica una especie de ruta o movimiento interminable, infinito. La *Guide* sería un croquis que desde su disfuncionalidad, critica el funcionalismo urbano y capitalista que a partir de sus mapas turísticos “predetermina” el movimiento urbano de quienes lo utilizan, limitando el espacio para el error y los desvíos.

Es así un dibujo íntimamente ligado a la deriva, que tal como la describe Fernandez (2017), abarca varias aristas que le otorga una complejidad valiosa como metodología.

(...) [la deriva] combinaba lo aleatorio, el ‘dejarse llevar’ a través del paisaje urbano, con el estudio de planos y mapas, todo ello conectándolo con unas supuestas variables psicogeográficas que influyen en la deriva de modos diferentes, según las personas y las propias condiciones del entorno urbano (p.136).

En otras palabras, la deriva y la psicogeografía pretendían ser herramientas para tener experiencias distintas en la ciudad, en las que se daba tiempo para “escuchar” la voz de las calles y seguirle los pasos, al igual que generar atención acerca del vínculo afectivo que se genera con ciertos espacios y cómo estos impactan a las personas y por ende, modifican la ruta. Este tipo de “croquis lúdicos” parecen promover o dar cuenta de ese tipo de experimentaciones urbanas.

Por un lado, la deriva, estrategia utilizada por los situacionistas que iba de la mano con la psicogeografía, era la que fomentaba los desvíos, la caminata por lugares de la ciudad que podían ser “impopulares” o poco espectaculares, generando experiencias urbanas alternativas, en donde nada era predecible. Tenía que ver básicamente con la idea de “ir a la deriva”, dejarse perder en los recovecos y expresiones de la ciudad sin tener un destino fijo. Considerando las afectividades y los modos en que el

espacio impacta en ellas, uno se dejaba guiar por lo que la ciudad le generaba y lo que sucedía. Este enfoque en torno al concepto de deriva fue planteado desde el grupo predecesor de la IS, la Internacional Letrista. Ellos reconocieron la potencia expresiva que perderse en la ciudad tenía como medio estético-político y de anti-arte (Careri, 2004). Es así que desde sus inicios, la IS llevaba a cabo derivas urbanas, las cuales usualmente realizaban en grupos de tres personas y a las que se les otorgaba un gran poder, percibiéndolas como un medio potente capaz de alterar el repudiado sistema que estaba llevando a la sociedad a su quiebre, ya que permitía experimentar la ciudad bajo unos términos propios, vivirla desde el propio cuerpo en contacto con las calles, a su ritmo.

El andar sin rumbo o vagabundeo ya había sido aplicada por artistas o colectivos con intereses similares en la ciudad, entre ellos Dadá o los surrealistas, pero cada uno manteniendo su propio enfoque. Por ejemplo, entre el deambular de los surrealistas y la deriva situacionista había importantes diferencias. El primero tenía como objetivo revelar el inconsciente de la ciudad, su lado onírico, por lo que el azar cobraba el rol principal en la acción.

Al contrario de lo que los surrealistas perseguían (las dimensiones inconscientes), los situacionistas tenían una propuesta que no buscaba alejarse de lo real ni lo concreto, sino que más bien buscaba potenciar lo cotidiano. En el caso de la deriva situacionista, el azar era uno de los elementos que se ponía en juego pero no el principal, ya que esta sí se valía de ciertos lineamientos o instrucciones (que responden en parte a la esencia lúdica del grupo y su afán por construir situaciones).

Como se mencionó en la revisión que hicimos del juego y sus elementos, las instrucciones delimitan el “tablero” para poder moverse con libertad dentro de una nueva realidad planteada por ellas mismas. Por ello, es primordial que en el juego se planteen reglas divertidas, curiosas o insólitas, que hagan posible situaciones fuera de lo común, unas que disparen el impulso creativo. “Jugar significa en este caso, saltarse deliberadamente las reglas e inventar unas reglas propias, liberar la actividad creativa de las construcciones

socioculturales, proyectar unas acciones estéticas y revolucionarias dirigidas contra el control social.” (Careri, 2004).

Es por ello que los situacionistas no querían aceptar las reglas ya existentes que determinaban un andar orientado al consumo, al tránsito/circulación para llegar a un sitio, sino que preferían establecer sus propias reglas, unas que hagan posible experimentar el espacio urbano de formas anti-sistema, que cuestionen el uso normativo o instaurado de recorrer la ciudad y así no solo imaginar pero llevar al campo de la acción otras maneras de vivir/ser en la cotidianidad en que cada momento es importante y se intenta volver a tomar el territorio.

En la actualidad, hay algunas prácticas contemporáneas que se dedican a recorrer la ciudad de modos alternativos. El principal exponente de esto es Francesco Careri, arquitecto y profesor universitario italiano que a lo largo de muchos años se ha ocupado por caminar las ciudades y descubrirlas a través de la deriva. Careri es fundador y miembro del grupo *Stalker* de Roma, colectivo descrito como un “laboratorio de arte urbano (...) una estructura abierta e interdisciplinar que realiza investigaciones sobre la ciudad a través de experiencias de transurbancia por los espacios vacíos y de interacciones con los habitantes.” (Careri, 2002). Ha escrito libros como *Walkscapes: el andar como práctica estética* (2002), el cual recoge la contundente investigación que ha llevado a cabo acerca de artistas, colectivos y pensadores quienes ya habían concebido el recorrer el espacio como una práctica estética, incluyendo a los dadaístas, los surrealistas y los situacionistas.

Crousse y Takano (2017) relatan cuando Careri llegó a Lima en el año 2017 para llevar a cabo una serie de derivas y actividades, en las que se ponían en práctica sus teorías sobre lo poderoso del caminar sin destino escrito, sin mapa, porque el mapeo es generado por el cuerpo en la relación con el espacio. Estas derivas tuvieron la intención de experimentar la ciudad de modo inusual, en colectividad (las realizaron grupos de personas de diferentes disciplinas e intereses), y enfatizando el aspecto lúdico. Para ello, se siguieron unas reglas que podrían ser consideradas “absurdas”. Reglas generales que Careri propone en las



derivas que realiza en las diferentes ciudades, y reglas específicas para el caso de Lima. Las autoras se refieren a las tres derivas realizadas como: *deriva del cerro (con la esperanza de llegar) al mar*, *deriva de la carretera (por fin) al mar* y *deriva de las lomas al río*. Cada una duró entre 6 y 11 horas. Las reglas generales planteadas por Careri según cuentan Crousse y Takano (2017) fueron las siguientes:

1. “No se puede volver por el camino ya recorrido” (p. 105). Esta proposición significa que en ocasiones se tenga que atravesar propiedades privadas, para lo cual es necesario interactuar con quienes viven ahí, contándoles sobre la acción y pidiéndoles permiso para pasar por su vivienda. En caso de que no se pueda, se permite hacer excepciones a esta regla, pero no sin antes intentar cumplirla.

2. “Se debe perder tiempo para ganar espacio”. (p. 105). Las autoras lo explican así:

Como en el budismo Zen, (...) dejar ser, dejar pasar sin esperar encontrar, sin la premura de un plazo, sin esperar el final. Si se encuentra, bien, si no se encuentra, también, de seguro estas experiencias servirán para construir otras historias en el futuro o para reencontrarse en algo que se pensaba irreflexivo (p.105).

Cuando abandonamos la preocupación por el tiempo, entregándonos a la oportunidad de recorrer el espacio sin su presión, pero poniendo a este elemento (tiempo) al servicio de la acción, en este caso, caminar; se gana el espacio, pues el tiempo ya no es un limitante. Lo que se considera tiempo perdido es en realidad energía invertida en recorrer con libertad, sin tomar el camino más rápido o fácil como queriendo evitar cierto aspecto que compone el camino, muchas veces por ser dificultoso, largo, inseguro o desconocido. Lo que se propuso fue en parte saber aceptar el recorrido y la experiencia, olvidando las ansiedades humanas y preocupaciones temporales. Estas experiencias colectivas implican reconocer el espacio de la ciudad e intervenir con la presencia del grupo en movimiento, explorando las posibilidades de paso y de relación con los diferentes momentos y elementos de la ciudad. A su vez, la regla o lineamiento específico que guió el recorrido de las derivas llevadas a cabo en Lima fue “ir de arriba abajo”, de los cerros

al mar, bajando como el agua. Al recorrer el espacio de esta manera, se conectaban características particulares de Lima, no solo territoriales y topográficas (geografía diversa desde los cerros hasta la playa), sino también sociales (la distribución de la sociedad en distritos consolidados y emergentes), etc. Así, en la deriva realizada se atravesaban territorios, paisajes y realidades muy distintas, que conforman la idea de Lima como un collage rebosante de información.

Crousse y Takano (2017) plantean la cuestión acerca de la importancia de cambiar las maneras en que experimentamos la realidad, buscar habitar de formas distintas, en especial para disparar la creación artística, tomando otros puntos de contacto con la realidad y así “volver a ver”. Careri y su práctica son tan solo un ejemplo de las infinitas posibilidades de vincularse con la ciudad desde una perspectiva artístico-lúdica, en que la acción y la presencia son indispensables, así como la observación atenta y la persistencia. Realizar una deriva con otras personas, quienes tal vez no se conocen previamente, es también dar el espacio a un encuentro valioso de intercambio, dedicado al compartir del tiempo/espacio, incluyendo el movimiento (ritmo) e incluso las reflexiones posteriores.

A continuación, haremos un análisis de otras metodologías que han servido a artistas contemporáneos para experimentar la ciudad y reflexionar sobre ella, apropiándosela. Estas son estrategias que podrían considerarse como tipos de juego. En primer lugar, retrocederemos en el tiempo hasta la propuesta del *ready-made* u “objeto encontrado” y sus alcances como recurso artístico lúdico. Como se sabe, el *ready-made* se hace conocido por la obra de Duchamp, quien con su tono lleno de humor e ironía presenta en el año 1913, *Roue de bicyclette* -la primera obra de arte considerada *readymade*. Vale recordar que como afirma Gutiérrez (2004), el ‘estilo’ lúdico de Duchamp parte de su interés por el ajedrez y las estrategias de pensamiento que este juego estimula.

Es así que al descontextualizar un objeto cotidiano despojándolo de su utilidad y llamarlo obra de arte (reconociendo su valor estético), fue en su momento una idea ingeniosa y rebelde, una forma de anti-arte que también da cuenta de una perspectiva lúdica ante la vida que permite elaborar nuevas sintaxis



imaginando otros espacios en donde lo cotidiano y banal puede mostrar otras caras. No nos detendremos en explicar cómo es que la academia del arte, primero quizás escandalizada, termina por aceptar este tipo de objetos existentes que “simplemente” son tomados, a veces levemente alterados, otras no, y descontextualizados para presentarlos nuevamente pero como obras de arte. Pero sí rescataremos que el hecho de que el *readymade* haya sido absorbido, aceptado por las distintas esferas del mundo del arte es una prueba de que lo cotidiano cada vez se acerca más a la idea generalizada que se tiene sobre lo que es o debe ser el “arte”.

En su texto *Lo Infraordinario*, publicado por primera vez en 1989, Perce (2022) defiende lo cotidiano entendiéndolo como “real” y llamándolo *infraordinario*, enfrenta al lector y lo invita a darle atención a lo cotidiano, a cuestionarlo, a la vez que se pregunta cuál sería la forma adecuada para hacerlo.

Lo que realmente ocurre, lo que vivimos, lo demás, todo lo demás, ¿dónde está? Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo *infraordinario*, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo? (pp.22-23).

Tal vez una de esas formas de hacerlo se encuentra en el *readymade*.

Algo que siempre sucede con lo que en un inicio parece revolucionario, es que el sistema termina tragándose, eso que inicialmente lo desafiaba y en casos más radicales pretendía eliminar. Sin embargo, por más rápidos y cambiantes que sean los tiempos actuales, por tan poco disruptivo que sea el objeto encontrado hoy en día, sigue siendo poderoso. La simple operación de cambio al que es sometido el objeto en cuanto a su función o el lugar que ocupa en la sociedad: de objeto común/ utilitario a objeto artístico, plantea una re-mirada que implica la apertura mental y disposición de ver las cosas diferente. Y esto es lo central en el gesto del *readymade*, que implica tener la capacidad a percibir la realidad más allá de las preconcepciones, poder mirar y remirar la realidad cotidiana con otros ojos.

Es similar a lo que puede suceder con un juguete. Un objeto común, que en realidad es más una excusa pues técnicamente podría ser cualquier cosa, desde una botella de plástico, un papel, una rueda, etc. Cualquier elemento se puede transformar en otra cosa si se comienza el juego. El objeto, por la intención que se le pone es transformable en el mundo del arte y en el mundo del juego. De esta manera, una botella se puede convertir en un objeto con el poder de apuntar a quien “manda” y quien debe obedecer en el juego botella borracha.

El *objeto encontrado*, (que como vimos no es necesariamente un “objeto”) sacado de su cotidianidad y re-contextualizado se ve interceptado por una acción que es la re-apropiación. El hecho de concebir algo fuera del paradigma bajo el cual fue originalmente creado o bajo el que funciona en la cotidianidad, de algún modo genera un vínculo mayor con el elemento. La reapropiación también implica que existió en un momento una desconexión con eso que es re-apropiado, resignificado. En el sentido de esta investigación-creación, reapropiarse de elementos cotidianos es retomarlos, es asumirlos como propios, es reclamarlos.

La reapropiación de elementos de la ciudad implicaría una primera distancia, que irónicamente se da en una aparente cercanía que supone la cotidianidad. Esta distancia sería algo así como estar en piloto-automático en la vida, sin ir al fondo de las cosas, sin experimentar, aislarse. “El habitante de la ciudad desea alejarse de la realidad cósmica y ha dejado de soñar en ella.” (Gilles, 1958). Al re-contextualizar elementos de la ciudad y resignificarlos en un nuevo campo de significados estéticos y lúdicos, se reformula el vínculo con esos elementos dando pie a nuevas posibilidades de experiencias y reflexiones. Además de la apropiación de los elementos cotidianos, o el *readymade* que resalta el valor de la idea por sobre el objeto (cosa que definía la propuesta del arte conceptual) este último también se servía de las instrucciones como herramienta para plantear situaciones y acciones.

En el subcapítulo 1.2 mencionamos el Poema para realizar de Vigo (ver Figura 2), el cual ejemplifica el uso de la instrucción como propuesta artística, haciendo evidente el paso de espectador a

artista. La persona que sigue las instrucciones, construye la obra. A partir de únicamente un texto, una indicación, se puede proceder a ejecutar la obra. La utilización de un recurso tan simple como una indicación para abrir posibilidades de acción, también refiere a la noción de que el arte está en la vida y no necesita ser algo extraordinario. Artistas como Yoko Ono, Alison Knowles, Sol LeWitt, encontraron una gran potencia en las instrucciones, utilizándolas en su obra. Más allá de lo innovador de este tipo de propuestas a razón de su carácter conceptual y no objetual, la relación con el juego es clara. Esto demuestra lo simple que puede ser una instrucción para disparar toda una serie de rutas.

En la obra *Street Piece* (1962-1963) que lleva a cabo la artista americana Alison Knowles (ver Figura 7), la instrucción es tan sencilla como “Haz algo en la calle y dáselo a alguien”. En esa sencillez reside la potencia de la pieza, que es parte de un compendio de instrucciones muy distintas para llevar a cabo. Solo basta con que alguien sienta la motivación de llevarlo a cabo, las ganas de jugar, y entonces la pieza toma cuerpo en su versatilidad y amplitud.

### Figura 7

*Street Piece. Instrucciones de Alison Knowles (1962-1963)*

#5 —

**Street Piece (October, 1962 to March, 1963)**

Make something in the street and give it away.

Premiered in August, 1963. #9 and #11 are really variations on this piece.

*Nota.* Adaptado de By de Alison Knowles. Ubu Classics. (2004)

En su obra, Knowles fomenta el intercambio y el encuentro en las calles de la ciudad, eligiéndola como el soporte (y en cierto sentido también un material) perfecto para que las acciones se lleven a cabo. A su vez, ya que *Street Piece #5* es muy abierta en su planteamiento, hay una extensísima cantidad de posibilidades y modos de llevarla a cabo, dando el espacio necesario para imaginarlas.

En los ejemplos mencionados, las instrucciones y la reapropiación de elementos son algunas de las estrategias de producción artística en las que se pone en juego la esencia lúdica del arte junto con la ciudad, funcionando como vehículos para generar interacción entre humanos y entremezclarse con la vida cotidiana, borrando los límites entre arte y vida. Asimismo, la psicogeografía y la deriva (formuladas de distintas maneras según los intereses específicos) son metodologías artísticas con un fuerte componente lúdico que permiten desarrollar proyectos y acciones en la vía pública.

En relación a los casos revisados, se puede observar que existen diversas maneras de aproximarse e intervenir la ciudad fuera de la “normalidad”, a partir de un arte con enfoque lúdico que hace espacio para el encuentro y el intercambio entre ciudadanos y su medio urbano.

Se plantea esta alternativa para producir un arte que esté más en relación directa con la vida. Así, al generar propuestas artísticas que sean interactivas y lúdicas, pueden nacer ideas que motiven a las personas a vincularse de modo distinto con la ciudad en donde viven, poniendo en juego su imaginación y no dependiendo del consumo como única alternativa para llenar el tiempo libre. La unión de arte y juego permite crear un espacio seguro de encuentro e intercambio, poniendo en práctica la participación, la imaginación y el compartir.

#### **1.4. Lima: un mar de información y un cerro de posibilidades**

Lima, una ciudad que es capital y se yergue sobre el desierto y el mar -siendo una de las pocas capitales del mundo con salida al mar-, crece espontáneamente y a alta velocidad, se niebla, se puebla, se turba, respira, se congestiona, se atora, se pinta, se agrisa y se vuelve a pintar. Hace mucho ruido, se queja, grita, canta, crece, se hace daño, llora, se sigue segmentando, se agrieta, y permanece temblando, como el mar en su infinita oscilación.

Es una ciudad en la que pasan muchas cosas a la vez. Su crecimiento veloz así como la falta de planificación urbana hacen que sea un espacio para la espontaneidad y para que pasen cosas inesperadas todo el tiempo, debido a la falta de regulación. Es así que “la vida” puede fluir más libremente que en lugares en los que el control es excesivo y la posibilidad de experimentación quizás se limita porque todo ya está muy dictaminado. Por ejemplo en Lima, cientos de vendedores ambulantes de infinitos objetos variados, artistas callejeros (desde cantantes hasta esculturas vivas) o gente que se las ingenia desde la calle para trabajar, son parte de las escenas urbanas del día a día.

El hecho de que sea un territorio compartido por una gran diversidad de identidades enriquece el panorama, dando mucha más información sensorial para absorber, muchas voces que se entremezclan entre el ruido urbano, una arquitectura disonante, estilos de vida muy distintos, etc. La ciudad de Lima es un collage de diversidad y multiculturalidad en la que se superponen imágenes y paisajes con altos contrastes conformando un espacio social complejo pero a la vez muy interesante.

No obstante, se sabe que hay un problema que nos afecta como limeños y es la falta de un sentido de pertenencia a la ciudad de Lima. Al convivir tantas identidades y culturas en un amplio territorio, se necesitan esfuerzos comunes para consolidar un sentido de pertenencia colectivo. El uso del espacio público cumple un rol determinante en este objetivo, pues la ciudadanía se ejerce apareciendo en él.

En Lima la Horrible, publicado por primera vez en 1964, Salazar Bondy expresaba la indignación e inconformidad que muchos limeños sentían frente a su ciudad. “Se ha vuelto una urbe donde millones de personas se dan manotazos en medio de bocinas, radios salvajes, congestiones humanas y otras demencias contemporáneas para revivir abriendo paso entre las fieras que de los hombres hace el subdesarrollo.” (Salazar Bondy, 2014, p.57). Salazar Bondy critica no sólo la precariedad en cuanto a la infraestructura de la ciudad, sino sobre todo las relaciones interpersonales que, tan cargadas de prejuicios y alienación, vienen interfiriendo en la construcción de un espacio inclusivo y democrático, lo que se asocia directamente con la experiencia trajinada en las calles y la falta de sentido de pertenencia al colectivo.

De la misma manera, la artista Johanna Hamann, escultora y docente limeña, describe la ciudad de Lima como “Una marabunta que avanza incluso sobre sí misma imponiendo su caos, destruyendo cualquier huella de principio de orden y planeamiento urbano, destruyendo inclusive su pasado original.” (Hamann, 2017).

Canziani (2017), arquitecto y urbanista de larga trayectoria, apunta a este asunto sosteniendo que nos encontramos lejos de la concepción indígena del territorio, bajo la cual éste es entendido como cuerpo y al mismo tiempo ese cuerpo es una extensión de la naturaleza. Ese modo de percibir el espacio que se habita permitiría un mejor cuidado y respeto hacia éste (dejando de verlo como fuente de recursos a extraer), asimismo la noción de que cada habitante forma parte de un sistema de ese gran cuerpo, siendo componente de una unidad, se opone a la tendencia urbana de aislamiento o enrejamiento de viviendas.

Acerca del espacio urbano, y en relación con el arte, se debe aludir, al menos por un momento, al arte público: el arte que se emplaza en los espacios públicos y es de libre acceso. Wiley Ludeña, urbanista y arquitecto, argumenta que este, capitaneado por la “sociedad del espectáculo” es por sobre todo, “representativo” e intenta llenar espacios con “espectáculo” quitando las posibilidades de interacción social con el arte. El exceso de ornamentalidad y “puesta en escena” quita agencia a los ciudadanos para participar de este arte urbano con horror al vacío, sin espacio para crear conexiones (Ludeña, 2013).

Por las razones descritas, Lima como espacio urbano tiene muchas y diversas complicaciones. Justamente por eso es que nos interesa en este trabajo aportar desde el arte y el juego con propuestas que den, a quien esté dispuesta/o, ideas de vivir la ciudad e intervenirla, herramientas para generar encuentro, ahuecando las barreras opacas que la vida en la ciudad a veces levanta, para ver a través de ellas. Aunque Salazar Bondy, Hamann, Canziani, Ludeña y Zapata muestran una perspectiva fuertemente crítica sobre las características de Lima, en este proyecto se ofrece una perspectiva que encuentra en las crisis oportunidad de exploración y de observación más allá de lo evidente. Es una manera de crítica que no pretende destruir sino construir.



Pero los artistas locales se han ocupado de hablar sobre/desde Lima desde distintas aproximaciones lúdicas. En las siguientes páginas se dará cuenta de las maneras en que dichos artistas han utilizado el juego como componente esencial en su práctica artística, para reflexionar, abordar críticamente o dar testimonio de su experiencia. El lector podrá conocer algunas obras en las que se hace uso de metodologías y estrategias como la reapropiación, el ready-made o las instrucciones. Esto le permitirá formar sus propias conclusiones acerca de la capacidad y el valor de un arte lúdico en tanto herramienta para relacionarse con la ciudad y fortalecer el sentido de pertenencia con Lima. Para entender la vigencia del concepto de la psicogeografía en la práctica artística contemporánea local, presentamos como ejemplo la obra de la artista Eliana Otta, quien en su trabajo *Intervención Capital* (2015), propone un ejercicio de mapeo colectivo que pone en evidencia la perspectiva psicogeográfica (ver Figura 8).

### **Figura 8**

*Capital Intervención. Instalación de Eliana Otta (2015)*



*Nota.* Adaptado de Eliana Otta. (<https://eliana-otta.com/portfolio/capital-intervencion-intervention-capital/>)

En esta obra participativa, las paredes del espacio de la galería fueron “convertidas” en pizarras negras en las que se desplegaba el dibujo de los planos de la ciudad de Lima. Los espectadores-participantes eran invitados a intervenir los planos pegando post-its o papelitos de colores en que escribirían su respuesta a instrucciones como “Un lugar donde hayas tenido una experiencia emancipadora o de libertad.”, “Un lugar donde hayas visto algo que te confundió profundamente.”, o “Un lugar donde hayas padecido o hayas sido testigo de una injusticia” (Otta, 2015). La obra exponía así un ‘tejido’ de pequeños testimonios de las experiencias de distintas personas que funcionaba como una especie de historia colectiva situada en el espacio urbano de Lima.

La obra *Capital Intervención* propone un espacio de intercambio y de socialización con un fuerte potencial lúdico ya que primeramente, no es una obra estática, el mapa va llenándose a partir de las personas que van a la exposición y participan, remarcando así la idea de que es a partir de la presencia y la acción de los cuerpos que una ciudad se configura como tal. Remarca la importancia de las vivencias subjetivas, cargadas de emociones, notando que es a través de ellas que cada quien crea y fortalece su vínculo con la ciudad. Acercándose a las paredes, uno podía conocer las historias de otras personas situadas en espacios urbanos, entretejiéndose con otras historias, y así ampliar su conocimiento de dichas áreas desde la empatía, la intriga, o la curiosidad. Asimismo, la disposición del mapa en las paredes de la galería, supuso que algunos puntos del mapa estén muy altos y sea necesario utilizar una escalera, así como para llegar a otros puntos, era necesario agacharse o poner al cuerpo en posiciones incómodas: la obra exigía una participación activa del espectador- convertido en participante-artista, quien no solo debía reflexionar su relación con ciertos espacios guiados por las preguntas que la artista proponía, sino que luego debía escribir su respuesta y colocar el papel en el lugar que correspondía, añadiendo más densidad y color al mapa.

Por otro lado, presentamos una obra local que se desprende del concepto de la deriva, que lo reinterpreta y lo une con la escritura. La obra es *L-H-M-A-Poema 58 km.* (2013) del grupo *Ánima-Lisa* (ver Figura 9), colectivo limeño de poesía con un interés en el territorio y el lenguaje. En esta obra se reinterpreta la idea de la deriva ya que, aunque es cierto que no hay un “destino final” o punto de llegada, el

recorrido se genera desde la intención de “escribir” una palabra en el mapa (la escritura es el recorrido). Si bien en dicho trabajo el énfasis no está puesto en descubrir el inconsciente de la ciudad o dejarse guiar por ella y por las emociones que causa en los artistas, sí está presente el aspecto de lo “erróneo” que se encuentra ligado con la deriva. Esto porque la deriva es una metodología anti-oficial, anti-turística, interesada en los no-lugares, o lugares banales que pasan desapercibidos. Del mismo modo, en el trabajo de *Ánima-Lisa*, la idea de escribir una palabra en el espacio se ve interferida por las calles cerradas o las situaciones que no permiten hacer el recorrido “perfectamente”.

### Figura 9

*HM-A-Poema 58 km. Acción de Ánima Lisa (2013)*



*Nota.* Adaptado de *Ánima Lisa* (<https://animalisa.pe/exposiciones/lima-poema-58-km-agosto-2013/>)

En el proyecto, tomando como línea guía la Línea 1 del tren de Lima, se buscó dibujar las letras que constituyen la palabra LIMA en el territorio de la ciudad, de manera que la palabra quede atravesada por la línea del tren eléctrico. El dibujo iba a generarse por la caminata, por medio de un GPS quedaría el registro en un mapa. Era una denuncia o crítica que funcionaba en varias capas, pues la palabra ‘Lima’ tachada, indica que algo en la comunicación no funciona, ni a nivel de territorio ni en lo social, y por ende tampoco en el lenguaje. El colectivo buscaba visibilizar también la problemática que la casi eterna obra de la construcción del tren eléctrico conllevó para los ciudadanos. “En su nivel más elemental, ciudad y escritura constituyen sentido en un espacio que no solo funciona como mero soporte pasivo de inscripciones sino fundamentalmente como agente activo y configurador de significados” (Ánima Lisa, 2015). En este caso, las “instrucciones” que delimitaban la acción eran el reto de formar la palabra LIMA, en el espacio mencionado. Esto, no obstante, iba a ser imposible de realizar a la perfección o con absoluta precisión por las características y estructura de las calles. Como sostienen los miembros de Ánima Lisa (2015):

La ciudad no es una página en blanco. El cuerpo caminándola ofrece un nivel de vulnerabilidad mayor al de la mano trazando marcas en un espacio neutro. Análogamente, el GPS que registra dicho recorrido incorpora un margen de error de aproximadamente 50 metros. Esta imprecisión es funcional a la idea de base: la distancia insalvable entre el trazo de la palabra y lo que ésta representa se hace efectiva en una ciudad que no es aprehensible sino deambulando por ella.

Es así que al llevar la escritura a la calle, se abre un lugar para cierto margen de error que se materializa, dando cuenta de los errores que se encuentran presentes en todo intento de comunicación. Por consiguiente, la acción-escritura realizada y las dificultades en su realización, los desvíos, el intento de llegar a acuerdos con la calle para lograr el objetivo, dieron como resultado algo más que la palabra escrita tachada. Podría alegarse que ella termina por quedar como una huella, un registro de algo que en el contexto de este trabajo podríamos considerar de gran relevancia, en la que luego se profundizará: el proceso, el juego en sí. La experiencia de una escritura corporal colectiva y la creación de un lazo con la ciudad desde el planteamiento de una situación inusitada, para develar otras cosas que de otra forma pasarían desapercibidas.

Se hace evidente el uso de las herramientas y estrategias como la deriva y las instrucciones, asimismo se puede hacer el nexo con la práctica de Francesco Careri y por ejemplo, la instrucción que él pone para los casos en que hay una propiedad privada interfiriendo en el camino: intentar pasar por ahí, pidiendo permiso a los dueños y entablado de esta manera un intercambio. En el caso de *Ánima-Lisa*, no se sabe si esto se intentó, pero se vuelve a presentar la interrogante de cómo lidiar cuando hay una infraestructura que corta el recorrido. *HM-A-Poema 58 km.* comprueba así la vigencia de este tipo de estrategias artístico-lúdicas que se insertan en la vida y por ende en la cotidianidad de la ciudad para experimentar, jugar, disrumpir y cuestionar.

En ese sentido, es válido mencionar la obra *Perú Express* (2015), del peruano Juan Javier Salazar, artista interdisciplinario cuya amplia obra estuvo siempre teñida por un característico tono irónico y juguetón. En ella, se sirve de la apropiación o uso de elementos cotidianos para re-contextualizarlos, añadiéndoles una carga personal lúdica y crítica. *Perú Express* es una obra de carácter performático (ver Figura 10). Esta es llevada a cabo en un ómnibus, en donde el artista, personificando a un vendedor ambulante, ofrece unos productos para la venta. Son unos pequeños cojines bastante inusuales en forma del mapa del Perú. La razón de ello, es que él dice (en su performance) que todos los gobiernos rematan el Perú en pedacitos, por eso él ofrece uno entero. Cada uno de los pequeños *perusitos* está forrado en telas coloridas de animal print, pues como dice Salazar “es un jaguar” (Museo Itinerante Arte por la Memoria, 2018, 1m57s). Como tal, tiene una cola “de yapa” aludiendo a Chile (Museo Itinerante Arte por la Memoria, 2018, 0m16s).

En la performance, que remite a la idea de las situaciones construidas por los situacionistas, donde se crean momentos o circunstancias raras que se entrecruzan con la cotidianidad; Salazar vende sus productos utilizando ciertas frases o modos de hablar que comúnmente se relacionan con los vendedores ambulantes. Se apropia de su forma de hablar, pero le añade un tono satírico, de humor y crítica. Además, usa la técnica de los vendedores que suben a los buses, quienes entregan el objeto en venta a los pasajeros para que lo puedan ver y tocar y luego decidan si quieren comprarlo. Salazar replica una situación cotidiana,



volviéndose él mismo un personaje típico de la compleja y a la vez divertida vida urbana en Lima. El vendedor ambulante encarna la idea de la precariedad e informalidad pero sobre todo del recuseo y la lucha por sobrevivir cueste lo que cueste, ideando formas creativas e inesperadas de hacerse un camino. El artista vende sus mapas a un módico e insólito precio, esto es, lo que la gente esté dispuesta a ofrecer, sean diez o veinte centavos. La razón de esto es que, en sus palabras, “hoy día en este ómnibus no es un negocio, es una fórmula instantánea para que los habitantes del Perú se lo puedan llevar en el bolsillo a su casa” (Museo Itinerante Arte por la Memoria, 2018, 0m32s).

### Figura 10

*Perú Express. Performance de Juan Javier Salazar. (2015)*



*Nota.* Adaptado de La Mula TV. (<https://www.youtube.com/watch?v=FtBPoGuHxIg>)

Las situaciones construidas en su obra hacen del público parte decisiva de la pieza, pues ella genera un intercambio, un compartir el momento, la posible venta, la conversación y el viaje. En el video-registro de una de sus performances, se puede observar las distintas reacciones de los pasajeros. Algunos un poco descolocados, otros que vuelven a preguntar el precio, como si no lo creyeran, y hasta un niño que le pide insistentemente a su padre que le regale el objeto. El azar toma un papel fundamental en este caso, en el



que cada ómnibus es un universo único, con distintas rutas y diferentes personas dentro. En este trabajo, Salazar utiliza a su favor el componente lúdico del arte para criticar y señalar algunas cosas que suceden a diario. Asimismo, su obra también pone en práctica la idea de llevar el arte a la vida, democratizándolo y haciéndolo accesible. Lo que hace Salazar literalmente es llevar piezas artísticas cuyo precio en otro lugar (galería, tienda de arte) es extremadamente mayor al transporte público, bajo las lógicas de la venta ambulante.

A partir de estos referentes, vemos prácticas artísticas que se inmersan en la ciudad de Lima para responder a cuestiones que tienen que ver con la experiencia urbana. En estos ejemplos, lo lúdico aparece de distintas maneras: en el caso de *Ánima Lisa*, funciona desde la parte metodológica, de planteamiento de la acción-intervención a través de instrucciones claras para llevar a cabo. En el caso de *Eliana Otta*, el juego se hace presente por medio de la interacción y participación colectiva, asimismo se hace uso del concepto de psicogeografía como una aproximación holística y fenomenológica al espacio. Salazar, a través de la construcción de situaciones, de la ironía y de la apropiación de elementos, ocasiona momentos de juego e imaginación insertados en una situación de la cotidianidad, respondiendo a la necesidad de unir el arte con la vida.

Resulta que el juego podría considerarse como una forma de arte crítico, alternativo o de “resistencia” frente a los valores que rigen el movimiento de los humanos en el mundo moderno, quienes, impulsados a percibir negativamente el tiempo en que no se está produciendo (pues la vida cuesta caro y la culpa de no estar utilizando “productivamente” el tiempo nos carcome por dentro), recibimos el vacío del tiempo libre con las herramientas que el sistema ha codificado en nuestros cuerpos: ansias de consumo y estímulos. La gran importancia del arte y del juego como espacios de ocio y encuentro en un contexto de estrés y aislamiento, o dicho de otro modo, en la ciudad, es algo que no se puede obviar si se piensa en construir una sociedad más libre.

Una actitud pasiva y receptiva es lo que perpetúa la permanencia de algo. Quizás, por la vida ajetreada que se lleva comúnmente las ciudades, ya sea por los bombardeos intensos de información de todo tipo o por las interminables horas de trabajo, estamos tan cansados que preferimos ‘consumir’ productos que no requieran de nuestra participación activa ni interacción con otros. No quedan muchas ganas de jugar, pues esto implica un esfuerzo, el de accionar, interactuar, comunicarse y tomar decisiones. Es más fácil ver televisión, pedir algo de comer, y si se despierta algún impulso de socialización, puede que baste con hacer *scrolling* en la red social favorita para satisfacerlo y matar a punta de *me gustas* el escaso tiempo libre que aunque parezca insólito, puede llegar a pesar. Y así, se vuelve difícil establecer una relación con la ciudad que se habita.

El clásico plan juvenil de “salir a jugar” a la calle, al parque, a la plaza, o el más adulto “salir a pasear”, se va petrificando, quedando atrás. El uso social del espacio público orientado al ocio y al disfrute, y dentro de ello al juego, es algo que en la ciudad de Lima deja mucho que desear, a causa de muchos motivos como la inseguridad ciudadana, la falta de espacios de esparcimiento, entre otros. El juego en una primera lectura, similarmente al arte y su forma de operar, podría considerarse como una vía de escape de la realidad. Ambos implican el uso de la imaginación y otras sensibilidades para poder “entrar” a los mundos que sugieren. Ayudan a equilibrar la existencia, dándonos una puerta para salir de la normalidad. Sin embargo, esta idea puede sonar a que arte y juego serían simples paliativos, como el entretenimiento o las drogas.

La postura que tomamos en esta investigación es que valdría la pena que el arte y el juego, o el juego como arte, o el arte como juego, no sean un escape de la realidad (de la cual ya estamos bastante disociados) sino que sean espacios que nos ayuden a procesarla. Por ello, sin alejarnos ni negar la realidad, buscamos reajustar las maneras de relacionarnos con el mundo para construir otras posibilidades de experiencia, que un modo de ser y actuar lúdico nos permita habitar la vida y el espacio de nuevas maneras, jugando, probando, generando conexiones inusuales. La ciudad es el lugar en el que los cuerpos se mueven,

se encuentran. En ella, en sus dinámicas y flujos, vemos el sistema puesto en práctica. Insumos para jugar y hacer arte.

## **CAPÍTULO 2. PROYECTO ARTÍSTICO JUGAR LA CIUDAD**

Este capítulo abordará la documentación y reflexión implicada en el proyecto artístico Jugar la ciudad, el cual es a la vez mi proyecto de tesis, realizado durante el año 2022. La estructura del capítulo se ordena en cuatro subcapítulos que permiten conocer el proceso artístico desde su etapa inicial hasta la culminación del proyecto. El primer subcapítulo cuenta sobre la motivación e intención, allí donde relato algunas anécdotas previas al trabajo que fueron claves para la elaboración del proyecto y que explican de dónde surgen las preocupaciones que me llevaron a investigar y abordar desde el arte la ciudad. En el segundo subcapítulo doy cuenta de la etapa inicial del proyecto, en la que voy conectando las intuiciones iniciales, aterrizando ideas en papel y llevando a cabo las primeras aproximaciones a experimentar la ciudad a través del juego y con algunos materiales. A partir de ellas, se van generando ideas de piezas que empecé a construir, y que cuyo proceso de creación, así como la reflexión y análisis me llevaron a esclarecer lo que quería lograr con ellas. Este proceso me ayudó a entender el punto central del trabajo: el nexo entre arte y juego y cómo éste puede ser aplicado en la ciudad. Definieron así la esencia artística-lúdica de mi propuesta y dejaron más clara la ruta.

Luego, el tercer subcapítulo aborda las metodologías que generé para salir a la calle, basadas en instrucciones lúdicas y en construir encuentros inesperados con la ciudad, sus elementos y las personas que la transitan. El subcapítulo se divide en dos partes, la primera que describe las experiencias en dos de las derivas en que se aplicaron tales metodologías, explicando las reglas planteadas que guiaron los recorridos y permitieron recoger información. La segunda parte, cuenta el proceso de construcción material de las piezas a partir de lo recolectado en las derivas. También se determina cuáles son las piezas que conforman el proyecto. Y, finalmente, el cuarto subcapítulo recoge la etapa del montaje en dos partes: la primera que se encarga de definir el montaje conceptual, aclarando los requerimientos y condiciones necesarias para

generar el espacio adecuado para la interacción con las piezas; y en la segunda parte se narran las experiencias en los dos montajes que se hicieron y en las actividades de mediación, así como algunas anécdotas que dan luces sobre las interacciones que se dieron entre la gente que asistió a las exposiciones/actividades y las piezas.

## **2.1. Motivación e intención: contra la opacidad y el desencuentro de la vida urbana en Lima**

En marzo de 2020 regresé a Lima luego de estar viviendo fuera por dos años y medio, en dos ciudades muy distintas entre sí. A los pocos días de regresar, comenzó la pandemia y como bien se sabe, nos afectó a todos en múltiples niveles, tantos que las palabras siempre se quedarán cortas para describir sus efectos y repercusiones. Quiero hacer hincapié en el cambio que la situación de la pandemia trajo en el vínculo de las personas con la ciudad y en las relaciones interpersonales. Al considerar el espacio compartido como peligroso, del mismo modo que la cercanía a los cuerpos ajenos, las personas se vieron obligadas (por miedo y por ley) a evitar salir a la calle y reunirse. Las interacciones se limitaron a las pantallas y medios de comunicación.

Poco a poco, volvimos a salir a las calles pero con una nueva perspectiva, luego de haber vivido momentos difíciles y de extrema tensión global. Cuando volvimos a la “antigua normalidad” -que nunca iba a ser la misma- todo parecía nuevo. En mi caso, mi interés y ganas de estar en la calle se potenciaron, al mismo tiempo, comencé a analizar lo que sucedía en la ciudad. Me interesé por el uso que hacíamos los ciudadanos de él, tratando de entender la complejidad que implica compartir un territorio. Fue así que mis exploraciones artísticas comenzaron a girar en torno a dichos asuntos. Cuando me pregunté por mi lugar de enunciación, me di cuenta que habían grandes distancias que me generaban problemas. Llegué a la conclusión de que mi “sentido de pertenencia” a la ciudad en donde vivía, al cuerpo social, no existía

realmente. No me sentía parte de casi nada. La identidad se conforma en parte por un componente colectivo<sup>5</sup>.

Fue a raíz de mi experiencia y análisis del uso y las dinámicas que se generaban en la ciudad que me pude dar cuenta de la gran ausencia de sentido de pertenencia y de la fragilidad e inestabilidad característica de ese cuerpo social del que formamos parte.

Las ciudades modernas en general (esto varía según cada ciudad) son espacios en los que suceden muchas cosas a gran velocidad, en las que el ritmo de vida no permite mayor detenimiento o disfrute más allá del consumo, como puede que sí suceda en espacios rurales o menos urbanizados. Con la experiencia de haber vivido en otras dos ciudades, pude ‘reconocer’ algunas particularidades de Lima, comparando, contrastando. Lima: ciudad gris, costera, diversa, fragmentada, precaria, desorganizada. Ciudad en la que la gente se evita la mirada, con altos niveles de desconfianza e inseguridad, pero con mar. Lima en la que habitan muchas Limas que aunque están muy cerca, friccionándose todo el tiempo, prefieren a veces olvidar las otras.

Siempre amaré Lima, por más que la intensidad de mi amor sea oscilante. Comencé la investigación de la ciudad con un enfoque puesto en los problemas. Partí intentando remarcar una postura crítica sobre todo ante la fragmentación y la precariedad, que consideraba como las problemáticas más graves de las cuales se desprendían una serie de conflictos sociales y espaciales. Poco a poco fui entendiendo que mi aporte no era una crítica que únicamente se sirve del rechazo y negación, sino una crítica constructiva que busca suscitar las ganas de experimentar desde otro enfoque más positivo y construir encuentros para vivir en mayor contacto con los/las otras/os y el medio urbano. En mi caso, de niña no pasaba mucho tiempo fuera de mi casa pues me criaron bajo la idea de que las calles eran un lugar muy peligroso y en el que jamás

---

<sup>5</sup> La idea no es unificarnos en una sola identidad como limeños/as, sino mejor respetar, reconocer y celebrar la existencia de la multiplicidad de ellas compartiendo el mismo territorio. El componente colectivo de la identidad implica sentirnos parte de un cuerpo social, aún con diferencias, entendernos como parte de un sistema. Sin embargo, es común que esto no ocurra por las razones que ya mencionamos, por ello, nos interesa proponer un espacio seguro en que se pueda dar un encuentro positivo y libre entre personas a partir de la confluencia de juego y arte.

podía estar tranquila. Fue así que el espacio privado fue refugio y espacio de juego, mientras el espacio público era casi siempre lugar de tránsito, salvo algunas excepciones (que disfrutaba muchísimo) en las que me llevaban a ciertos parques o a la playa.

El espacio compartido es un espacio en el que la vulnerabilidad está presente, sobre todo en ciudades inseguras como Lima. No obstante, hay dentro de esa vulnerabilidad lugar para lo inesperado, para relacionarse con personas desconocidas, ser partícipe de los movimientos de la urbe, construir con nuestra sola presencia el espacio social<sup>6</sup>. Las infinitas posibilidades de lo que puede pasar en medio de la complejidad de la ciudad es lo que la vuelve asombrosa, más allá de las problemáticas ya mencionadas. Virar mi perspectiva hacia ese aspecto, como modo de supervivencia tal vez, es lo que me permitió definir el enfoque de este proyecto de investigación-creación. Entendí que mi motivación consistía en “darle la vuelta” a mi percepción de la ciudad para intentar dibujar un sentido de pertenencia, sin obviar de ningún modo la realidad, pero hallando capas más coloridas en lo cotidiano, que muchas veces se presenta opaco y gris.

### ***2.1.1. Punto cero: derivas en el norte***

Volví a Lima en marzo de 2020, después de haber estado trabajando durante el verano en Quintay, pequeña localidad a aproximadamente una hora y media de Santiago de Chile. Antes de eso, había estado viviendo en Buenos Aires por un año, y antes de eso, viví por un año y medio en Vancouver. Llegué a Lima a pocos días de que se desate la pandemia. En marzo de ese año, empecé la universidad en modalidad a distancia, instalada en una playa solitaria de Órganos, Piura, donde me trasladé a pasar ahí un tiempo de reclusión por la pandemia. Así fue que comencé el curso de 4to año de la carrera de Escultura, en que irónicamente, en el curso de Composición Escultura 4, se aborda el ejercicio de proponer una intervención

---

<sup>6</sup> Concepto que desarrolla Henri Lefebvre en *La Producción del Espacio* (2013), publicado por primera vez en 1974.



artística en el espacio público. Para ello, se plantearon ejercicios de derivas de proximidad para hacernos salir del espacio privado como metodología de exploración y reconexión con la ciudad.

Fue en ese marco que por primera vez conocí el término “deriva”, desde la teoría y la práctica. Mis salidas iniciales siguiendo esa metodología,- la de caminar conscientemente el espacio sin un punto de llegada fijo-, fueron realizadas allí, en la playa casi desierta de Órganos. Sentía una soledad abrumadora al inicio, y muy sanadora luego de unas cuantas derivas. Era como enfrentarse a un abismo pero sin el peligro de la caída, pues entregarse al silencio no suponía romperse los huesos, únicamente se rompía poco a poco el cuchicheo interno. También tuve la suerte de hacer una caminata-ritual en grupo a un cerro al que llamaban el Encanto, situado entre Punta Veleros y el Ñuro.

Las derivas que hice sola fueron caminatas silenciosas con un alto grado introspectivo a pesar de que la consigna propuesta era la observación del medio. Sin embargo, ahora entiendo, esta observación/estudio implica presencia, y al percibir con el cuerpo, el espacio se encuentra con él y ambos se reflejan. Estaba todo dispuesto para entender el sentido de “derivar”, ya que no había mucha información como en una área urbana, y eso me permitía detenerme en la percepción de cosas tan sutiles como los leves cambios en la textura de la arena bajo mis pies, el viento, o la forma de las huellas del mar. (Ver Figura 11). Intentaba no quedarme en mi mente que quería llenar todo el espacio, sino que, a través de los sentidos, vivir el camino, ir a la deriva con el mar de acompañante. Ese vasto espacio, masa fluida que abraza con su sonido a la vez que nos hace conscientes de nuestra dimensión pequeña y entonces todo se siente gigante, hasta que pasa un cangrejo. Caminé en círculos mientras me quemaba y dejaba ese rastro mantra en la arena (ver Figura 12).

Figura 11

Bitácora de Derivas en Órganos (2020)

**DERIVAS EN SOLEDAD**  
mayor observación de la naturaleza  
→ sentir el cuerpo peso en los pies  
límite entre cuerpo y territorio-arena.  
mayor deseo de control "FOLO en la deriva"

observación de la propia mente — VASTO

→ notar nuevas cosas → Reflejo de sol en el piso

individuo → separatividad + ilusión.

¿vulnerabilidad?  
¿comodidad?

comunicar en canales que fluyen el pensamiento estancado.

comparar el territorio con otros seres/especies.

no animarme a salir al curso sola "machismo" miedo?



## Figura 12

*Círculo de pasos como un mantra. Derivas en Órganos (2020)*



En aquellas derivas, que fueron varias, no había un punto de llegada ni un objetivo más que el de “dejarse llevar por el recorrido” para develar las partes que pasan desapercibidas del territorio y de nuestro vínculo con él. Este enfoque de la deriva, como mencionamos en el capítulo anterior, es el que movilizaba a los situacionistas, quienes daban importancia al azar y al aspecto psicoemocional que el espacio genera en las personas.

Para ellos el objeto de estudio era el espacio urbano; en mi caso, fue un espacio natural, lo que hacía la experiencia muy distinta. Las sensaciones que guiaban mi recorrido partían de la vastedad y amplitud de la playa y el mar. Esto quizás se opone a lo que podríamos pensar que una ciudad genera en

quienes la habitan. Por otro lado, la caminata grupal que se hizo en dirección al místico cerro el Encanto (ver Figura 13), sirvió como contraparte al ser una caminata colectiva y con un objetivo claro (subir a la punta del cerro). Nuestro grupo estaba conformado por 14 personas de diferentes edades (el menor integrante tenía 4 años), y algunos que no se conocían, unos que vivían ahí todo el año y otros quienes habían ido a pasar la pandemia allí. Propusieron hacer una caminata hasta la punta del cerro (si es que lo lográbamos) en honor a Poncho, el perro de una de las integrantes del grupo que había muerto el día anterior. Aunque cada quien tenía su propio ritmo, había también una especie de ritmo compartido sujetador de esos ritmos individuales. En esta caminata colectiva, las cosas que pueden suceder aumentan por el número de personas que realizan la acción. Ponerse de acuerdo, conversar durante la ruta comparando la propia perspectiva con la de otros, es muy enriquecedor, como vimos en el capítulo previo cuando mencionamos el aporte de Careri.

### **Figura 13**

*Foto del Cerro el Encanto visto desde abajo (2020)*





El cerro es empinado y angosto por partes, presenta cierta dificultad. Mi mamá, atacada por su pánico a las alturas, se quedó en el primer tercio del recorrido, se sentó y dijo que esperaría porque no podía seguir. Esto fue una prueba de que cada quien vivió el recorrido distintamente, y se explicitó la perspectiva psicogeográfica en la experiencia. (Ver Figura 14). Las plantas secas del cerro eran espinosas, a veces la tierra se desprendía y resbalaba cuando dábamos pasos, causando dificultad para la mayoría del grupo. Al llegar, al momento en que el sol se ocultaba en el mar, una integrante del grupo hizo un canto y algunos que conocían la canción se unieron. Entendí esta experiencia como un tipo de ritual. (Ver Figura 15).

**Figura 14**

*Bitácora Deriva Colectiva Órganos- Diferentes experiencias según cada quién (2020)*



**Experiencia  
colectividad**

## Figura 15

*Fotos desde arriba del Cerro el Encanto (2020)*



Después de estas vivencias, apuntaba las cosas que surgían en respuesta: eran dibujos, texto organizado en la hoja formando líneas y caminos (ver Figura 16 y 17). Tuve la suerte de aprender a observar cuando fui al norte. De ese modo, al retornar a Lima, estaba lista para “estudiar”, a través del cuerpo, el espacio urbano: sus características materiales, dimensiones, dinámicas sociales: cercanía y lejanía.



Figura 16

Bitácora de Derivas en Órganos (2020)

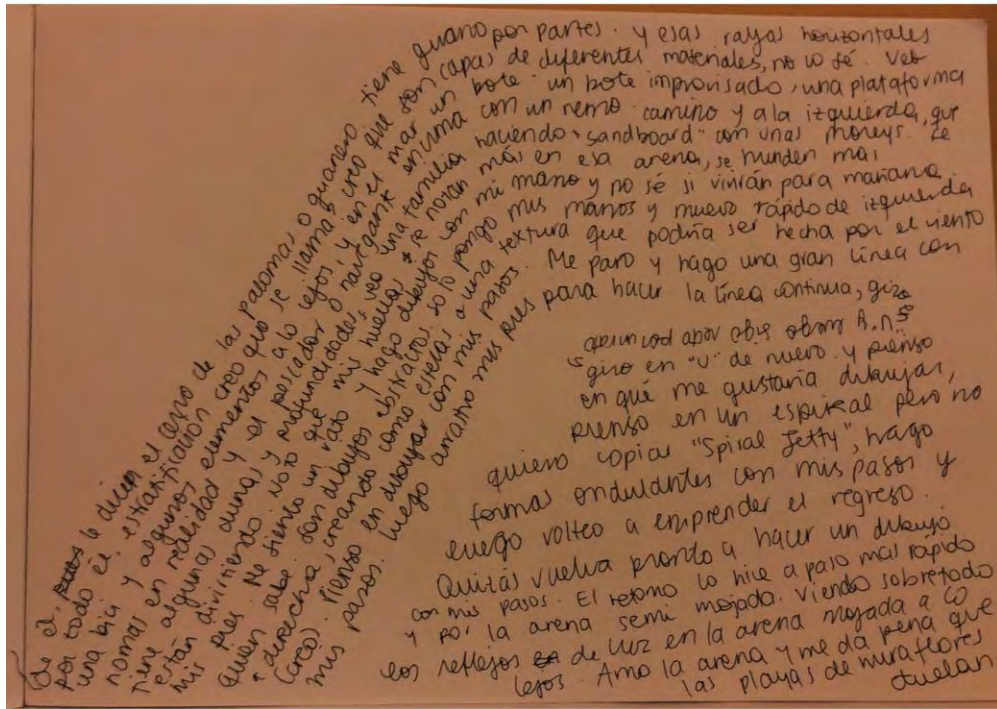
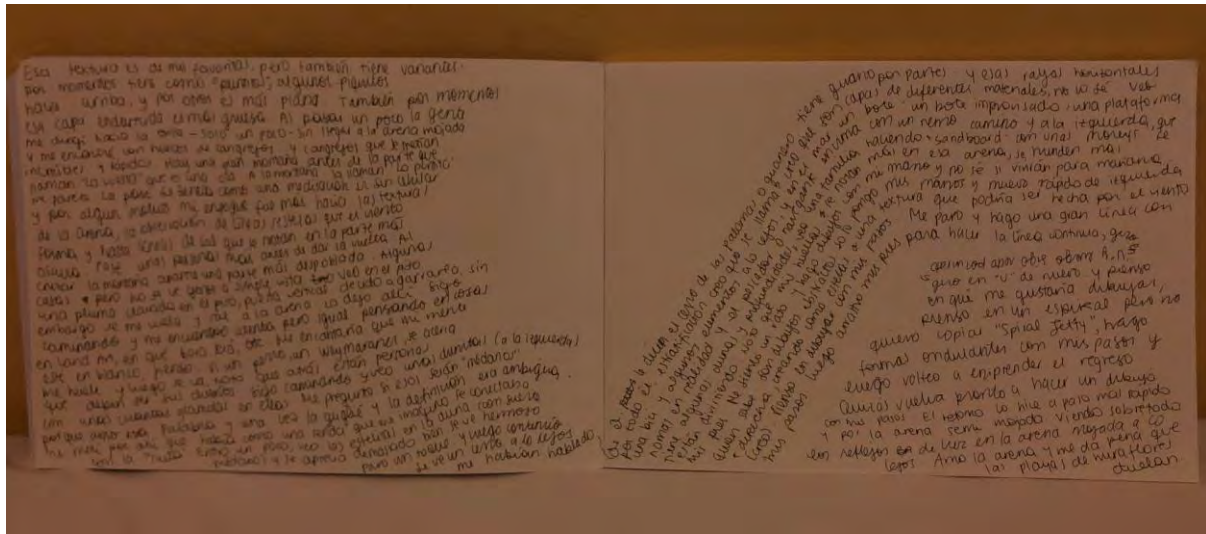
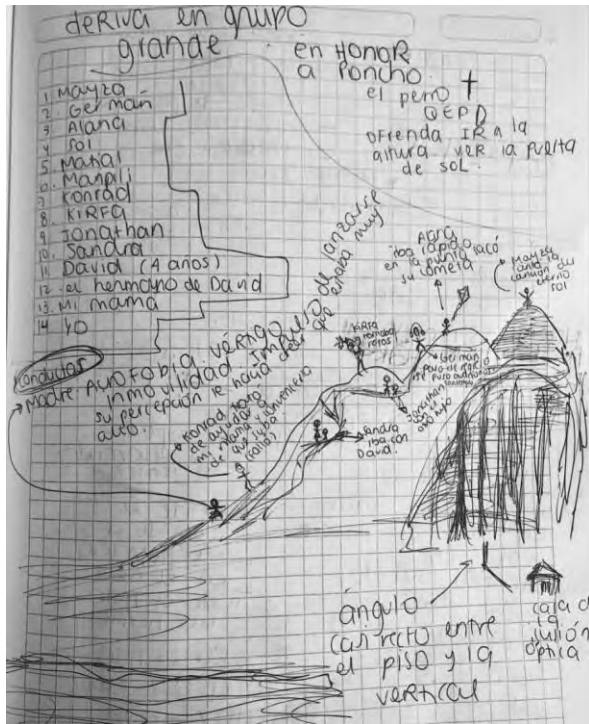


Figura 17

Bitácora Derivas Órganos - Deriva Colectiva al Cerro el Encanto (2020)



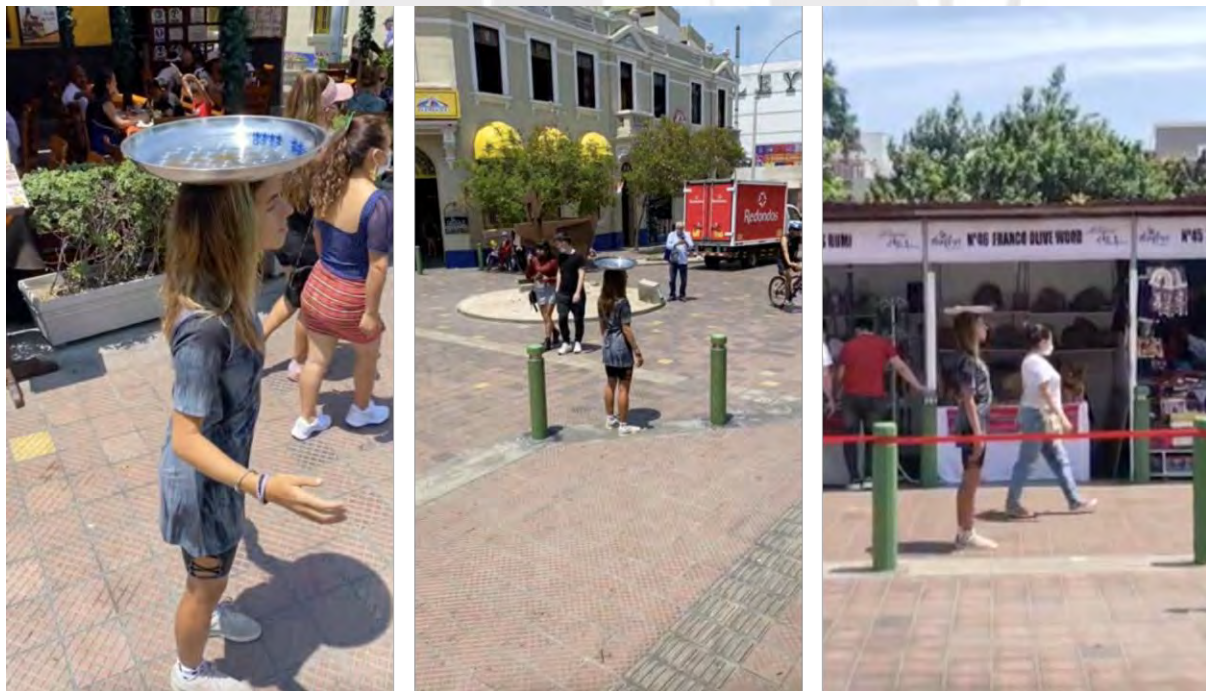
## 2.2. Primeras aproximaciones y proceso: encontrando el sentido en el sinsentido

Mis exploraciones iniciales, ya en Lima y con la reclusión por pandemia levantada, se dieron cuando salí a la calle con la intención de experimentar cómo los otros cuerpos afectaban a mi propio cuerpo, intentando analizar desde lo sensorial cómo nos impactábamos mutuamente los cuerpos, en el reto de equilibrar y llegar a acuerdos propios del compartir el espacio.

Para ello, mi primer experimento-acción consistió en ponerme una bandeja en la cabeza, colocar canicas arriba de ésta y pararme quieta en el parque Kennedy mientras la gente pasaba a mi costado, pretendiendo intensificar la sensación de desequilibrio que la presencia de otros causaba (ver Figura 18).

### Figura 18

*Stills de los videos de registro del primer ejercicio-experimentación. (2022)*



En la experiencia generada, hubo algo a lo que me remitió la imagen y la sensación de tener este “límite” creado por la bandeja en la cabeza y el ruido de las canicas sobre ella: lo asocié con los momentos en el mar de la costa verde, en donde por el desnivel del acantilado de Lima, (y a pesar de que haya tráfico



de autos también en el circuito de playas), parece que el ruido está arriba. Cuando pienso Lima es imposible olvidar el mar.

Sin embargo, en la experiencia, la bandeja metálica y el ruido de las canicas parecía que se escuchaba dentro del cráneo, el choque de las canicas parecía el caos de pensamiento a la vez que hablaba de la contaminación sonora. Me interesó lo sucedido y decidí ir transformándolo poco a poco en una pieza.

Por otro lado, el concepto de fragmentación, como mencioné, era uno de los ejes de mi racionalización de la experiencia en Lima, por lo que me imaginaba constantemente algo roto o que perdía materialidad (ver Figura 19).

### Figura

19

*Dibujos realizados durante la etapa inicial del proyecto (2022)*



Al momento de tener y procesar las primeras intuiciones, el movimiento era elemento clave ya que es lo que implica algo inestable, un temblor es un movimiento. Y en ese sentido, el lenguaje, en su

incapacidad y alcances limitados al querer ser puente, había sido algo que siempre me había interpelado, como también el lenguaje que se encuentra en las calles, una de las maneras en que la ciudad “habla”. Esto posteriormente fue lo que disparó la idea de una de las piezas que conforman el proyecto. Los primeros intentos de vincular las experimentaciones que estaba realizando con algún tipo de teoría, desde esa perspectiva crítica inicial, me llevó a investigar sobre urbanismo e inundarme de ello. Fue así que la precariedad de la infraestructura y del espacio, sumado al sentimiento de miedo constante y tensión, me llevó a la construcción de una pieza. La llamé “temblor”, y consistía en una pared formada por capas de fragmentos de cemento, la cual tenía un mecanismo (un vibrador y sensores fotosensibles) que hacía que al acercarte a la pared, comenzara a temblar: el motor-vibrador sonaba fuerte en su movimiento y se desprendían fragmentos de cemento (ver Figuras 20 y 21). Esta pieza quedó como una experimentación, como parte del proceso, cumplió su ciclo ahí, pues tenía una intención autodestructiva y efímera. Lo que quedó de este experimento, lo que más me gustó y lo que rescaté para seguir en el camino, fue el carácter interactivo de la pieza, el hecho de que el cuerpo del “espectador” era lo que la activaba.

**Figura 20**

*Temblor (2022)*



**Figura 21**

*Detalle de Temblor (2022)*





Los ejercicios en el Parque Kennedy con la bandeja llevaron en seguir trabajando esa pieza, martillando la bandeja para crear una hendidura para poder insertar mi cabeza y facilitar su uso (ver Figura 22). Del mismo modo, esto hacía que el sonido de las canicas chocando se escuchara aún más fuerte, generando mayor aturdimiento. Como parte del proceso, también realicé un video en el que se superponían imágenes de tráfico vehicular que grabé desde un ómnibus sobre un video de mi misma utilizando la pieza, equilibrando las canicas (ver Figura 23).

**Figura 22**

*Detalle de Bandeja Martillada (2022)*



**Figura 23**

*Still de Video Realizado Durante el Proceso de Límite y Ruido (2022)*



Realicé otra pieza que se desprendió de la idea de la pieza de la bandeja, pero esta era interactiva, para ser jugada. Una mesa de madera en la que había un mapa metálico de Lima metropolitana, cuyo contorno se “dibujaba” con el óxido del metal, recordando que en esta ciudad la humedad es tal que el óxido es pan de cada día. (Ver Figura 24).

#### **Figura 24**

*Proceso de teñido de metal para Mapa aplicando sustancias como vinagre, agua con sal, y peróxido (2022)*



El mapa tenía unas hendiduras pequeñas en las que se debían encajar bolitas de cerámica (ver Figura 25). Para encajarlas, se tenía que inclinar el mapa, entre dos o más personas, para lo cual la mesa tenía unas

varillas con manijas similares a las del “fulbito” de mano. Esto remite a la situación de densidad demográfica y la dificultad de “encontrar tu lugar” en Lima, teniendo que moverse y acomodarse en relación a las posibilidades y a la presencia de los otros. Posteriormente, para facilitar la interacción e inclinación de la mesa, se construyó una base de metal reciclado, que se pulió y se soldó en ella una pieza de auto de “articulación de bola” (ver Figura 26), que le dio a la mesa un amplio movimiento y rango de inclinación en todos los sentidos. Es una especie de “juego imposible” ya que cuando se meten algunas bolitas a las hendiduras, otras se salen, es muy difícil mantener el control (ver Figura 27).

### **Figura 25**

*Detalle de Mapa (2022)*





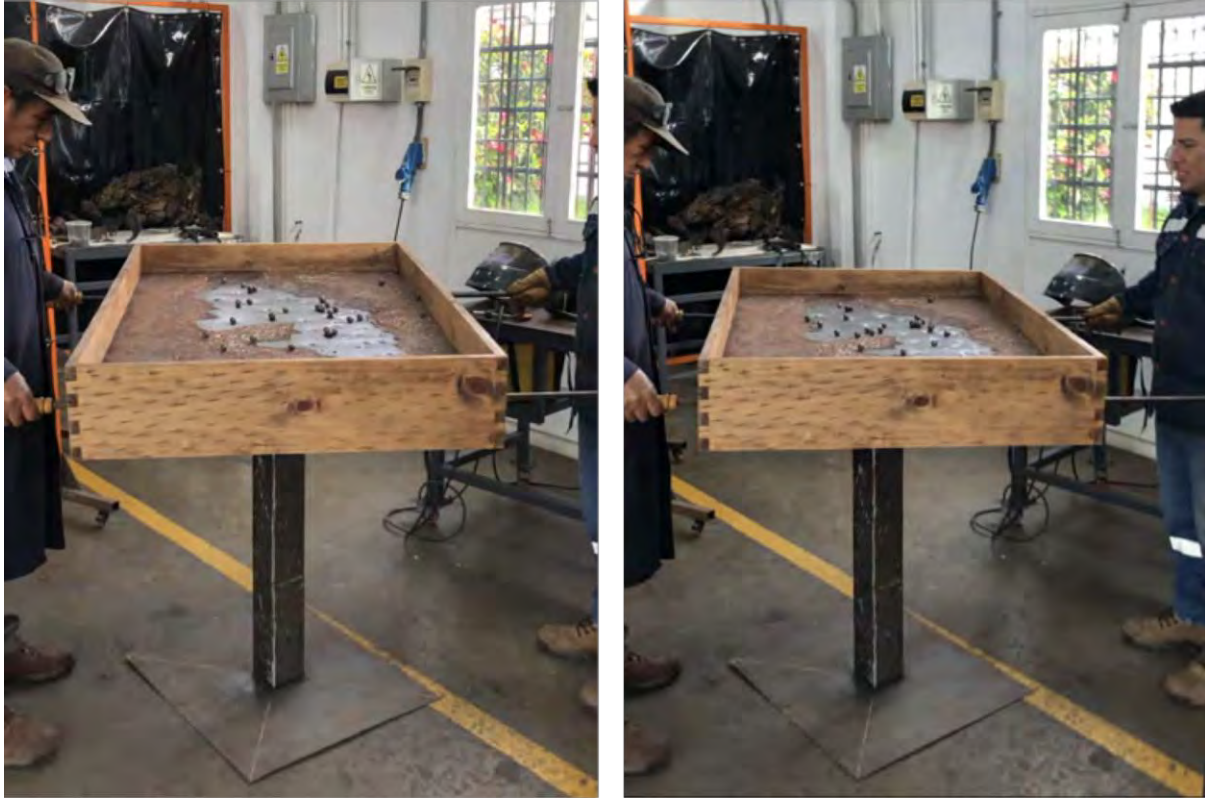
**Figura 26**

*Base de Mapa donde se observa el mecanismo que permite el movimiento (2022)*



**Figura 27**

*Personas Jugando con Mapa durante el proceso de construcción en el taller de metal. (2022)*





Al reflexionar sobre mis piezas, encontré que el elemento lúdico era lo propio, lo que yo estaba aportando en mi trabajo sobre mi experiencia en la ciudad y merecía ser el centro de la investigación, es decir, el juego como metodología artística. Esto era la contraparte bajo mi punto de vista podía contrarrestar o hacerle frente a las problemáticas que había identificado en mis aproximaciones a la ciudad desde un punto de vista lúdico.

El juego servía para promover el encuentro y la participación. La mirada lúdica, que se asomaba detrás de esa mirada que quería ser “académica”, era la que tenía más fuerza. A pesar que al inicio había establecido que se experimentaba una ausencia de sentido de pertenencia en la ciudad de Lima, me interesaba otra mirada, a través de la que el juego podía ser una manera de abordar la ciudad y generar vínculos con ella, aceptando sus componentes, sus complejidades, sus problemáticas (ver Figura 28). Es así que finalmente encontré el verdadero objetivo del proyecto, usar el juego como herramienta artística para experimentar la ciudad. Sin embargo, para que haya una coherencia entre esa idea y la manera de llevar a cabo el proyecto, hacían falta unos cuantos pasos.



deriva fue utilizada, siendo la más relevante para el enfoque que le quería dar a mi trabajo, la deriva situacionista y dadá.

Del mismo modo, las instrucciones, utilizadas en el arte conceptual por diferentes artistas como Yoko Ono (en su obra *Grapefruit*), o Sol Lewitt (en sus múltiples *Wall Drawings*), fueron claves para idear una especie de *reglas del juego* para las derivas. Como vimos en el capítulo anterior, algunos ejemplos de reglas en espacios urbanos son la *Street Piece #5* de Alison Knowles o los planteamientos de los situacionistas. Para estos últimos, las reglas tenían que ver con la construcción de situaciones, pero también con la recolección de datos y la re-apropiación de momentos -asuntos- palabras, sonidos, cotidianos para resignificarlos luego, proponiéndolos como artefactos u objetos lúdicos, como la *Guide Psychogéographique* de Debord. En este sentido, se generaron distintas reglas para “salir a la calle” y experimentar la ciudad de formas inusitadas y lúdicas, en las que surgen situaciones únicas e irrepetibles, se promueven encuentros y cierto sentido de desorientación permite vislumbrar cosas “más allá de las evidentes”. Llevé a cabo dos derivas como metodología artística de reconocimiento.

### ***2.3.1. Derivas en Lima***

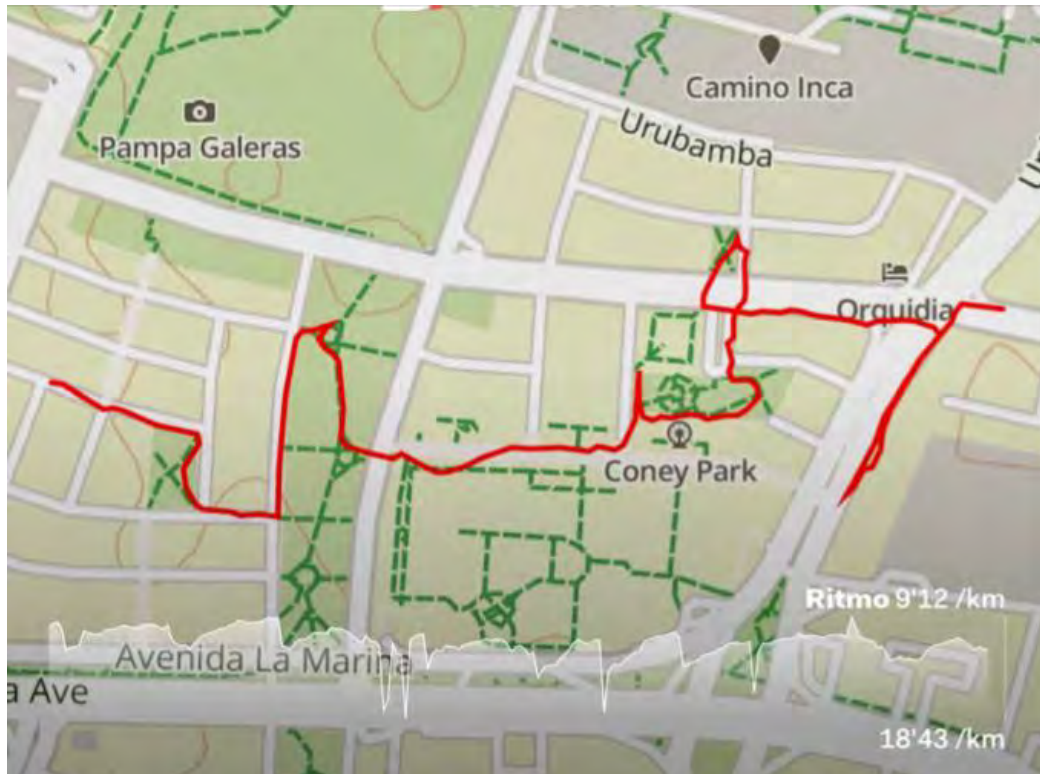
#### ***Deriva 1***

Tomando en cuenta la posibilidad de “construir situaciones” como hacían los situacionistas, para esta deriva se enfatizó su potencia para generar encuentros con otros en la vía pública. Es así que durante esta deriva, la comunicación con personas desconocidas mapearía la ruta. Partí desde la calle General La Mar (San Miguel) preguntando a personas que veía en la calle por “un parque que se supone que está por aquí”. Las personas me daban una indicación, luego me alejaba un poco y grababa mi voz diciendo lo que me acordaba de la indicación, que seguía por aproximadamente una cuadra, luego de lo cual, repetía la

operación. Me acerqué en total a once personas, terminó cuando un señor me dijo que “por acá ya no hay parques”. (Ver Figura 29).

### **Figura 29**

*Deriva 1. Registro visual de ruta (2022)*



### ***Deriva 2***

La siguiente deriva la hice superponiendo una foto de la palma de mi mano izquierda sobre un mapa en que se mostraban algunos parques del distrito de Pueblo Libre (sin nombres de calles u otra información). Tracé en el mapa una línea de mi palma, la que según la quiromancia sería la “línea de la vida”. Esta línea pasaba por cuatro parques y culminaba en el Parque de la Cruz (ver Figuras 30 y 31). De alguna forma, este ejercicio de escribir o dibujar sobre el mapa para plantear un recorrido sin tomar en cuenta los cortes de las calles o sus direcciones, remite a la obra de *Ánima-Lisa* que se vio en el capítulo previo, en la que el trayecto es producido por el intento de escribir la palabra LIMA en el mapa. En este

caso, el juego o instrucción no era escribir una palabra, pero sí seguir la “línea de la vida” en el mapa. Por su forma no-recta, iba a implicar complicaciones (o retos divertidos) al momento de llevarla a cabo en las calles. Llevé este mapa con la línea trazada y traté de encontrar los parques, tuve que pedir direcciones a gente en la calle porque no lograba ubicarme bien. Además, había otras indicaciones para esta deriva: 1. recoger objetos que me encontrara en el camino que podrían ser reliquias (ver Figura 32), y 2. Parar en cada parque, y escuchar frases/palabras/sonidos que tengan que ver con interacciones. Apuntar esas frases en mi libreta.

**Figura 30**

*Identificación de la Línea de la Vida en la palma de mi mano. Papel mantequilla sobre foto (2022)*





**Figura 31**

*Superposición de mi Línea de Vida sobre un mapa de los parques del distrito de Pueblo Libre (2022)*



**Figura 32**

*Algunos objetos encontrados durante la Deriva 2 (2022)*





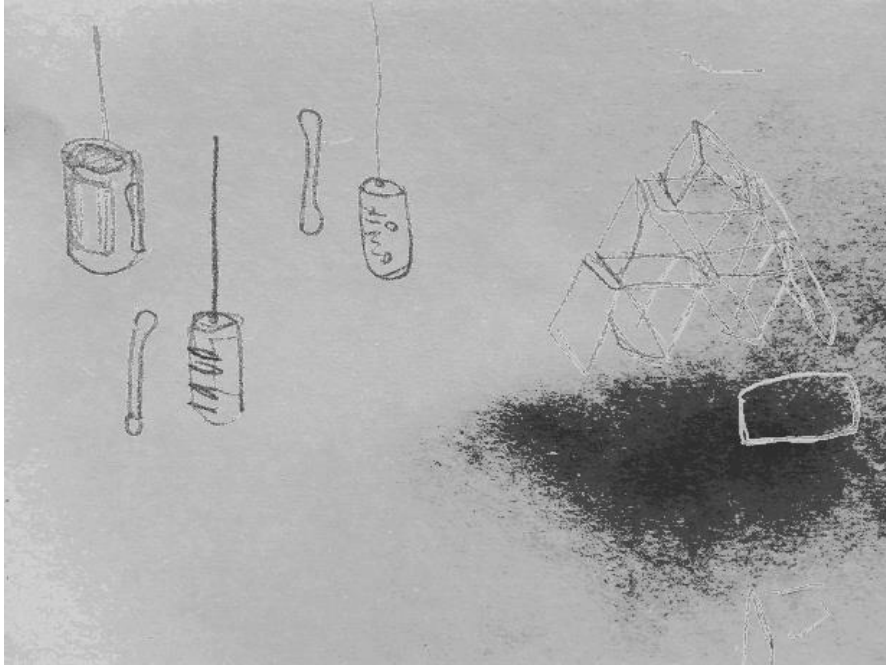
### 2.3.2. Información recogida y asociaciones

El hecho de que el juego no tenga un objetivo extrínseco es lo que lo vuelve divertido y le da por ello un poder especial, lo mismo que el arte y su “inutilidad”. Se podría llegar a creer que en este trabajo, el juego, las derivas, las acciones de vincularse con la ciudad lúdicamente, se llevaban a cabo con un fin más allá del juego en sí mismo pues la “información recogida” sería el material con lo que luego se idearían las piezas artísticas. Esto no fue así. Yo no tenía claro qué era lo que iba a suceder. Quizás las piezas que conformarían el proyecto podrían simplemente ser los mapas del recorrido, quizás las piezas eran los objetos recogidos en la Deriva 2, o esos objetos sometidos a algún tipo de proceso “artístico” o material. Esta incertidumbre era clave para mantener la actitud y la intriga durante las derivas-salidas. Saber cómo terminaría la dinámica quizás le hubiera quitado la gracia a las acciones y los momentos de deriva y de experiencia del espacio urbano. La actitud de “búsqueda del tesoro” que mantuve durante todo el proceso, excedía a los momentos de deriva. El juego era el proceso de creación completo.

Y es que hay que admitir que muchas veces en los juegos hay una especie de reto o desafío, como por ejemplo en los rompecabezas, en “ahorcado”, “rayuela” o “mundo”. Cada juego tiene su meta por cumplir que normalmente se explica en las instrucciones. Esto, junto con el propósito de “divertirse” conforman el objetivo intrínseco del juego (intrínseco porque no lo excede). En ese sentido, las derivas fueron la primera parte del “juego de creación”, en la que se salió a la calle con instrucciones. Pero había una gran segunda parte, quizás más reflexiva pero también más material y de propuesta. Sería la parte de las asociaciones y construcción material y de idea. Para ello, se tiene que estar bien despierto. Eso es clave, inmiscuirse tanto, entregarse al juego. Adoptar el personaje del *jugador*, el jugador-artista en la ciudad. Entonces, la pregunta era qué hacer con las experiencias vividas. Cómo socializarlas, cómo compartirlas, cómo interactuarlas. Alguna de la información recogida, tal vez la más material (recordar la deriva n. 2), disparó intuiciones rápidas (ver Figura 33). Las conexiones fueron instantáneas, efecto dominó. La tarjeta/etiqueta recogida se volvió, en mi cerebro instantáneamente en un naipe, lo que llevó a imaginar una construcción de naipes y su fragilidad.

### Figura 33

*Dibujo en base a objetos recogidos (2022)*



Las ideas fueron cuajándose. Para la pieza Construcción que es la que nace a partir de la etiqueta recogida, se hicieron moldes de silicona con las dimensiones de la tarjeta (las mismas dimensiones que los clásicos naipes) y se vaciaron en diablofuerte, con una estructura de tocuyo en algunos casos y malla metálica en otros (ver Figura 34).

### Figura 34

*Proceso de vaciado de 180 naipes (2022)*



La lata de cerveza recogida, tal vez al mismo tiempo que el haber estado atenta a escuchar conversaciones y sonidos que se daban en los parques, me generó ganas de construir una pieza sonora. Es verdad que desde el inicio hubo un interés en el sonido (las canicas en la bandeja, etc), pero desde estos detonadores se hizo más evidente mi intención de crear desde lo sonoro. Siguiendo este hilo, al enfrentarme con la cinta recogida, pensé en usarla para tapar los ojos. Ahora hago el vínculo con el juego de “gallinita ciega”, en ese entonces pensaba en generar un momento en que se dé más atención al sonido que a la vista, aislando este sentido que es el sentido por excelencia en nuestra cultura visual (ver Figura 35). La pieza sonora, aún no tenía sonidos. Solo se había despertado en mí la idea de la pieza por la capacidad que tiene

el sonido de llenar un espacio. Asimismo, me parece que los sonidos tienen la capacidad de transmitir información del paisaje de modos distintos a los usuales.

### **Figura 35**

*Dibujo de idea a partir de la cinta recogida en la Deriva 2 (2022)*



Mis interacciones con la ciudad estaban ahora interceptadas por la intención de vincularse lúdicamente con la ciudad. Un día, tenía el plan de ir a Villa (Chorrillos) a pasar el fin de semana. Era viernes y lo más lógico hubiera sido elegir una hora “decente” para no meterme en el tráfico extremo que la ruta supone a una hora pico en las calles de Lima. No obstante, decidí ir a las 6:30, hora crítica, tomar el microbús de la línea T y encontrarme con mi compañero en el Plaza Vea de los Cedros. Sabía que era una decisión extraña y algo absurda pues no había apuro y era mejor esperar a que pase la hora y salir más tarde. Aún así, quise experimentar esa situación de tráfico, densa, de otra manera.

Para incrementar la situación de mareo que me genera estar en un ómnibus, además de para enfrentarme de lleno a la situación de sobre-estimulación y exceso de información que es producto de la ciudad moderna, me propuse leer frases que alcanzara a ver en el movimiento de todo el recorrido, seleccionar las que más llamaran mi atención y apuntarlas en mi libreta. Era un reto pues leer siempre incrementa la sensación de mareo, tratar de escribir mientras el bus está en movimiento es un reto también. Escribí, tomando los textos de la ciudad y al mejor estilo dadaísta, el texto que denominé “Poema Larco-Cedros” el cual estaba compuesto por una lista de las frases que recogí, mirando por la ventana, entre la avenida Larco en Miraflores y el Plaza Ve de Los Cedros en Chorrillos. El poema daba cuenta de la multiplicidad de textos que se veían a lo largo del recorrido, si bien eran palabras que estaban en la ciudad, en la ruta, yo las seleccioné porque por algún motivo llamaron mi atención. Es decir, son testimonio de mi experiencia subjetiva.

En el capítulo anterior aludimos a la idea de Perec (2022) de encontrar, en lo infraordinario, lo que pasa desapercibido, un valor. “Escuchar” eso que está ahí, y que, por percibirlo como banal, no es tomado en cuenta en la cotidianidad. Esa intención, de encontrar nuevas posibilidades de lectura en esas frases que se encuentran bombardeándonos desde la calle, y cuya sobresaturación a veces hace que las bloqueemos. La lista, al leerla, me pareció que tenía segmentos que parecían construir cierto sentido. Decidí, para reforzar el componente subjetivo y a modo de estrofas en un poema, poner los espacios en algunos lugares y así unificar estrofas de texto. Por otro lado, observando una calamina en desuso y pensando en su materialidad, me pareció que era el “lienzo” perfecto para tatuar las estrofas del poema. Así, en la calamina, usando la cortadora de plasma, calé las palabras, las frases de cada estrofa.

La calamina se utiliza en construcciones para aislar, para proteger del ambiente, de la lluvia, a modo de techo usualmente o de pared en otros casos. La acción de calar va en contra de este uso “normal” o funcional de la calamina pues la despoja en cierta medida de su utilidad, dejando huecos (en forma de letras) por los que ahora pueden pasar elementos. Tomando como inspiración el *stencil*, e imitando una tipografía



de estilo industrial, urbano, el calado a mano dejaba ver la “huella” humana, mi trazo, dudoso, tembloroso que alude a lo subjetivo de la pieza (ver Figura 36 y 37).

**Figura 36**

*Proceso de calado de calaminas con plasma (2022)*





**Figura 37**

*Poema completo calado en calaminas (2022)*



La calamina que había encontrado no fue suficiente, por lo que fui a conseguir otra en uno de los centros de acopio de la universidad. Quería que el material fuera encontrado, que haya tenido una vida previa y que ahora sea recontextualizado, tomando como referencia la estrategia del “objeto encontrado” o readymade. Al continuar en el calado de la calamina, y teniendo en cuenta la contradicción que se generaba entre el calar y la funcionalidad de la calamina, quise potenciar la idea de que algo podría pasar a través de esas letras, de que ahora esa calamina que en un inicio sirvió para separar espacios, limitarlos, iba a ser

transgredida. Me interesó el efecto que la luz hacía al pasar a través de las letras (ver Figura 38). El espacio se amplía y la sensación de exceso se incrementa. Para mí, dialogaba mejor con lo urbano. Así, poniendo varios focos podía generar un espacio cargado y con diferentes capas.

### Figura 38

*Pruebas de sombras y luces con luz del día (2022)*



La idea de esta pieza, es en parte que cada persona pueda leer las palabras como quiera. Dejando algunas de lado, en el orden que quiera. No hay un orden establecido, sino más bien se busca que la persona se haga partícipe proponiendo modos alternativos de lectura (ver Figura 39). En cuanto a la pieza sonora que había estado imaginando, surgió un recogimiento de datos improvisado, el que no fue del todo guiado ni muy planeado pero donde no pude evitar recolectar los sonidos de la calle.

**Figura 39**

*Poema Larco-Cedros (2022)*



Fui al centro de Lima un domingo con el único plan de almorzar en el Barrio Chino. Sin embargo llevé un micrófono por si hablaba con alguien o algo se presentaba en que me interesara grabar voces. De la Estación (Colmena) a la Calle Capón, fui escuchando sonidos que llamaron mi atención, algunos de los cuales fui siguiendo, otros me llevaron a hacer preguntas a personas, y a que se propicien situaciones. A lo largo del día pasamos por varias calles y avenidas del Centro de Lima: Jirón Cuzco, Ucayali, Ayacucho, la Plaza Mayor, Jirón de la Unión, etc. Grabé estos sonidos. Me di cuenta de que, por casualidad, ya que en algunas de las grabaciones no se encendió el micrófono pechero que llevaba, el audio se grabó directamente desde mi celular que se encontraba en mi cartera. Se escuchaba también el sonido del agua dentro de mi toma-todo de metal, que iba marcando el ritmo de mis pasos. Me interesó ese sonido sumado a los de la ciudad. Regresé otro día al Centro de Lima a replicar la experiencia para recolectar más de esos sonidos “desde mi cartera”. La pieza sonora terminó por componerse a modo de *collage*, con los audios que había recogido, sin embargo, no se percibe su discontinuidad, parece un solo recorrido interminable. Es así que



esta pieza se vincula con los ideales (o anti-ideales) dadaístas y sus modos de hacer, promotores del error así como la posibilidad de construir a partir del collage, que se conforma por superposición o asociación de multiplicidades..

La idea inicial de la que partió la pieza, que implicaba ponerse algún tipo de venda que tapase los ojos para privilegiar el sentido del oído, fue mutando y transformándose. Hubo intentos fallidos de construcción de un espacio, al final quedó la idea de construir una especie de cilindro oscuro que va suspendido y en el cual la persona debe meter su cabeza. Se conforma por una estructura en metal y rellena de lana de roca, material que aísla el sonido, forrada con cartón, espuma y tela negra, de este modo se bloquea también la luz (ver Figura 40). Dentro de la pieza se coloca un pequeño parlante en el que suena el audio. Afuera, el audio es casi imperceptible. El espacio redondo y reducido que la pieza plantea causa una sensación de claustrofobia que la relaciono con la idea de “viajar en mi cartera”, el color negro es para aislar la visión (ver Figura 41). La idea es que en base a la pieza de audio, la persona pueda imaginar un recorrido, imaginarse el espacio. El sonido del agua marca el paso y a la vez marea y mece.

#### **Figura 40**

*Proceso de construcción de Dentro de mi cartera (2022)*



**Figura 41**

*Dentro de mi cartera (2022)*





## 2.4. La construcción de un espacio: generando interacción

Las cinco piezas que conforman el grupo escultórico del proyecto de investigación-creación, “Jugar la ciudad” son las siguientes: Construcción, Mapa, Dentro de mi cartera, Límite y ruido, y Poema Larco-Cedros (Ver Figuras 42-50). Cada una de ellas tiene un aspecto lúdico y/o interactivo que requiere una aproximación distinta debido a sus dimensiones y al grado y tipo de interacción que precisa para ser experimentada/activada. Si bien algunas requieren una interacción más obvia que otras, en todas se busca poner en evidencia la presencia del cuerpo de los participantes para así cuestionar su movimiento y accionar que se enmarca en lo lúdico.

**Figura 42**

*Límite y ruido (2022)*



**Figura 43**

*Límite y ruido vista de perfil (2022)*



**Figura 44**

*Detalles de Límite y Ruido. (2022)*



**Figura 45**

*Mapa. (2022)*





**Figura 46**

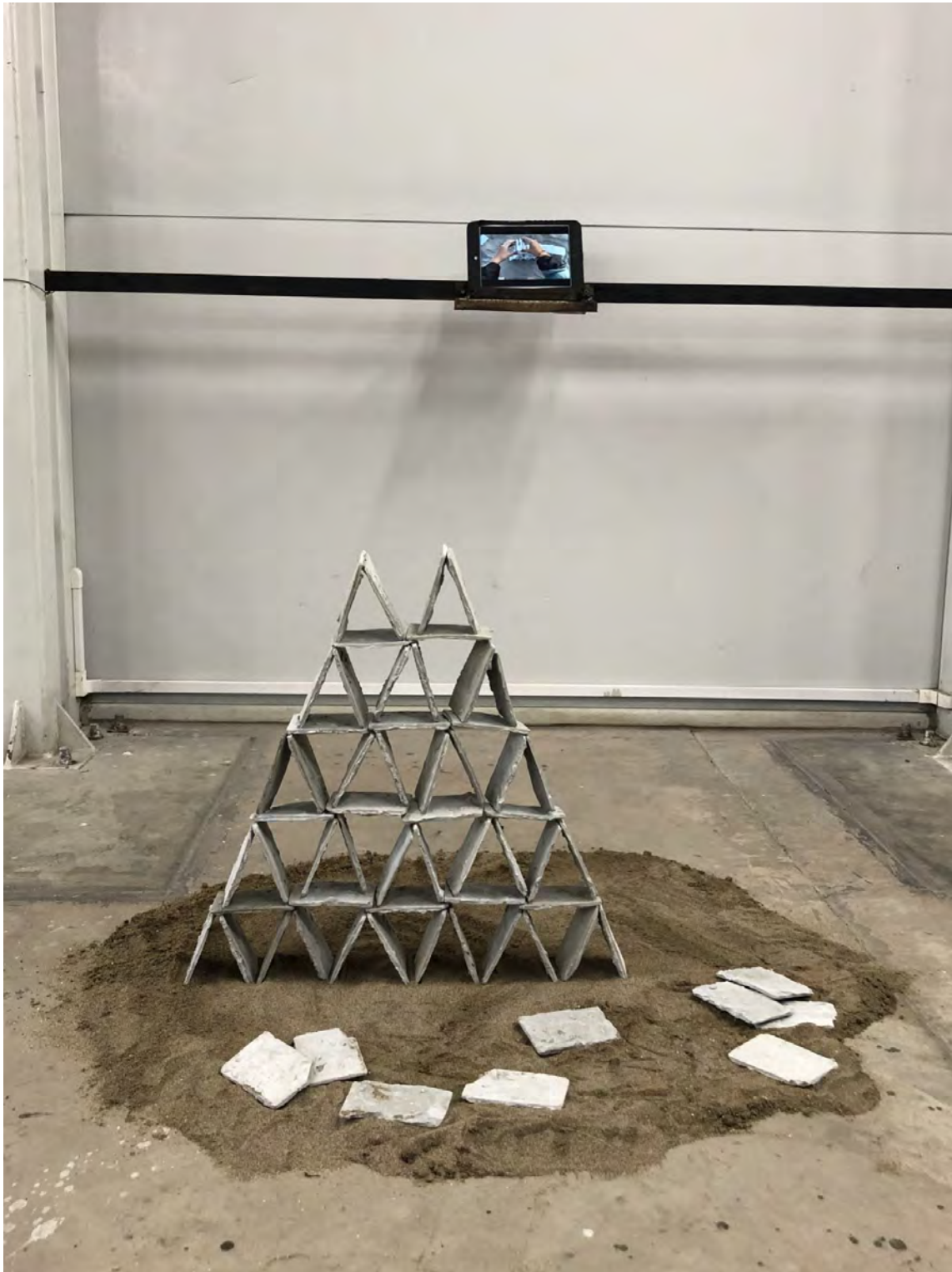
*Mapa y persona. (2022)*





**Figura 47**

*Construcción (2022)*



**Figura 48**

*Detalle de Construcción en picada (2022)*





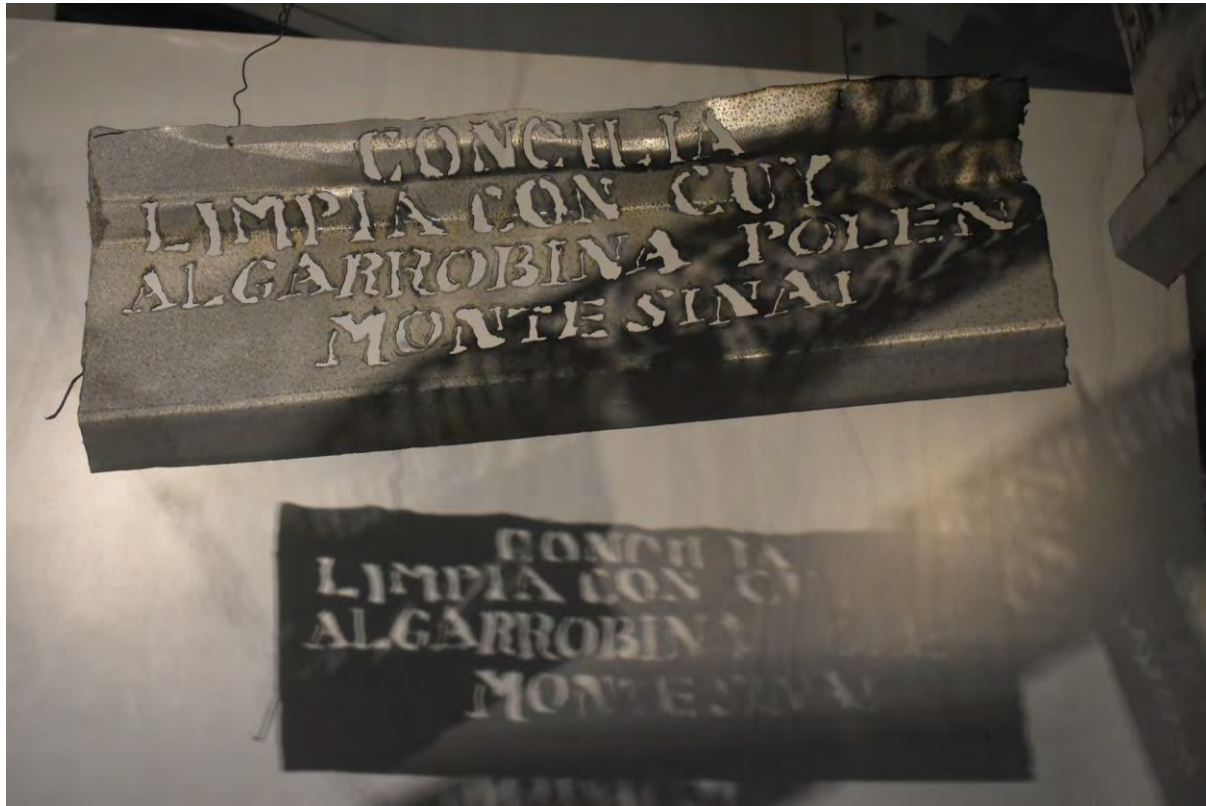
**Figura 49**

*Dentro de mi cartera (atrás se ven Límite y ruido y Poema Larco-Cedros) (2022)*



## Figura 50

*Detalle de Poema Larco-Cedros (2022)*



Cada pieza aporta para generar un espacio multisensorial y apuntalar distintas aristas de la vida en la ciudad, desde sus sonidos, materialidades, dimensiones, etc. Asimismo, en las piezas, el elemento de colectividad se expresa de diferentes formas (repetición de módulos que construyen algo a la vez que lo vuelven más inestable, elementos que chocan, sonidos abrumadores y curiosos que se mezclan, fragmentos de frases y palabras que se unen), volviendo más compleja la experiencia y ampliando las posibles reflexiones y situaciones a las que se busca dar origen. La cantidad y diversidad de estímulos de la ciudad hace que sea necesaria una aproximación de este tipo, multidimensional, para abordarla. A continuación, presentaré la propuesta conceptual del montaje y el registro fotográfico de los montajes y actividades de mediación.

### **2.4.1. Montaje**

A través de esta propuesta de montaje, se busca armar un espacio que intrigue, que despierta la curiosidad mientras invita a jugar, esto se llevará a cabo a partir de la disposición de las piezas en el espacio. Este pretende ser uno ambiguo, porque al mismo tiempo que es galería de arte, es sala de juegos o plaza. Las piezas, por su materialidad y formas, tienen una cuestión ambivalente, porque por un lado contienen la invitación al juego que se genera por medio del reconocimiento de formas lúdicas conocidas (las manijas de fulbito en Mapa, arena como en los juegos de niños en el piso de Construcción), por la señalética (huellas de pies que señalan dónde colocarse en Dentro de mi Cartera) o por medio de dibujos secuenciales a modo de “manual de uso” (en Límite y Ruido). Por otro lado, la materialidad acentúa la ambivalencia, ya que no es la típica materialidad “amigable” y común de los juguetes (acrílico, madera pintada, plásticos de colores brillantes, materiales suaves o lisos) sino que en la mayoría de las piezas son materiales de infraestructura urbana y extraídos de la cotidianidad.

El proyecto se propone como un espacio de juego, interacción y reflexión desde la corporalidad sobre la experiencia urbana; sin embargo, este no se sitúa en el espacio público. Es también testimonial, pues las piezas parten y dan cuenta de mi experiencia subjetiva de la ciudad y sus espacios. Por ello, se plantea el ordenamiento de las piezas en un espacio idealmente cerrado, es decir, no al aire libre. Aunque algunas de ellas podrían funcionar allí afuera, lo más adecuado sería colocar el conjunto de piezas en un espacio cerrado que posibilite una mayor atención sin distracciones en las piezas presentadas, ya que al activarlas a través del juego, no solo quienes están jugando son parte de la situación, sino también quienes observan el juego para luego quizás motivarse a jugar, o conversar acerca de lo que sucede, generando intercambio y reflexiones colectivas. Sin embargo sí se requiere la entrada de luz natural. Claro que ese “cerrado” no implica para nada otras connotaciones de la palabra.

El trabajo artístico debería ser dispuesto en un lugar que sea lo más accesible posible, gratuito y amplio. Se requiere de la amplitud del espacio necesariamente, en donde las obras puedan dialogar entre sí



(que todas quepan en el mismo espacio) pues cada una complementa a la otra. Están pensadas para ser fragmentos o momentos que componen un espacio interactivo, el cual se va construyendo en la experimentación de cada pieza y en las distancias (temporales y espaciales) con las otras. Esto es importante ya que las piezas activan diferentes sentidos, y se insertan en el espacio diferentemente: en alturas variadas, que van desde el piso (Construcción) hasta una altura de 1.90 mts. (Poema Larco-Cedros), haciendo que los cuerpos se posicionen de distintos modos en el encuentro con cada una, moviéndose según lo que la pieza propone. Esta variación en las posiciones de los cuerpos, compone también un movimiento más complejo y más interactivo por parte de los participantes- quienes ya no se pueden considerar simples espectadores.

Por ello, cada pieza necesita un amplio espacio a su alrededor para poder interactuar de manera óptima. Idealmente, un aproximado entre 1.50 m desde los límites de la pieza hacia afuera. Esto es para dar espacio a que otras personas puedan posicionarse alrededor cuando otra persona interactúa, como lo que sucede alrededor de las “esculturas vivas” u otras acciones lúdicas en la ciudad, donde la gente que circula muchas veces se detiene y se queda. Por ejemplo en Mapa, que se puede jugar entre hasta cuatro personas, se necesita dar el espacio para que más gente se pueda acercar a observar, cual juego de fulbito, y así las interacciones pueden ser promovidas y motivadas, al mismo tiempo que en el espacio surgen dinámicas más orgánicas. Lo mismo sucede en Límite y Ruido, si bien la pieza puede ser utilizada por un sólo participante, al generar sonido y ser un movimiento que requiere concentración y balance, las personas que están en el espacio pueden sentirse intrigadas por el sonido o la acción y querer acercarse a observar, incluso se podrían retar, comentar, aconsejar, etc. Por otro lado, Límite y Ruido debería mantener una distancia considerable de Construcción porque las canicas de Límite y Ruido pueden salir volando mientras se está utilizando, y ellas pueden afectar la frágil Construcción, así que es preferible que éstas dos piezas no estén muy cerca una de la otra.

En el caso de Dentro de mi Cartera, el audio que se reproduce desde el parlante que está dentro del cilindro negro se escucha con mayor intensidad ahí dentro; no obstante, afuera se escucha levemente, siendo

como un llamado, una pista que despierta curiosidad sobre lo que hay adentro. Por ello, también es necesario que se plantee un espacio significativo (aprox. 1.70 metros), para que se pueda dar este momento de leve escucha y despertar de la curiosidad en relación con el recorrido del espacio. Es decir, que mientras se discurre por el espacio, se pueda ir escuchando en baja intensidad, la “pista” del sonido. En el caso del Poema Larco-Cedros, idealmente se colocarían biombos blancos para controlar el modo en que las sombras se proyectan, de esta manera crear varios planos de sombras con más control. Si esto no es posible, serviría el espacio de una esquina, para que sean al menos dos planos en los que se proyectan las sombras.

La iluminación del espacio en general no necesitaría ser muy específica, pero debería ser idealmente iluminación natural, para permitir la manipulación fina que cada interacción requiere. El espacio debe permitir la entrada de luz natural suficiente para que las piezas se vean claramente. Esto con la excepción del Poema Larco-Cedros, el cual debe estar situado en la penumbra, para que se coloquen las luces artificiales (focos), que permiten dirigir la luz y controlar las proyecciones que se generan, modulando las luces y las sombras.

#### ***2.4.2. Experiencias de interacción y mediación***

Entre diciembre del 2022 y abril del 2023, pude participar en actividades y exposiciones que me permitieron probar cómo se comportan las piezas, la relación de estas con el espacio y la gente en su interacción, a partir de lo que se generan nuevos cuestionamientos. Participé en la 84 Exposición de Arte y Diseño de la PUCP, llevada a cabo de diciembre de 2022 a enero de 2023 en el Pabellón Y del Campus PUCP, así como en la Exposición de egresados de la FAD en la Galería del en el Centro Cultural PUCP (CCPUCP) en San Isidro, de febrero a abril de 2023. Allí llevé a cabo un taller al que llamé “Construir juntos: Taller de creación de pieza lúdica y reflexiones sobre la ciudad”, el día 11 de Marzo, y una visita guiada el día 1 de Abril. Cada una de estas experiencias sirvió mucho en mi proyecto, porque el tema de la interacción es central y esa interacción solo se puede poner a prueba al momento de exhibir la obra.

Lamentablemente, por temas de espacio, en cada exposición no se pudo presentar el proyecto completo, sino algunas piezas. Aunque esto no fue lo ideal, fue un primer momento en que pude poner a prueba la interactividad y la manera en que la gente se relacionaba con las piezas.

En la primera, la 84 Exposición de Arte y Diseño, conocida también como la exposición de fin de año en la que participa toda la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP, presenté las obras Mapa y Construcción. Algunas cosas de lo que pude observar entre quienes fueron a la muestra, fue que se sentían intrigados por la pieza Construcción, pues pude identificar gestos de extrañamiento y curiosidad en la manera en que se movían alrededor de ella, rodeándola pero no completamente porque estaba muy cerca a una pared. Noté que, al interactuar con la pieza Mapa (muchos lo hacían a pesar de que no había ninguna indicación escrita o dibujada que invitaba a hacerlo) se divertían, entendían el reto de meter las bolitas en las hendiduras (ver Figura 51), y luego al soltar las manijas cuando habían acabado, se sorprendían/asustaban, ya que la pieza se mantiene un rato girando hasta encontrar su punto de equilibrio. Cuando entendían que las dos piezas eran partes del mismo proyecto, parecía que algo cobraba más sentido, lo que también sucedía cuando leían el nombre del proyecto, Jugar la Ciudad: creo que las personas se sentían más cómodas en sus interacciones con las piezas.

Por otro lado, al descubrir que meter las bolitas no es tan sencillo, la “provocación” se vuelve más potente y aumentan las ganas de seguir jugando. El movimiento final del dispositivo, una vez que se sueltan las manijas, consiste en el plano horizontal girando sobre la “columna” vertical, balanceándose, mostrando un último indicio de inestabilidad, que termina por sacar la mayoría de las bolitas de las hendiduras, hasta que encaja en su punto de equilibrio y está listo para volver a ser jugado. Este “final” no controlado, causa un impacto en los participantes una vez que el juego termina y creo que se configura como parte importante de la interacción.

**Figura 51**

*Mapa siendo activado en la 84 Expo Anual de Arte y Diseño PUCP (2022)*



Hubo un suceso durante esta exposición que me hizo darme cuenta de algo trascendental en la pieza Construcción, primero pasó lo que tenía que pasar, como estaba previsto: la torre/pirámide se cayó, se



desplomó. Su caída era inminente a razón de su fragilidad. A decir verdad, no tenía seguridad en lo que iba a suceder después. Me escribieron para contarme que la pieza se había caído y que debería ir a arreglarla. Me programé para ir unos días después, pero antes de que eso pasara, los visitantes de la exposición tomaron las riendas del asunto. Ellas/os intervinieron la pieza, construyendo una nueva forma con los fragmentos que quedaron de las piezas de cemento rotas. Conforme pasaban los días, las personas, intervenían la pieza, que fue cambiando su forma con el tiempo.

En febrero de 2023 se inauguró la Exposición de egresados de la FAD en el CCPUCP, en San Isidro. Allí, las obras que se expusieron fueron: Poema Larco-Cedros, Límite y Ruido, y nuevamente, Construcción. Según las decisiones tomadas debido al espacio al que debíamos adaptarnos, el *Poema* se colocó al exterior del Centro Cultural (ver Figura 52). Esto generó otro tipo de dinámicas. Incluso mientras colgaba las calaminas de las estructuras, cambiándolas de lugar una y otra vez definiendo las alturas y la composición, la gente que transitaba el espacio se acercaba, atraída por su curiosidad a leer las palabras. La naturaleza de la pieza, que tiene una fuerte carga callejera y precaria, contrastaba con el espacio del CCPUCP cuya infraestructura es limpia, seria y que, estando ubicado en el acomodado distrito de San Isidro, adquiere también ciertas implicancias<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Recordemos que en este distrito incluso declararon persona no grata al ex presidente Pedro Castillo cuando aún lo era, demostrando una actitud de separación del resto de la ciudad e incluso país.



**Figura 52**

*Montaje de Poema Larco-Cedros en el CCPUCP (2023)*



En el montaje de Construcción, ocurrió otra variación en su disposición. La arena se colocó en una caja de triplay de aprox 1.20 x 0.90 mts (ver Figura 53), en lugar de estar simplemente dispuesta desparramada en el piso cubriendo una superficie mayor.

### Figura 53

*Construcción en el CCPUCP (2023)*



Esta decisión se sustentaba en dos razones: se me sugirió por parte de la encargada de la exposición ponerlo en una caja para delimitar mejor la pieza y que la arena no se extienda por todo el piso causando desorden. Al considerarlo, pensé que la caja podría funcionar, también, como un aspecto que enfatizaría el carácter interactivo de la pieza. ¿Por qué? Las cajas de arena se relacionan con los espacios de juego en parques o plazas. Pensé que esto podía ser una invitación más directa a la interacción. Dicho y hecho, volvió a suceder. La primera construcción en un momento colapsó y allí se dio inicio a la interacción de quienes iban a ver la exposición. Fue así que me di cuenta que en ese caso, lo que motivaba la interacción era ver las piecitas derrumbadas, la gente se atrevió a intervenir donde parecía que había una falta de control, o ya no sentían que estaban interfiriendo con la decisión del artista. Y por otro lado, la experiencia habla de ese

impulso constructor, que nos lleva a querer reorganizar y construir cuando algo parece destruido o derrumbado. Es interesante pensar en esto para plantear futuras propuestas de interacción.

Por último, la pieza Límite y Ruido, fue probada por muchas personas a lo largo de la exposición. Esa vez, en la descripción de la pieza, se indicaba que los dibujos (ver Figura 54) eran instrucciones de uso. Esto creo que fue clave para su utilización. La gente se divirtió y se sorprendió con el sonido de las canicas; otros se aturdieron, hubo quienes se asustaron cuando estas se caían, pero creo que estos momentos de incomodidad y de falta de control son claves para remarcar esa inestabilidad o tensión que está presente en todo el proyecto (Ver Figura 55).

#### **Figura 54**

*Dibujos de Límite y Ruido (2022)*





**Figura 55**

*Límite y Ruido en el CCPUCP (2023)*



El taller Construir juntos: taller de creación de pieza lúdica y reflexiones sobre la ciudad, dirigido a un público familiar, consistió en llevar a cabo dinámicas sensoriales para facilitar el diálogo acerca de la experiencia en la ciudad, del vínculo con el espacio urbano, mostrar las piezas del proyecto artístico y compartir las interacciones (ver Figura 56), para terminar finalmente con la construcción de una pieza lúdica hecha de cartón, arena y piezas de diablo fuerte (cemento y yeso), como una versión en pequeño de Construcción (ver Figura 57). A través del taller, se quería dar cuenta de cómo el arte puede ser una vía de abordaje para denunciar y expresar, criticar y experimentar cuestiones acerca de la vida en sociedad y sus problemáticas, que nos interpelan como ciudadanos que comparten un territorio. Así también, mostrar las

relaciones del arte y el juego. Los participantes del taller variaron en edades, el menor fue un niño de seis años, esto no fue un impedimento para que todos quienes asistieron puedan participar y expresar una opinión acerca de sus preferencias y experiencias habitando la ciudad de Lima, así como mencionar acciones que puedan contribuir para generar un espacio seguro y libre.

### **Figura 56**

*Participantes del Taller interactuando con Mapa. (2023)*



*Nota.* Adaptado de Facultad de Arte y Diseño PUCP. ([https://www.instagram.com/p/Cpvg\\_J6uPlo/](https://www.instagram.com/p/Cpvg_J6uPlo/))



## Figura 57

*Registro del taller Construir juntos: taller de construcción de pieza lúdica y reflexiones sobre la ciudad.*

*CCPUCP (2023)*



*Nota.* Adaptado de Facultad de Arte y Diseño PUCP. ([https://www.instagram.com/p/Cpvg\\_J6uPlo/](https://www.instagram.com/p/Cpvg_J6uPlo/))

Por último, la visita guiada (ver Figura 58), permite que se genere un diálogo con quienes van a la galería, también para “romper el hielo” que a veces demora en romperse para la interacción de los participantes con las piezas. El diálogo que se genera es importante porque trasciende el momento de exposición, se habla sobre el proceso de construcción del proyecto, las motivaciones y se comparten perspectivas sobre la vida en la ciudad, encontrando puntos comunes dentro de las subjetividades. Creo que la voz como medio es muy poderosa, y por ende, compartir mis experiencias urbanas subjetivas a modo testimonial junto con mis conclusiones y descubrimientos durante el proceso del proyecto, desde mi voz, lo vuelve íntimo y abre otro tipo de espacio, que puede aportar al acercamiento con el arte y la mirada y relación que se establece en la ciudad.

## Figura 58

*Registro de la Visita Guiada en el CCPUCP. (2023)*



*Nota.* Adaptado de Facultad de Arte y Diseño PUCP. ([https://www.instagram.com/p/Cqocj7mOW\\_4/](https://www.instagram.com/p/Cqocj7mOW_4/))

Considero que las actividades de mediación, tanto el taller como la visita guiada son necesarias en el afán de democratizar el arte y hacerlo más inclusivo. El taller me pareció más significativo pues fue más interactivo, y se realizaban actividades de apoyo que iban más en sintonía con el espíritu del proyecto.

## CONCLUSIONES

A partir del presente trabajo de investigación-creación concluyo que el juego puede funcionar como una metodología artística para experimentar la ciudad. El juego tiene una directa relación con el arte y con su modo de funcionar, ambos tienen un fin en sí mismos y requieren de cierta apertura y disposición para salir de “la normalidad” en que las cosas suceden en el sistema para poder entregarse a ellos. Así, el arte se entiende como un proceso muy similar al juego, y la ciudad como objeto estético en donde llevar a cabo las aventuras artístico-lúdicas.

El juego implica diversión, libertad, imaginación, interacción, y por ello, la práctica artística de muchos colectivos y artistas interesados en proponer proyectos que sean interdisciplinarios, interactivos, integradores, que rompan con la idea del arte que es destinado a unos pocos y concibiendo a los espectadores como creadores, va de la mano con él.

Desde el dadaísmo, la Internacional Situacionista, pasando por vanguardias latinoamericanas de arte y poesía hasta llegar a la obra de artistas contemporáneos de nuestro país, el uso de un arte de carácter lúdico ha sido relevante desde su posibilidad crítica a la lógica funcionalista y consumista típica de las ciudades modernas.

La propuesta artística-lúdica crítica de los Situacionistas, por ejemplo, sentó bases para artistas posteriores en cuanto a la manera de aproximarse a la ciudad y relacionarse con ella. Así, la metodología de la deriva o la disciplina psicogeográfica han sido claves para aquellos artistas cuya práctica se sitúa en la ciudad.

Otras metodologías como la reapropiación de elementos o las instrucciones, sirven para llevar a cabo proyectos artísticos-lúdicos-urbanos, pues logran, por un lado, recoger y repensar objetos o situaciones cotidianas (lo que ya es un juego en sí mismo porque implica un nuevo planteamiento del orden de las cosas); y por otro, dar pie a que se den situaciones fuera de lo común, reconociendo en el espacio las múltiples posibilidades que se pueden generar y que solo requieren del accionar de un participante.

Desde mi propuesta artística personal pude producir una serie de piezas de carácter interactivo y/o lúdico, en el que buscaba que las personas puedan compartir un momento de juego, retarse, divertirse, reírse relacionándose con las piezas, que, a pesar de que daban testimonio de mi experiencia en la ciudad y mi reflexión acerca de ésta, pretendían dar la posibilidad a que cada quien genere sus propias reflexiones, se replantee cosas o las vuelva a ver de otro modo, uno en el que la cotidianidad en la urbe se abre al juego.

No contenta con ello, desarrollé metodologías, basándome en las instrucciones para poder experimentar la ciudad de maneras alternativas, despertando mis sentidos y creando situaciones cotidianas pero inusuales. A partir de esto, el flujo de ideas y de motivación por crear no se detuvo y la información fue disparadora de ideas que luego configuraron piezas, formas de montaje y ganas de seguir jugando y compartir miradas.

Existen incontables posibilidades a partir de la aproximación lúdica-artística para experimentar la ciudad y dar testimonio de ello que me parece importante explorar a futuro, sobre todo en cuanto a las maneras de generar interacción. Esta es una tarea que puede ser difícil ya que estamos acostumbrados a tener una relación más distante con la obra de arte, lo que a veces puede intimidar a las personas quienes no se atreven a tocar las piezas por miedo a “malograrlas” o incumplir las reglas del espacio expositivo. Pude probar algunas estrategias para conseguir la interacción de la gente con las piezas (a través del nombre del proyecto, dibujos a modo de manual, aclaraciones en el texto descriptivo, mostrar videos en que aparece gente jugando con las piezas, etc.) y observar los resultados, los cuales detallo en el siguiente apartado bajo el título de “Recomendaciones”. Sin embargo, creo que es a partir de la prueba en los espacios de exposición/lugares de socialización de la obra, que se puede llegar a nuevas maneras y posibilidades de generar la interacción, pues las experiencias siempre van a variar según el contexto y el momento. Queda pendiente una mayor experimentación acerca de las diferentes vías que fomentan la interacción.

En ese sentido, es importante mencionar que las actividades de mediación son un espacio muy valioso de acercamiento de la gente con las obras, en donde se permite el diálogo y el intercambio de una

manera cercana y personal. Es por ello que si se busca impulsar la interacción, comprendiendo el acercamiento a la obra de arte como un proceso dinámico, es importante realizar dichas actividades en donde se intercambian puntos de vista, reflexiones y preguntas que surgen a partir de las piezas. Además, en estos espacios se puede compartir acerca del proceso de construcción de la obra, lo que implica dar a conocer otras etapas del proyecto, permitiendo un mayor involucramiento con la propuesta.

Creo que es sumamente necesario en el contexto pospandémico desarrollar proyectos que busquen el encuentro, el intercambio y la interacción, además de que reflexionen sobre el uso del espacio compartido y la manera en la que nos vinculamos entre ciudadanos. Para ello, me parece que el arte debe ser inclusivo y democratizador, que abra las puertas para que las personas puedan participar sin miedo, pues la fragmentación social y el aislamiento son problemas que agrietan nuestros corazones en cada palpito, endureciéndonos y aniquilando nuestra capacidad de jugar la vida. En especial en grandes ciudades, en la que conviven muchas identidades y culturas diversas, donde puede ser difícil encontrarse y comprenderse, estos espacios de interacción lúdica contribuyen para llegar de manera fácil y ligera a conocerse y construir juntos un sentido, es decir, alcanzar al otro.

El juego en su relación con el arte, desde la cual el arte es concebido como un espacio de juego, promueve la exploración de la cotidianidad y la idea de abordar la realidad de maneras inusuales, viendo con nuevos ojos aquello que normalmente (probablemente) no nos interpelaría y relacionarnos con ello. Bajo el enfoque del arte lúdico, la interacción cobra un rol central, es desde el involucramiento y la presencia que la acción lúdica se lleva a cabo, requiriendo la aceptación de las reglas propuestas para el juego/arte y la vinculación con un otro en aras de compartir el momento de alegría lúdica, cuya finalidad no excede su existencia.

El arte y el juego se complementan. El juego potencia en el arte la dosis de exploración e imaginación, así como la posibilidad de ofrecer vías alternas a lo que ya está planteado en cuanto al entendimiento que tenemos de lo que nos rodea. Además, se enfatiza la idea de la participación y el



movimiento frente a la pasividad del arte más contemplativo, lo que puede ayudar a acortar las distancias entre el arte y las personas. El arte le aporta al juego la capacidad de ser una experiencia no solo lúdica sino también estética, lo que le otorga un mayor alcance, abordándolo desde una perspectiva plástica, material y espacial. Juntos pueden ser un poderoso instrumento para acercarnos entre las personas, al mismo tiempo que nos permite conocer, relacionarnos y reconciliarnos con nuestra ciudad.



## RECOMENDACIONES

Ciertas estrategias ayudan a la elaboración de instrucciones o de piezas interactivas (apropiación, psicogeografía, deriva, etc). Estas han sido utilizadas desde los dadaístas hasta los múltiples artistas contemporáneos con interés en lo urbano y la vida en la ciudad. Teniendo el binomio juego/arte como eje, y la imaginación y ánimo de exploración necesarios, estos artistas han producido obras que contribuyen en la reflexión acerca del uso del espacio urbano así como fomentan otro tipo de relaciones con éste y todo lo que sucede allí. Aunque este proyecto da testimonio y reflexiona (desde la experiencia, el intercambio, lo material o lo plástico) acerca de la ciudad, las piezas artísticas no son piezas producidas para el espacio público: ¿por qué no están colocadas ahí?

El espacio de exhibición artístico, sea este galería, museo, centro cultural etc. se rige bajo unas reglas implícitas. Estas serían como las reglas de juego, que definen el comportamiento de quienes asisten al lugar y lo que se espera que suceda. Es verdad que en algunos espacios hay unas reglas explícitas, las cuales se detallan por escrito o por señalética el comportamiento “esperado” en estos espacios, como por ejemplo, mantener silencio (para no interferir en la experiencia de las otras personas), no tocar las obras, etc. Pero no nos referimos solo a esto, sino a otra cosa. En la galería, al ser un espacio destinado a la experiencia artística, al arte, se acepta la aparición de elementos extraños, o piezas artísticas que se sabe que son arte. Por ende, se “aprecian” como tales, se interactúa con ellas en tanto obras artísticas. La gente entra a la galería con las expectativas de “ver arte”, dispuestos/as a recibir eso.

En el espacio público, sin embargo, existen otras consideraciones. Ya que su uso no está destinado únicamente al arte (en el caso de Lima, esto es más que claro) las reglas para relacionarse con las obras de arte público, no están dadas. Esto genera otro contexto, otro modo de acercamiento de las personas y por ende, muchas cosas más que tienen que ser tomadas en cuenta. Entre ellas por ejemplo, un análisis del lugar y sus características, quiénes lo frecuentan, participación de la comunidad considerando sus necesidades y deseos, el impacto ambiental, etc.

El presente trabajo está enfocado principalmente en el binomio arte-juego y cómo este puede operar para experimentar la ciudad y relacionarnos con ella de maneras inusuales. A partir de ello surge una reflexión sobre la ciudadanía y el uso del espacio. Aunque las obras no estén puestas en el espacio público, ellas existen en la esfera pública. Al ser socializadas, compartidas (exhibición e interacción), ya ingresan a esa esfera colectiva. La ciudadanía como se entiende en este trabajo, implica compartir un territorio, asimismo requiere de participación. A través de las piezas, se reconocen experiencias urbanas que por más que provengan de una subjetividad, son cotidianas para los y las habitantes de Lima, pues tienen que ver con el reto colectivo de compartir dicho territorio. Por otro lado, el trabajo promueve la participación en los juegos, por ello, las reflexiones sobre ciudadanía no se encuentran tan lejanas.

En este trabajo, aunque todo no ha sido perfectamente lineal y exacto, se reconocen tres momentos claves en el proceso de creación. El primero consiste en la aplicación de las metodologías para generar experiencias alternativas urbanas, para ello se ponen reglas para guiar los recorridos o generar las acciones. El segundo, reside en la construcción de las piezas. Para ello, partiendo de las experiencias generadas en el primer momento, se recoge información (variada en cada caso) de sensaciones, objetos, palabras, etc. que es procesada y transformada en piezas artísticas de carácter lúdico; que por un lado son testimonio de mis experiencias y por otro, una excusa para generar una interacción lúdica de los participantes con las piezas, que genere sensaciones y reflexiones, y en algunos casos momentos de intercambio con otras personas que se encuentran también en el lugar de la exposición. En la construcción de las piezas se usan variadas técnicas según lo que necesite la pieza y su materialidad. Durante el tercer momento, cuando las piezas son exhibidas, aparece una cuestión a la que hay que dirigir la atención detenidamente: cómo se genera la interacción.

Dicha cuestión es determinante para futuras investigaciones-creaciones que siguen este enfoque artístico-lúdico, o que su propuesta considere piezas lúdicas/interactivas, ya que lograr la interacción no es tan sencillo. Esto se debe a que existe una costumbre que se carga desde hace mucho tiempo, la idea de que las obras de arte son para observar y no tocar. El fantasma de esa idea que cada vez es más obsoleta, aún

acecha nuestra experiencia artística, limitando la libre exploración y participación de muchas personas, quienes no se atreven a relacionarse de otras maneras con las piezas. También es verdad que muchas obras sí requieren ese comportamiento del espectador (que algunos podrían argumentar que igualmente es dinámico). Entonces, ¿cómo se puede invitar a las/los personas que asisten a una exposición a que interactúen con las piezas sin decirlo explícitamente?.

A partir del proyecto realizado, y de las experiencias de montajes, hemos llegado a algunos puntos a considerar o recomendaciones acerca de la interacción. Hemos aplicado distintas estrategias para “guiar” o facilitar la interacción. Algo que ha sido muy importante y ha funcionado positivamente es el nombre del proyecto, “Jugar la Ciudad”. El hecho de que sea así: directo, concreto y al punto, incluyendo la palabra clave JUGAR, ya da pistas sobre el aspecto lúdico o interactivo. A veces, las piezas (por no ser tan identificables como juegos) necesitarían de un título que haga explícito su aspecto lúdico y lo que se espera que suceda en la interacción. Asimismo, se recomienda evaluar si es que tiene sentido incluir como parte de la pieza videos o imágenes que muestren a alguien “usando” o mejor, interactuando con las piezas. Incluso algunos dibujos pueden funcionar para indicar las posibilidades de interacción, o funcionar a modo de manual. Esto, pudimos comprobar, invita a que la gente se imagine usando la pieza y proceda a animarse a hacerlo.

Por otro lado, poner indicaciones explícitas, por escrito o audio, sería una opción más clara para ese objetivo (depende del enfoque de la obra). En el caso de que se necesite dar instrucciones sobre posicionamientos en el espacio, es decir, si la pieza necesita que el/la participante tome algún tipo de posición inusual, la señalética es un recurso útil ya que es reconocible, no requiere de texto, es un signo gráfico simple y fácil de interpretar.

El arte interactivo/lúdico logra establecer en cierta manera, un canal de mediación, entre la obra y el público al volverlo participante, a través de lo cual el participante toma parte activa en el diálogo por medio de su accionar lúdico. No obstante, la mediación en sí misma es algo que nunca sobra. Si el proyecto

busca ser inclusivo, democratizador y acercar a la gente con el arte, las actividades de mediación son una parte fundamental del asunto.

Recomendamos que para generar estas actividades, sean talleres, visitas guiadas, conversatorios u otro tipo de actividad, se lleve a cabo una capacitación con un/a experto/a. Esto se debe a que se tienen que tomar en cuenta muchas variables para poder construir espacios abiertos y seguros en los que las personas puedan desarrollar un vínculo con las piezas y el proyecto, también hacer preguntas y generar diálogo. La capacitación es importante porque las propuestas de mediación requieren tomar consideraciones acerca del público al que va dirigido, las edades, temas de capacitismo, etc. para que se lleven a cabo de la mejor manera posible.

Para finalizar, creo que es importante decir que al embarcarse en un proyecto lúdico-artístico-urbano nos aventuramos a llevar a cabo una crítica constructiva, desde el arte, a algunas maneras de habitar la ciudad que resultan problemáticas. Esto sería el desuso o la falta de cuidado hacia el espacio, así como el desencuentro entre los ciudadanos. Partiendo del enfoque lúdico, nos proponemos brindar espacios de interacción e intercambio, en donde la gente puede experimentar, compartiendo momentos de alegría lúdica que quizás despierten reflexiones acerca de nuestra presencia en la ciudad, de la agencia que tenemos en la construcción de este espacio. Al llevar a cabo exploraciones lúdico-artísticas en la ciudad, se despiertan nuevas posibilidades de relacionarse con ella, lo que cambia (quizás por siempre) la idea que tenemos sobre nuestro vínculo con la urbe, transformándolo en uno más positivo, que encuentra en la cantidad de estímulos e información que brindan las calles, puntos de encuentro y de creación. Así, se buscaría fomentar este tipo de experiencias y de planteamientos artístico-lúdicos que tienen que ver con adoptar otras formas de enfrentar la vida, asumiéndola como una fuente inagotable de experiencias y encuentros preciados, tal vez mejorando nuestra convivencia.



## Referencias

Agamben, G. (2001). *Infancia e historia*. Editorial Gustavo Gili México.

Ánima Lisa. (2 de noviembre de 2015). *LMA-Poema 58 km*. (agosto, 2013).

<https://animalisa.pe/exposiciones/lima-poema-58-km-agosto-2013/>

Arcas (s.f.). *Gatti, Ana María. A Propósito de Mallarmé. CAEV, Archivo Biopsia 1969*.

<http://arcas.fahce.unlp.edu.ar/arcas/portada/exhibiciones/la-exposicion-internacional-de-novisima-poesia-69/gatti-ana-maria-a-proposito-de-mallarme-caev-archivo-biopsia-1969>

Argañaraz, N. N. (1992). *POESIA LATINOAMERICANA DE VANGUARDIA: De la poesía concreta a la poesía inobjetal*. Ediciones O DOS.

Careri, F. (2014). *Walkscapes: El andar como práctica estética (Spanish Edition)* (1st ed.). Editorial GG.

Careri, F. (2016). *Pasear, detenerse*. Editorial GG.

Crousse, V. y Takano, K. (2017). Crónica de una deriva: El caminar en la formación de un arquitecto y de un artista. En M. Cisneros et al. (Eds.), *Textos Arte 2017* (Vol 5, pp. 103-117).

Debord, G., Ivain, G., Jorn, A., Conord, A.F., Internacional Letrista, Bernstein, M., Wolman, G., Gogol, N., Fillon, J., Dahou, Consant, Khatib, A., Vera, Alberts, A., Armando, Oudejans, H., Kotányi, A., y Vaneigem, R. (1996). *Teoría situacionista y otros textos sobre la ciudad*.

Elger, D. (2022). *Dadaísmo (Serie menor) (Spanish Edition)*. Taschen America Llc.

Fernández, C. (2014). Internacional Situacionista, un movimiento precursor del "Performance Art".

*Index*, 4(1), 123–147.

Fink, E. (1966). *Oasis de la felicidad: Pensamientos para una ontología del juego* (1ra ed.). Instituto de Investigaciones Filosóficas.

- Gadamer, H. (2004). *Truth and Method* (2nd Revised). Continuum.
- Gilles, I. (1958). *Urbanismo Situacionista*. Editorial Gustavo Gili. González-Victoria, L.-M. (2011).  
Artes de acción: re-significación del cuerpo y el espacio urbano. *REVISTA NODO*, 5(10).
- Gutiérrez, M. (2004) *La Significación del Juego en el Arte Moderno y sus implicaciones en la Educación Artística*. Memoria presentada para optar al grado de Doctor. Universidad Complutense de Madrid. España.
- Lefebvre, H. (2013). *La Producción del Espacio*. Capitán Swing.
- León, A. (2013). La revolución de lo ordinario: La Internacional Situacionista, entre arte y política. *Foro Jurídico*, (12), 444-456. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/forojuridico/article/view/13839>
- Ludeña, W. (2013). Espacios públicos, arte urbano y diseño: La *otra* ciudad peruana. En J. Hamann (Ed.), *Lima: espacio público, arte y ciudad*. (pp. 155-188). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Miles, A., y Libersat, J. (2016). ROAM: Walking, Mapping and Play: Wanderings in Art and Art Education. *Studies in Art Education*, 57.
- Muiño, O. (2019). 1969: el año del Mayo argentino. *El Estadista*, 179. <https://elestadista.com.ar/el-estadista/1969-ano-mayo-argentino-n2186>
- Museo Itinerante Arte por la Memoria. (15 de octubre de 2018). *Perù Express - Juan Javier Salazar 2015* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wz-3zLjQQX4>
- Otta, E. (2015). *Capital Intervención/Intervention Capital*. Eliana Otta. <https://eliana-otta.com/portfolio/capital-intervencion-intervention-capital/>
- Perec, G. (2022, September 16). *Lo infraordinario*. Eterna Cadencia.
- Prager, P. (2012). Play and the Avant-Garde: Aren't We All a Little Dada?. *American Journal of Play*, 5(2), 239-256. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1003952.pdf>

Salazar Bondy, S. (2014). *Lima la Horrible*. Lápix Editores.

Tzara, T. (1999). *Siete manifiestos Dadá (Spanish Edition)*. Maxi Tusquets.

Vilhauer, M. (2010). *Gadamer's ethics of play*. Lexington Books.

Vigo, E. A. (1970). *De la poesía/proceso a la poesía para y/o a realizar*. Diagonal Cero.

Waldberg, P. & Fondo de Cultura Económica. (2004). *Dadá. La función del rechazo. El surrealismo. La búsqueda del punto supremo (Spanish Edition) (015315R ed.)*. Fondo de Cultura Económica.

Zapata, A. (2013). Sociedad y desarrollo urbano: Lima 1900-1980. En J. Hamann (Ed.), *Lima: espacio público, arte y ciudad*. (pp. 91-112). Pontificia Universidad Católica del Perú.

