

Tesis Doctoral  
2014

Juego entre arte y teatro  
Trasvases entre técnicas teatrales y artísticas  
Los casos de Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique  
Gonzalez-Foerster

Blanca Machuca Casares

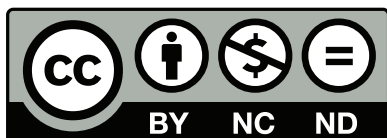
Directoras:  
Dra. Dña. Blanca Montalvo Gallego  
Dra. Dña. Carmen Osuna Luque



**Publicaciones y  
Divulgación Científica**

AUTOR: Blanca Machuca Casares

EDITA: Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:

Reconocimiento - No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

[Http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es)

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Esta Tesis Doctoral está depositada en el Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA): [riuma.uma.es](http://riuma.uma.es)





## Indice

1.	Introducción.....	9
1.1	Hipótesis.....	17
1.2.	Objetivos, acotaciones e interés del tema.....	23
1.3.	Metodología.....	26
2.	Arte y teatro unidos por un mismo juego.....	35
2.1.	La concepción del juego.....	45
2.2.	La celebración del juego.....	69
2.2.1.	La fiesta y el ritual.....	80
2.2.2.	La danza.....	106
2.2.3.	La máscara.....	128
2.3.	El espacio y el tiempo del juego.....	138
2.4.	Las reglas del juego.....	204
2.5.	El juguete.....	227
2.6.	El jugador.....	252
2.6.1.	El autor.....	259
2.6.2.	El espectador.....	276
3.	Formas de juego.....	319
3.1.	Robert Wilson, jugar despacio.....	323
3.2.	Tadeusz Kantor, jugar con la memoria.....	361
3.3.	Dominique Gonzalez-Foerster: jugar imaginando.....	398

4.	Conclusiones.....	433
5.	Bibliografía.....	447
5.1.	Filmografía.....	472
5.2.	Páginas webs.....	474
6.	Resumen.....	477
6.1.	Abstract.....	479





## 1. Introducción

### 1. Introducción

Esta tesis es un diario de viaje de los últimos catorce años. Todo empezó como *amateur* en el taller de teatro de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, allí realizábamos improvisaciones, pasacalles en Navidad, *happenings* con motivo de alguna exposición en la que utilizábamos a los espectadores como pintores improvisados sobre el lienzo del cuerpo humano. Durante ese tiempo estudiaba las especialidades de restauración y de diseño y grabado, conocí la empresa de montajes de exposiciones de Jesús Moreno y asociados y me planteé dedicarme a ese campo. Trabajar con el espacio de una manera teatral sería ampliar mi formación con vista a dedicarme a la tarea expositiva. Empecé a trabajar con compañías *amateurs* de teatro en las que hacía de todo: figurines, vestuario, escenografía, producción y cartelería, pero mi falta de formación me hizo buscar algún apoyo. Era el primer año que daban cursos relacionados con el teatro a nivel técnico. Amigos que conocían el panorama teatral de la ciudad me indicaron que en esos cursos estaban los mejores profesionales del teatro: Manuel Nieto y Juan Dolores Caballero, El Chino. No existía el curso de escenografía pero Manuel Nieto, además de figurinista, había hecho escenografías y Juan Dolores Caballero era considerado como uno de los mejores directores teatrales de Sevilla y muchos actores querían trabajar con él. Durante el tiempo que estuve en el curso de vestuario teatral, aparte de hacer máscaras, patronaje y diseñar personajes, realizamos varias puestas en escena de danza contemporánea con el Centro Andaluz de Danza y montajes teatrales como *Final de Partida* de Samuel Beckett que dirigía Juan Dolores Caballero. Trabajar sobre el texto de Samuel Beckett fue como abrir una puerta a otra forma de mirar. Tras esa puerta se ocultaba el silencio, el tiempo y lo grotesco. Beckett poseía una fuerza que,

## Juego entre arte y teatro

como el teatro y el arte, siempre requiero como si fuera algo vital. Cuando terminó el curso seguí trabajando con Manuel Nieto en teatro de ayudante de figurinismo en el montaje de flamenco de Javier Barón para la Bienal de Flamenco de Sevilla y luego como ayudante de dirección de Juan Dolores Caballero en los montajes teatrales de *Almansul*, con el Instituto Internacional del Teatro del Mediterráneo, y *SVO-ZOS* con la compañía El Velador. En los dos montajes trabajé en la realización y diseño de espacio escénico, al igual que en dos óperas para el teatro Maestranza: *The Medium* de Menotti, una ópera experimental que tanto el público como la escena estaban dentro del escenario del teatro y la ópera infantil *El pequeño deshollinador* de Benjamin Britten. En esa época me quedé fascinada por la estética del director y escenógrafo Robert Wilson, su manejo de la luz y del tiempo. Descubrí *Umarla Klasa*, 1977, de Tadeusz Kantor, que me recordó a Samuel Beckett, y me hice fan de Pina Bausch.

Como ayudante de dirección me acostumbré a estar en un sitio intermedio entre el director y los actores, me tocaba intervenir en el momento que se producía algún bloqueo en los ensayos. Era, en cierto modo, la intérprete entre el director y los actores. Aprendí a controlar los tiempos de la escena y me acostumbré a sentarme en la última fila del teatro para no sólo ser espectadora crítica del montaje sino también espectadora de los espectadores. Una costumbre que no he abandonado y que es uno de los motivos de esta tesis. Después de los montajes, se comenta entre bambalinas el comportamiento de los espectadores: reacciones de sorpresa, risas, aburrimiento, distracción y la sensación de incomodidad. Estos comentarios se mantienen siempre con el propósito de hacer un análisis crítico y mejorar en la siguiente representación.

Entre el ajeteo de montaje y montaje intercalaba la enseñanza, por primera vez, me situé al otro lado de la clase. Los mismos cursos sobre materias como percepción y dibujo que había recibido el año anterior ahora era yo quien los impartía a los técnicos en vestuario, iluminación, maquinaria y sonido teatral. Esta situación consiguió que no me detuviera en el trabajo práctico que hacía en

## 1. Introducción

teatro sino que continuara con mi formación. Recibí clases de dirección de escena y fueron fundamentales los libros de Stanislavski, Meyerhold, Eisenstein y Peter Brook, directores y pedagogos que han sido algunos de los que han realizado una metodología para la interpretación del actor y de la puesta en escena. Durante ese tiempo quise leer *Hacia un teatro pobre*, 1974, de Grotowski, que me fue imposible conseguir porque estaba descatalogado. A la vez buscaba la forma de que mis alumnos, la mayoría de ellos venían de estar trabajando en el mundo de la construcción o de hacer algún módulo de Formación Profesional, se familiarizaran con el arte contemporáneo.

Si te enganchas al teatro no eres capaz de dejarlo. Llegué a creer que iba a pasar la vida trabajando en teatro a todos los niveles. Para mi sorpresa, después de recibir en 2001 el premio a la mejor escenografía por la obra *SVO-ZOS*, en la Feria de Teatro en el Sur, al año siguiente no salió nada, no había trabajo. Regresé a Málaga y empecé a trabajar en una galería de arte con la que fui a ARCO y continué con mi aprendizaje. En este corto periodo comprendí que me faltaba tener ojo crítico en relación con el mercado del arte. Lo dejé para hacer un Máster en Museología con la Universidad de Granada y continuar con mi formación como montadora de exposiciones. El Máster de Museología me enseñó cuestiones de gestión de la obra y de los espacios de exposición, análisis de estudios de público, legislación y conservación.

Al poco de empezar el curso en museología me llamaron para dar clases de escenografía en Málaga en una escuela privada de Arquitectura. Allí, con los alumnos de arquitectura diseñamos espacios escénicos que ellos convertían en instalaciones, aprendieron aspectos del movimiento en escena, actuaron y leyeron textos con la idea de comprender las distintas dimensiones del espacio. Esta vuelta al teatro desde la enseñanza me hizo decidir que aunque no trabajara en teatro seguiría formándome. Me llamaron para un último montaje de danza contemporánea *Electra* con la compañía Inestable CD.

## Juego entre arte y teatro

Cuando decidí hacer el doctorado iba buscando aquellos cursos que me permitieran seguir cerca del teatro y el arte, por eso escogí unos en la Facultad de Ciencias de la Comunicación que me facilitaran herramientas de análisis en relación con el teatro y el arte. *Análisis de los espectáculos*. Cursos en los que analizaba el teatro y los trasvases del teatro en el cine, del arte al cine y la fotografía como documento.

Durante esos años viajaba a Santander en verano y siempre pasaba primero por Bilbao para visitar el Guggenheim, no he dejado de visitar exposiciones y de ser una espectadora del arte al igual que de teatro. A Robert Wilson lo vi en el Festival de Teatro Clásico de Mérida con *Proserpina*, 2004, y en Málaga con *La dama del mar*, 2008, y dos exposiciones que montaba *Les fables de La Fontaine*, en París en 2003 y en Barcelona, *Imágenes del cuerpo. El museo interpretado por Robert Wilson*, 2004.

Cuando me planteé qué temas quería para la tesis, pensé que lo ideal era conjugar teatro y arte. La mejor manera de investigar sobre ese tema era tratar la intervención de artistas plásticos en el mundo del teatro y artistas del mundo teatral en el arte. En la mayoría de los casos este trasvase se da en el campo de la escenografía, como hace Picasso con *Parade*, 1917, para el Ballet Ruso de Diaghilev; son decorados al estilo clásico, con telones pintados como lienzos que dan una perspectiva atmosférica. Diaghilev contó con muchos artistas plásticos como Matisse, Picasso, Braque, Derain, Gontxarova. Dentro de la corriente dadaísta no hicieron distinción entre arte y teatro y montaron hasta su propio cabaret, el *Cabaret Voltaire*, en el que juntaron técnicas teatrales de interpretación relacionadas con la comedia. Y los surrealistas llegaron a actuar dentro de sus propios montajes teatrales y de cine, por ejemplo Marcel Duchamp, Cocteau, Man Ray, Dalí. En un punto intermedio nos encontramos el teatro de la Bauhaus que mezcló técnicas de interpretación con el diseño de espacios escénicos pensados para el movimiento del actor que se mezclaba con el trabajo de las diferentes áreas de trabajo de la escuela. Tadeusz Kantor fue

## 1. Introducción

uno de los artistas plásticos que decidió introducirse en el mundo teatral y que compaginó estas dos áreas a partir de los años cuarenta. Dentro de cualquier investigación relacionada con teatro se ha vuelto fundamental hacer un estudio sobre Kantor en alguna de sus facetas. Por ejemplo en la tesis de Pedro Valiente sobre Robert Wilson, introduce un apartado como una de las influencias sobre su trabajo. Y Martina Botella i Mestre en su tesis sobre las relaciones espaciales entre arte y teatro le dedica un apartado que comparte con Boltanski en el que hace referencia el valor de la memoria de Kantor. Precisamente la aparición de esta última tesis me hizo dejar de pensar en este enfoque.

Una de las veces que estuve en Bilbao con mi amiga Eva surgió una anécdota que habría de constituir uno de los desencadenantes de esta tesis. He paseado muchas veces por *La materia del tiempo*, 1994-2005, de Richard Serra en el Guggenheim de Bilbao. Cuando tocaba una de las piezas inmensas de acero siempre aparecía alguna de las vigilantes de sala para llamarme la atención. Como si esos gigantes de acero pudieran desgastarse por las caricias de los visitantes. Entramos en la sala y Eva tocó la primera pieza que vimos. Nadie dijo nada. Ella sólo apartó la mano de la pieza para encontrarse con otra y de esta manera fue recorriendo toda la sala. Cuando descubrí que nadie le llamaba la atención, decidí que era el momento. Esta vez no me iba a quedar con las ganas de tocar y recorrer de otra manera *La materia del tiempo*. Le propuse a mi amiga pasear por la espiral de acero con los ojos cerrados y sólo guiarnos por el tacto. Empezamos. Fuimos cogiendo velocidad. Las sensaciones del aire y del sonido se mezclaban con la risa nerviosa que nos producía ir con los ojos cerrados. La risa resonaba entre las placas de acero curvadas. Eva repitió el viaje de vuelta de la espiral y yo fui detrás, esta vez observando cada instante del recorrido. Cuando nos cruzábamos con algún visitante nos miraba con cara de complicidad y en algunos casos con un poco de envidia. No se atrevían, pero deseaban hacer lo mismo que nosotras.

## Juego entre arte y teatro

Después de esta experiencia *La materia del tiempo* me pregunté ¿por qué era ese deseo tan irresistible de tocar, correr, silbar, reír? ¿Cómo había logrado Richard Serra que la voluntad por satisfacer mis deseos fuera superior a las normas del museo? Cuando hicimos el viaje de vuelta por la espiral me di cuenta que yo no era la única que tenía esas ganas de comportarme de una manera diferente. Mi amiga no supo hasta que ya estábamos fuera de la sala que algunas de las acciones que habíamos hecho estaban prohibidas. Entonces le enseñé los numerosos carteles de prohibido. Richard Serra nos incitaba a intervenir no sólo a mirar. Lo que sucede mientras recorres los gigantes de acero te hace también ser consciente de tu cuerpo. La necesidad de intervenir me era familiar porque me recordaba al trabajo del actor. ¿Qué puede incitar a un espectador a actuar y a participar? ¿Cuáles serían los pasos de Serra para conseguirlo? Por todas estas preguntas podíamos haber empezado una tesis sobre el trabajo de Richard Serra. Pero las preguntas están más pensadas para el espectador, lo sé por mi experiencia como espectadora de la obra de arte contemporánea. Comprendí que el enfoque de la tesis podía tener relación con las técnicas de arte dramático aplicadas al arte contemporáneo. A través de la lectura de *Dublinesca*, 2010, conocí a Dominique Gonzalez Foerster. Enrique Vila-Matas hablaba en su novela de la exposición de Gonzalez-Foerster en Turbine Hall de la Tate Gallery, que hizo en 2008. La similitud que veía en su trabajo con algunas propuestas que yo estaba pensando me hizo querer conocer más cosas sobre ella. Entonces descubrí la similitud de algunos trabajos con los de Wilson y Kantor, siendo ellos del mundo del teatro, principalmente, y ella de las artes plásticas. Sin darme cuenta regresaba al montaje de exposiciones, aunque desde otro punto de vista diferente: la exposición como medio, como obra.

Después de lecturas como las de Douglas Crimp, Juan Antonio Ramírez, Javier Maderuelo y Nicolas Bourriaud, entre otros, descubrí que me costaba enlazar las técnicas teatrales con el arte contemporáneo. A través de la lectura de Rosalind Krauss com-

## 1. Introducción

prendí la importancia de la fenomenología de la percepción y empecé con las lecturas de Sartre, Merleau-Ponty pero quien mejor lo explicaba era Giacometti. Giacometti habla del campo de visión desde el punto de vista del espectador, una visión incompleta de la figura hace que intente buscar la forma de tener más información de la que percibe y entonces él sentía la necesidad de tocar. En definitiva, otras formas de percibir lo que con la vista no alcanzas. Durante las lecturas resonaba el juego por todos lados: en Giacometti los juegos para mesa que explicaba Krauss, el juego de correr dentro de una obra de Serra, o los juegos de Duchamp con las palabras, objetos y juegos de ajedrez. La lectura de Hans-Georg Gadamer del capítulo *El juego como hilo conductor de la explicación ontológica* que aparece en *Verdad y método*, 2004, me hizo pensar en la utilización del juego como “hilo” en el que se engarza el arte y el teatro. La experiencia propia en *La materia del tiempo*, era similar a otras experiencias que había encontrado en vídeos en Internet como *Running in a Serra*, en el que padres graban a sus hijos haciendo el mismo recorrido en el mismo museo y en la misma obra en la que habíamos estado jugando Eva y yo.

Los niños corrían y reían mientras acariciaban las mismas planchas de acero que nosotras. Es el juego el que une arte y teatro.

Con el juego “se trata la tarea de tender un puente sobre la enorme falla que hay entre la tradición formal y temática de las artes plásticas de Occidente y los ideales de los creadores actuales.” (Gadamer, 1999, 46) Esta concepción del juego en el arte se empieza a asentar a principios de siglo XX. Ortega y Gasset en *La deshumanización del arte*, 1925, expresa los cambios que se han propiciado que tienden “a considerar el arte como juego, y nada más”. Porque “En el siglo XIX todo artista vivía con la conciencia de que la comunicación entre él y los hombres para los que creaba había dejado de ser algo evidente.” (Gadamer, 1999, 36) Nietzsche en *La voluntad de dominio* expresa que “el arte es un juego” en el que se elige y desecha y es inútil; y en *El nacimiento de la tragedia* dice que “el sueño es el juego del ser humano individual con lo real, el arte del escultor (en sentido amplio) es el juego con

## Juego entre arte y teatro

el sueño.” (Nietzsche, 2004, 245) El gran maestro del juego es Marcel Duchamp. Jugador de ajedrez y jugador en casinos con la idea de saltar la banca. El juego como inutilidad, “no hacer nada”, el juego intelectual, de la imaginación y de la ambigüedad. El juego sin límites definidos sólo marcados por el principio y fin de la vida. Duchamp hizo del juego parte de su vida, el juego intelectual en el arte, de la imaginación en los objetos como los *ready-mades* que se movió en los límites de la realidad social y el sueño, mostrando la posibilidad del cambio de significado según la ubicación del objeto.

Desde los tiempos de Aristóteles se ha planteado la recepción de la obra como participación del espectador. Bertold Brecht en la lectura sobre Aristóteles resalta la participación del espectador, por un lado como receptor y por otro lado por la acción afectiva que tenía lugar en él, la catarsis. Una especie de enajenación emocional que impulsaba al espectador a no ser crítico con los hechos representados y sentir lo mismo que el personaje. A partir de principios del siglo XX la participación del espectador amplía la posibilidad de la recepción de la obra. Duchamp decía que el espectador hace la obra. Umberto Eco plantea en *La obra abierta*, 1990, la obra sin finalizar hasta que no la cierra el espectador. Gadamer señala la participación del espectador a partir de la experiencia estética, se juega al experimentar. Porque como en *La actualidad de lo bello*: “El concepto de juego se ha introducido precisamente para mostrar que, en un juego, todos son cojugadores. Y lo mismo debe valer para el juego del arte, a saber, que no hay ninguna separación de principio entre la propia confirmación de la obra de arte y del que la experimenta.” (Gadamer, 1999, 76-77) En la actualidad la participación está asimilada en la sociedad



[1] *Running in a Serra @BCAM*, 2008, vídeo de Astrobuddha.

# 1. Introducción

## 1.1. Hipótesis

hasta el punto de aparecer el arte participativo, el teatro participativo, participación ciudadana como formas de ocupar los espacios que es a su vez una forma de hacer política.

### 1.1 Hipótesis

1. **Arte y teatro son juegos.** Hay creadores a lo largo de la historia que han considerado el arte como juego, juegos de imaginación como El Bosco (1450-1516) y de composición como Archimboldo (1527-1593); juegos que buscan una complicidad con el espectador como sucede con los juegos de perspectivas de Leonardo da Vinci (1452-1519) o de Hans Holbein el joven (1497-1543); aunque la mayoría de los artistas no empieza a resaltar su parentesco con el juego y a considerarlo como tal hasta que llegaron las vanguardias históricas. Hans-Georg Gadamer considera que el concepto de juego está ligado a la estética. La experimentación de la obra de arte es el juego como elemento que enlaza la obra de arte con la conciencia estética. El juego es el eje de la investigación del arte y del teatro como plantea Gadamer en su libro *Verdad y Método*, 2004, en el que el juego se utiliza como método de estudio del arte y “puente” entre el arte y la realidad. Por eso valiéndonos de la propuesta de Hans-Georg Gadamer podemos realizar el mismo trabajo con el teatro que con el arte. Roger Caillois en su clasificación de juegos incluye al teatro y al arte como representación, imitación de una realidad u otra. La definición de juego de Johan Huizinga resalta la característica de “ser otro”: otra persona como el actor o cosa como la obra de arte. El arte ha sido un divertimento, un juego mental, un objeto bello al que mirar y poseer, un objeto sagrado, un medio para conmemorar o enseñar religiones. La dimensión sagrada del arte ha sido una de las influencias con

## Juego entre arte y teatro

más peso hasta finales del siglo XIX, porque ha permitido mostrar como acontecimientos históricos los pasajes de la Biblia y porque las obras de arte sólo podían adquirirlas unos pocos y el resto de los espectadores las han tenido que visitar en los museos, esta situación ha hecho que a la obra de arte le rodee un halo de inalcanzable, además que se la considerara esencial para experimentar el placer estético que es cercano a las divinidades. entre otros motivos por el placer estético. Por el contrario, en el teatro de occidente ha tenido más influencia la dimensión festiva. El teatro se ha considerado durante la mayor parte de su existencia un entretenimiento para contar historias y leyendas, así lo vemos en las tragedias griegas. También se ha utilizado como medio de enseñanza de las religiones, por ejemplo los *autos sacramentales*, sobretodo en los siglos XVI y XVII. El origen del teatro lo encontramos en las fiestas religiosas y el mundo sagrado. El teatro comienza con los rituales de las bacantes y los ritos dionisiacos, según afirma Nietzsche (1844-1900) en *El nacimiento de la tragedia*. Ritos que guardan relación con el *Shin-Myeong*, el mundo chamánico coreano, que Semi Ryu describe como un juego ritual en su artículo *Shin-Myeong: el ludismo que llegó de la opresión* que publicó en 2008 en *Homo Ludens Ludens*. Otro modo de reflejar el mundo sagrado primitivo es el teatro ritual que realiza la tribu africana Orokolos, como señala Richard Schechner. A principios del siglo XX tenemos los primeros textos que muestran las memorias, enseñanzas y técnicas sobre interpretación teatral. De esta época son Edward Gordon Craig (1872-1966), Konstatin Stanislavski (1863-1938), Vsevolod Meyerhold (1874-1940) entre otros que fueron directores y pedagogos del teatro que resaltan la necesidad de jugar para poder hacer teatro. Los estudios sobre el juego efectuados durante el siglo XX por filósofos y antropólogos plantean el juego como una celebración que puede ser tanto sagrada como festiva; es decir, cercana por un lado al culto solemne y por otro al diver-

# 1. Introducción

## 1.1. Hipótesis

timiento y la broma. El teatro y el arte han formado parte de los rituales y también han sido divertimentos o placeres.

El arte al que nos referimos en esta investigación como juego es el arte contemporáneo occidental, por eso planteamos el juego del arte a partir de algunos hitos del siglo XX como las corrientes dadaístas, surrealistas, situacionistas, los movimientos artísticos de los años sesenta, hasta nuestros días. El arte nos invita a practicar distintos tipos de juegos. Como el juego sagrado que considera intocable la obra de arte y convierte al artista en chamán o mediador, como decía Duchamp. El juego del arte se puede encontrar en la fiesta profana en la que artista y espectador se divierten juntos como buscaba Grotowski en los comienzos de su carrera como director. La actitud lúdica del artista contagia al espectador. El teatro es juego. Se recrea una situación para producir una obra teatral o una improvisación. Al integrarnos en la ficción de la obra teatral actuamos en *juegos de ilusión* como los define Roger Caillois. En el caso de los niños el juego forma parte de su desarrollo y de su aprendizaje mientras que en el caso de los adultos se hace por la necesidad de plantear otras situaciones. Nos permite dejar de ser nosotros mismos para suplantar a los otros.

A través del juego del teatro y el arte podemos salir del entorno habitual y crear nuevas experiencias emocionales, estéticas e intelectuales, como le sucede al espectador cuando experimenta el contagio, la identificación o el distanciamiento del que habla Bertold Brecht. Como son juegos pueden tener la ambigüedad del juego, en el que los límites espacio-temporales están marcados por la duración y un lugar determinado aunque pueden prolongarse gracias a la memoria o no existir cuando se incluye el juego del arte y el teatro en la vida cotidiana con una actitud lúdica o el sentido del humor. El teatro y el arte crean historias con distintas visiones de la vida de los otros y de nosotros

## Juego entre arte y teatro

mismos; y también son terapia, placer, necesidad, formas de huida, la celebración de una actividad que escapa de lo cotidiano para alcanzar lo extraordinario. Crea un mundo diferente que nos impulsa a reflexionar y desconectar de los quehaceres cotidianos. Otra vuelta de tuerca. Un descanso dentro de la rutina que el teatral juego del arte nos permite distinguir para así poder evitarla.

- 2. Arte y teatro pueden ser parte del mismo juego.** El arte y el teatro se han unido muchas veces: el actor de teatro actúa similar que el artista en una *performance* o *happening* y desarrollan técnicas parecidas; la utilización de una obra escultórica que se pone en escena como si fuera parte de la escenografía o del *atrezzo*; una instalación artística como si fuera una escenografía. Utilizar el juego como eje nos permite enlazar situaciones en las que el teatro y el arte usan los mismos elementos: como sucede con la utilización del disfraz o la máscara; el movimiento y la danza; la manera de crear reglas de juego; cuando alguien va al teatro o al museo para contemplar la obra teatral u objetual. Una concepción que a su vez separa el tiempo y el espacio del juego y lo lleva al mundo de la abstracción. El juego también nos permite enlazar las artes plásticas y el teatro desde un punto de vista que paradójicamente cuesta relacionar, porque en el teatro el actor está presente mientras que en las artes plásticas no sucede lo mismo. En las artes plásticas está la obra-objeto delante del espectador y no existe un interlocutor directo como sucede en teatro. Pero el artista plástico en el proceso de creación puede manejar técnicas que son habituales en el teatro y su posición se acerca a la del director teatral en el que el artista está presente a partir de la obra.
- 3. Elementos de las técnicas de interpretación del actor son utilizadas en el proceso de creación del artista.** El artista se acerca a la figura del director teatral, plantea unas reglas del juego en las que se puede buscar el distanciamiento del

# 1. Introducción

## 1.1. Hipótesis

espectador a partir del extrañamiento con la obra como le sucede al actor de los montajes de Bertold Brecht, puede utilizar la contextualización o crear una nueva situación de la obra a partir del “como si” que utilizaba Stanislavski. También se utilizan en teatro y danza la “partitura de acciones” que se crea a partir del uso de métodos, que se pueden considerar reglas, porque marcan un camino. Dentro de estas técnicas teatrales están las relacionadas con la composición tales como el ritmo, tiempo, espacio, gesto e intención para el espectador y el propio artista que pueden ser marcados en un texto, lienzo o espacio.

4. **Los artistas crean juegos y juegan.** Los artistas crean formas de juego. Ellos marcan las reglas del juego y proponen cuando y cómo se pueden saltar esas reglas. Existen casos, tales como Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique Gonzalez-Foerster, en los cuales el artista marca las distintas formas de juego que utilizan el teatro y el arte. El *happening* y la *performance* son las más conocidas en el que el artista está presente y marca las reglas al resto de jugadores. Hay otras formas, los videojuegos y la instalación, que funcionan a partir de la narración literaria o emocional. Pueden venir definidos por la utilización de los límites del tiempo y del espacio. En estos casos el formato de la obra se acerca a la exposición donde existe un límite espacial más o menos extenso y en el que los jugadores se mueven como fichas de un juego de mesa y se relacionan con el entorno en función de su imaginación, conocimiento y memoria intelectual y afectiva con los objetos. Un aspecto de la obra viene fijado por su irreversibilidad en el tiempo, se puede repetir una acción pero no será igual que la anterior porque viene marcado por una diferencia temporal. Otras propuestas de forma de juego plantean la destrucción o modificación de la obra de arte, como sucede en el teatro; pero en todos los casos se crean juegos para el espectador y el autor.

## Juego entre arte y teatro

### 1.1. Hipótesis

- 5. El espectador participa del juego.** El arte y el teatro son juegos y por lo tanto quienes participan en ellos son jugadores y juegan. El espectador participa del juego y así se convierte en un jugador más. Leon Battista Alberti (1404-1472) decía que la obra se realizaba con la idea de provocar una reacción del espectador, si se pintaban una lágrimas era con el propósito de que el espectador soltara unas lágrimas. De forma que se planteaba la participación del espectador en la obra a partir de la idea de que la obra hacía comportarse de una manera determinada al espectador. El espectador es primordial para la existencia del teatro y el arte.

El espectador de teatro suele sentarse en la butaca a esperar que sucedan cosas delante de él. Aguarda que el actor actúe, cuando se impacienta no suele irse sino que ríe nervioso y si no le gusta suele increpar al actor que está en escena. A veces participa incitado desde la escena: sube al escenario, grita, dialoga. Al final del montaje, el espectador reacciona de múltiples formas: aplaude, grita, silba o se queda en silencio; en ocasiones ese silencio parece solemne.

El espectador de arte se mueve por el espacio que rodea la obra o dentro de ella, se para un tiempo y se va. Puede sonreír, enojarse, intentar tocar la pieza, acercarse demasiado. Aunque el arte y el teatro puedan darse en la calle no todos los viandantes son espectadores porque la característica fundamental del espectador es tener paciencia, como señala Peter Brook, para poder observar la obra, analizarla, recordarla y experimentarla de formas distintas. El espectador es similar al lector e intenta descifrar el relato de la obra.

- 6. El espectador en el momento que juega, actúa.** Ya sea con la observación, con el movimiento, o con el pensamiento, existe la acción. El espectador en el momento que se coloca o se mueve alrededor de una obra realiza una acción física. Existe una interacción entre la obra y el espectador. Pero

## 1. Introducción

### 1.2. Objetivos, acotaciones e interés del tema

como suele suceder, el movimiento es la acción más evidente. El espectador participa. La obra empieza en la mente del artista, que se proyecta sobre objetos o acciones, y finaliza en la mente del espectador. De forma que el espectador participa del juego que propone el artista. La manera de participar viene marcada por la relación que mantiene con la obra de arte. El artista cuando proyecta la obra organiza cómo se tiene que dirigir físicamente el espectador. Por ejemplo, si la obra es pictórica, el espectador puede caminar y situarse enfrente, alejarse o acercarse. Estas acciones vendrán marcadas por los detalles y las panorámicas que se requieran para tener una visión total de la obra; si es una instalación le requerirá al espectador moverse entre las piezas, rodearlas, tocarlas. Para que esto pueda suceder el espectador necesita tener una predisposición al juego. Ya sea al juego cultural, más serio, en el que el arte y la obra poseen elementos del mundo sagrado o festivo en el que el espectador participa, se ríe y experimenta.

### 1.2. Objetivos, acotaciones e interés del tema

Los objetivos que buscamos en este trabajo teórico-práctico son:

- Demostrar que el arte y el teatro forman parte del juego. Y que ambos son un tipo de juego.
- Utilizar el juego como un puente entre la tradición y los creadores actuales en el campo de las artes plásticas.
- Analizar las definiciones del juego y clasificaciones sobre tipos de juegos para explicar por qué el arte y el teatro son juegos.
- Relacionar los distintos tipos de juegos con distintas maneras de trabajar en arte y en teatro.

## Juego entre arte y teatro

- Buscar estudios, experimentos o diversos métodos que ayuden a convertir al espectador en un actor activo que interactúe con la propia obra. No sólo desde el aspecto psicológico sino también físico.
- Buscar una metodología propia a partir del estudio y trabajo de artistas y directores que han creado una predisposición para actuar a partir del juego.
- Analizar formas de trabajo creados a partir de artistas que ejemplifican el juego.

Hemos acotado la investigación a nivel temporal desde algunos hitos de las vanguardias históricas hasta nuestros días porque es el momento en el que se produce el desplazamiento de la autoría de la obra de arte al espectador. Es cuando aparece uno de los referentes del arte y juego, Marcel Duchamp. Y en el teatro se publican los primeros trabajos de investigación sobre el actor. A nivel teórico nos centramos en el juego como enlace entre arte y teatro. Tomamos de ambos las características que están directamente relacionadas con el juego y entre sí como es el ritual y la fiesta. Pero para hablar del teatro, como dijimos, nos centramos en el trabajo del actor, y sobre todo en las acciones físicas como en la tercera hipótesis. Uno de los motivos por el que el estudio es sobre las acciones físicas es porque ha habido distintos estudios sobre arte dramático, uno psicológico que se basa en las teorías de Konstantin Stanislavski y otro sobre las acciones físicas que se basa en el trabajo de Meyerhold. Los investigadores como Jerzy Grotowski y Eugenio Barba coinciden en que las dos son necesarias, aunque el trabajo sobre las acciones físicas es donde las técnicas de interpretación pueden evolucionar. Además lo que más nos interesa en el espectador es cómo se comporta ante la obra y esta situación nos obliga a centrarnos en el movimiento.

El interés de este trabajo es de aunar los conocimientos adquiridos a través de la práctica en teatro, como ayudante de dirección y diseñadora de espacios escénicos; y en el arte, como

## 1. Introducción

### 1.2. Objetivos, acotaciones e interés del tema

espectadora, creadora y docente. Se han realizado numerosas investigaciones en las que enlazan arte y teatro sobre todo desde el punto de vista espacial y también performativo. Como las tesis doctorales de Pedro Valiente *Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson, 2000*, leída en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y la de Martina Botella i Mestres *De la escultura al teatro, del teatro a la escultura: influencias y confluencias, 2005*, leída en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. El trasvase de teatro a arte y arte a teatro ha sido constante desde las vanguardias, un ejemplo claro lo tenemos con Picasso que participó como escenógrafo y figurinista en el montaje de *Parade* en París en 1917 con el ballet ruso de Sergei Diaghilev. También se han llegado a tratar desde la perspectiva del tiempo, como sucede en las acciones y performance, por ejemplo John Cage con su concierto para piano *4'33''* en 1952. Desde la perspectiva del juego y el arte se han investigado diferentes aspectos didácticos como las tesis de Jesús Díaz Bucero en 1994 y María Teresa Gutiérrez Párraga en el 2004; desde la actitud del artista con la tesis de Pedro Martínez Sierra leída en 1986; la simbología del juego en la pintura con María José Martínez Vázquez de Parga publicada en 2008; desde la filosofía con la tesis de Joaquín Ivars leída en 2008; desde el objeto artístico con Fernando Antoñanzas Mejía en el 2006, la de Akiko Hashimoto en el 2010; y desde del viedojuego con la tesis de Lara Sánchez Coterón en 2012. Pero desde la perspectiva del trabajo del actor y del arte dramático aplicado al autor y el espectador de arte contemporáneo no hemos encontrado trabajos de investigación ni información y creemos que puede ofrecer un nuevo punto de vista y abrir nuevas vías de investigación. El teatro utiliza algunos conocimientos que son diferentes y que pueden complementar al arte. Maneja conceptos del arte desde que se planteó en el siglo XIX la obra total. La obra de arte total que ideaba Wagner era la que incluía todas las disciplinas artísticas: música, pintura, escultura, danza, etc. Esta idea fue muy bien acogida dentro del entorno teatral. En cambio, si nos centramos exclusivamente en las artes plásticas apreciamos una carencia en las técnicas que dan mayor

## Juego entre arte y teatro

capacidad expresiva al cuerpo y la voz. También existe una carencia del estudio del texto en la dramaturgia. Estas técnicas, aparte de ser aplicables al trabajo de las *performances*, se pueden aplicar al trabajo del artista y del espectador de arte contemporáneo.

Ervin Goffman en *La presentación de la persona en la vida cotidiana* publicado en Amorrortu en el 2001 utiliza en psicología el arte interpretativo como ejemplo para hablar del hombre político. Otro punto de interés es la utilización del juego como elemento unificador entre el arte y el teatro. En relación con el juego se están realizando estudios, congresos y foros. Actualmente parece haber un gran interés desde distintos puntos de vista social y técnico. Quizá se deba a la importancia que están tomando los videojuegos, los juegos de roll y la necesidad de evasión de la vida cotidiana. El tiempo de ocio se ocupa con algún tipo de juego.

El último punto de interés que tratamos es el espectador que en definitiva es lo que somos y a quien queremos dirigirnos. Al igual que al juego, actualmente es objeto de estudio tanto a nivel filosófico como antropológico.

### 1.3. Metodología

El proceso de investigación que seguimos es buscando una idea globalizadora donde los límites, como le sucede al juego, no son claros, por eso utilizamos diferentes líneas de investigación: filosófica, artística, pedagógica del teatro, antropológica y sociológica. El método que utilizaremos será heurístico, al tratarse un tema que exige la eliminación de fronteras, y científico en la medida que se trata de recabar, ordenar, analizar y comparar conceptos, procesos y obra.

Uno de los puntos fundamentales es la utilización del juego de enlace entre teatro y arte, como propone Hans-Georg Gadamer cuando utiliza el juego de enlace entre la conciencia estética y el objeto artístico en el capítulo “El juego como hilo conductor de

## 1. Introducción

### 1.3. Metodología

la explicación ontológica” en su libro *Verdad y método*, 2005, o como plantea en su tesis Díaz Bucero que denomina al juego “bisagra” entre arte y filosofía. El juego tiene la capacidad de situarse “entre” realidad y ficción, realidad y sueño, arte y teatro, arte y filosofía, arte y ritual. En este sentido el análisis del juego con conceptos filosóficos, sociológicos y antropológicos, vendrá de la mano de estudiosos de la materia como Johan Huizinga, Hans-Georg Gadamer y Roger Caillois que han marcado el estudio del juego y de la *ludología*. Y siguiendo el vaivén los elementos de estos estudios viajarán hacia las concepciones del arte y obras de artistas como Marchel Duchamp, Alberto Giacometti, Mark Rothko, grupo Fluxus, Richard Serra, y hacia el teatro como en un columpio con las teorías de los pedagogos del teatro como Stanislavski, Meyerhold, Grotowski y Barba a estos artistas y directores del teatro los llamamos pedagogos porque una de las funciones en las que han resaltado es en la de investigadores y en la de maestros y han dejado por escrito sus enseñanzas y experiencias como directores y actores en el campo del arte dramático. Después, se ha relacionado y comparado estos conceptos y se ha clasificado y estructurado para su posterior análisis desde las distintas facetas del juego en relación con el teatro y el arte. En la segunda fase hemos aplicado el estudio del juego relacionando la obra y los textos (cuando los hay) de tres casos específicos: Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique Gonzalez-Foerster. En ellos se relacionan distintos aspectos teóricos que se han tratado en el capítulo dos relacionado con las reglas del juego, el espacio-tiempo del juego y como jugadores y creadores de juegos que son para otros: los espectadores. Dentro de esta investigación se ha querido dejar la voz y tono de los investigadores, filósofos, artistas, por eso en muchos momentos se encuentran numerosas citas y algunas en otros idiomas como el inglés y el italiano que han sido traducción propia a pie de página.

El primero, *2. Jugar con el arte y el teatro*, es un bloque teórico en el que analizamos el juego y sobre todo su relación con el arte y el teatro desde diferentes perspectivas y en el que utilizamos

## Juego entre arte y teatro

ejemplos específicos tanto en relación con el teatro como con algunas obras de artistas.

En *2.1 La concepción del juego* analizamos las diferentes definiciones propuestas sobre el juego desde distintas áreas de conocimiento. Para luego enlazarlos con los elementos que proponen los investigadores del teatro y del arte como juego y ver por qué el arte y el teatro son juego. Después analizamos cada uno de los elementos del arte y el teatro que se pueden situar dentro del juego desde el punto de vista social: dentro del ritual y dentro de la fiesta.

Partimos de la hipótesis de que el espectador juega, y lo hace estableciendo conexión con las técnicas dramáticas. Otro punto de apoyo de esta tesis es el trabajo dramático del actor. Por eso la idea de cómo convertir a un espectador en un actor a partir de las circunstancias que se le dan, espacio, objetos y tiempo tiene mucha importancia. Las fuentes principales en relación con el enfoque del teatro son los trabajos teóricos de Konstantin Stanislavski, *Mi vida en el arte*, 1981, *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*, 2007 y *La construcción del personaje*, 1975, la *Teoría teatral*, 2003, de Veselvold Meyerhold publicados en 2008, los *Escritos sobre teatro*, 1983, de Bertold Brecht, el libro de Jerzy Grotowski, *Hacia un teatro pobre*, 1974, los libros de Eugenio Barba, *La conquista de la diferencia*, 2008, y *Solitudine, mestiere, rivolta*, 2000 y William Layton con *¿Por qué? Trampolín del actor*, 2008, entre otros. Sus autores trabajaron sobre distintas formas sobre la construcción del personaje y del montaje escénico. El trabajo técnico y teórico de ellos tiene su parentesco con el trabajo de artistas o corrientes artísticas que hemos seleccionado por su similitud. En muchos de los casos los escogidos consideran al juego elemento clave de su trabajo, como sucede con los Situacionistas o FLUXUS. El periodo que abarcan son los años 60 y 70. La razón se debe al cambio en los lenguajes de la época y sobre todo al rechazo del objeto artístico con aura y al alto precio que se le da. Ellos son herederos de las ideas de Marcel Duchamp, los surrealistas y los dadaístas. Después del análisis conceptual del juego ve-

## 1. Introducción

### 1.3. Metodología

mos que los límites del juego no son siempre como aparecen en la definición, límites definidos, es la ambigüedad del juego. Veremos cómo se desarrolla en diferentes parámetros, espaciales, políticos, intelectuales o del lenguaje dentro del campo del arte y teatro.

En 2.2. *La celebración del juego* plantea el juego desde el ámbito social, cómo se entiende la celebración y cuál es la relación que tiene con el juego. Para eso añadimos el apartado 2.2.1. *El ritual y la fiesta* como formas de celebración nos permite ir hacia atrás y revisar el concepto de ritual y de fiesta en el juego y cómo desde la fiesta-ritual surge el teatro y el arte. El ritual sagrado primitivo nos permite hacer un estudio del juego desde el punto de vista sociológico y antropológico que compararemos con el teatro y el arte para ver cómo se desarrollan en la práctica. Las fuentes específicas del apartado son Nietzsche con *El nacimiento de la tragedia*, 2004, Levy-Strauss con *El pensamiento salvaje*, 2005, Marcel Mauss con *Ensayo del don*, 2010, Javier Echeverría con su libro *Sobre el juego*, 1987, Velasco Moillo con *Tiempo de fiesta*, 1986, sagrario Aznar con su libro *El arte de acción*, 2000, y Semi Ryu con su artículo Shin-Myeong: el ludismo que llegó de la opresión, 2008. Desde el punto de vista del teatro trabajaremos con los métodos del teatro que utilizan los rituales como base, por eso los fundamentales serán Gordon Craig, Stanislavski, Meyerhold, Brecht, Grotowski, Barba, Julian Beck y artistas como Duchamp, Rothko, Kaprow, Sophie Calle. Los subapartados de la celebración 2.2.2. *La danza* y 2.2.3. *La máscara* son herramientas que se utilizan dentro de la celebración del juego dentro de estos apartados analizaremos por un lado el uso de la danza como movimiento rítmico de vaivén, como el juego y las fuerzas de peso y contrapeso aplicados a la obra de Serra y Pollock entre otros. En la máscara aplicaremos el análisis que realiza Roger Caillois, *Medusa y cía*. 1962, sobre el disfraz de los animales al hombre y posteriormente a modo comparativo se observará en las formas dentro del teatro y del arte.

En el apartado 2.3. *El espacio y tiempo de juego*, debido a la amplitud de los conceptos aplicados al juego hace falta diferenciar

## Juego entre arte y teatro

entre distintas dimensiones y analizar aspectos físicos y morfológicos de la concepción del juego para centrarnos en el espacio físico del juego y cómo se desarrolla dentro del teatro y del arte. Este campo es tan amplio que requiere analizar el uso del espacio a nivel arquitectónico, sociológico, narratológico, económico y también a partir de formas de apropiarse del espacio de juego: conociendo, ocupando y modificando. Analizamos el tiempo y el espacio del juego desde la perspectiva del juego y también física a través de la percepción. La experiencia a través de la percepción hace inseparable, aunque lo hagamos por el análisis, el espacio y el tiempo, el *cronotopo*. En el tiempo analizaremos desde varias perspectivas, desde los estudios sobre el acontecimiento y la duración. Además de los distintos niveles de tiempo existentes dentro de las obras teatrales y de arte, para luego centrarnos en las formas de dominar el tiempo de juego dentro del arte y el teatro. Para hablar sobre el espacio y las formas en el juego hemos utilizado de base al filósofo Javier Echeverría y su libro *Sobre el juego*, 1980. De Foucault utilizaremos el artículo “Topologías. (Dos conferencias radiofónicas)” publicado en la revista electrónica *Fractal n° 48* en el 2008 en el que habla de los espacios de juego en relación con la utopía y la heterotopía. Los libros utilizados de filólogo Mitjail Bajtin son *Teoría y estética de la novela*, 1991, y *Estética de la creación verbal*, 1992, en los que explica el funcionamiento en la narración del espacio-tiempo, el *cronotopo*. De Henri Lefebvre utilizaremos sus estudios sobre lo urbano y el espacio y su relación con el tiempo, *La revolución urbana*, 1983, *La producción del espacio*, y también sus últimos estudios sobre el ritmo más conocido con el nombre de *ritmoanálisis*. Del antropólogo Marc Augè, *Los no lugares*, 2005. Del sociólogo Manuel Delgado, *Sociedades movediza. Pasos hacia una antropología de las calles*, 2007, *El animal público*, 2008. El pensador Michel de Certeau *La invención de lo cotidiano*, 2000, y los situacionistas como Guy Debord y Constant basándonos en los textos recogidos para la exposición del MACBA *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*, 1996. Otro pensador que nos sirve de apoyo para hablar del tiempo es Gilles Deleuze *Lógica del sentido*, 2005, Henri Bergson, *Memoria y vida*, 1977 y el historiador George Kubler con su libro *La configuración del tiempo*, 1988.

## 1. Introducción

### 1.3. Metodología

En 2.4. *Las reglas del juego* donde veremos los modos de desarrollar las normas a partir de situaciones. Para eso nos volveremos a basar en los estudios de Roger Caillois y también de Sutton-Smith. A partir de la clasificación de juegos según sus reglas analizaremos y compararemos con las técnicas de interpretación del teatro. Stanislavski que crea un método de trabajo para el actor crea reglas las cuales, en sus comienzos tienen mucha importancia, el *si mágico* o el *como si*. Donde la regla se crea a partir de la situación o la historia, no existen normas solo lo que exige la situación. En muchos casos son textuales en la que explican cómo funcionan como sucede con las reglas de Bertold Brecht y su teoría del distanciamiento que están recopilados en *Escritos sobre teatro*, 1983. Durante el análisis se comparará con formas de trabajar de artistas.

En 2.5. *El juguete* analizamos las tipologías de juguetes que realiza Jasia Reichardt para la exposición de 1969, *Play Orbit*, que nos sirve como base para hablar del juguete y la obra de arte como objeto de juego, es el caso de los *ready-made* de Marcel Duchamp, la obra escultórica de Alberto Giacometti o artistas que diseñaron juguetes como Alexander Calder u otros artistas de las vanguardias, lo hacemos desde la comparación de las clasificaciones hechas por Jasia Reichardt con las obras de artistas y objetos habituales en teatro, la utillería.

En 2.6. *El jugador* hemos querido estudiar por separado a los distintos participantes del juego del arte. Para diferenciar los distintos jugadores nos hemos basado en Javier Echeverría que diferencia los jugadores por la posición en la que se encuentra dentro del juego. Hemos centrado a los jugadores en las figuras del autor que contiene al artista, al director teatral y al actor. La otra figura del jugador es el espectador en el que vemos las conexiones existentes con el actor, el artista, el director. Dentro de este campo apenas hay estudios desde la perspectiva del juego que recoja tipologías de jugadores desde los distintos comportamientos o gustos. Lo único encontrado en esta materia es un manual de un juego de rol, *Dungeons & Dragons*, en el que los nombra a diferentes tipos

## Juego entre arte y teatro

de jugador pero no llega a hacer un análisis en profundidad.

En el siguiente capítulo, *3. Formas de juego*, utilizamos como casos que se podrían integrar como ejemplos en el capítulo dos. Son artistas que trabajan mezclando aspectos teatrales y artísticos en su producción. Los dos primeros artistas Wilson y Kantor tienen un bagaje dentro del mundo teatral por el que son reconocidos mientras que el último caso, Dominique Gonzalez-Foerster se mueve solamente en el campo del arte. El método de trabajo será buscando una evolución en la forma de realizar el proceso artístico desde los conceptos hasta la utilización de objetos a partir del análisis y comparando con artistas que se han utilizado de ejemplo en el capítulo anterior. Para ello utilizaremos las fuentes que más se adecúen, sobretodo buscando resaltar la voz de cada uno de los artistas a partir de entrevistas, artículos y escritos personales pero apoyaremos este trabajo en los análisis de críticos o teóricos del arte como Rosalind Krauss, Miguel Morey y Carmen Pardo, Moldoveanu, Franco Quadri, Javier Maderuelo, Hans Ulrich Obrich, Ina Blom, Penelope Curtis, Lagnado o Nicolas Bourriaud, entre otros.

Lo haremos analizando la obra e ideas de esos mismos artistas que nos permiten desde sus propuestas y sus opiniones analizar la situación del espectador ante su obra y cómo desde el juego se relacionan con su trabajo. Consideramos que ejemplifican un modo de trabajo desde el juego y muchas de sus obras consiguen una relación especial entre el objeto creado, como demostraremos, y el espectador, a través del espacio, del tiempo y de los objetos.

Robert Wilson juega con el tiempo alargando y acortando las situaciones a veces desde el teatro y otras desde la obra artística. Tadeusz Kantor juega sobre todo con los objetos que son usados en escena y vistos por el público después cambia el lugar del objeto, lo lleva a la exposición acompañado del vídeo del montaje teatral. El objeto pasa de ser usado en escena a no serlo. Y deja a la memoria y al vídeo que recuerde la vida anterior del objeto. Con Dominique Gonzalez-Foerster podemos ver hacia dónde puede di-

## 1. Introducción

### 1.3. Metodología

rigirse un trabajo en el que todo lo anterior: la memoria, el tiempo, el espacio, la representación del objeto y representación teatral, esta mezcla nos permite hablar del juego con la imaginación a través de las situaciones.



## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

En este apartado que es una introducción del capítulo vamos a establecer uno de los objetivos de la investigación: la relación entre las artes plásticas y el teatro a través del juego. Para ello recabaremos información de algunos artistas tanto del mundo del teatro como del arte que han hablado del juego en relación con su actividad creativa. Podemos decir que el teatro y el arte comparten elementos del juego que servirán para unirlos en un mismo juego.

Desde el ámbito de la interpretación se ha estado reflexionando desde hace más tiempo sobre el juego y la disolución de las fronteras del teatro y la vida. El motivo seguramente está relacionado con la temporalidad de la obra. La obra dramática tiene una duración que sólo ocupa el tiempo que es representada, lo que hay después son documentos. Mientras que la obra artística en muchos casos permanece. Hay artistas que consideran que su obra es el claro ejemplo de su discurso sobre el arte, la sociedad, el espectador y sobre sí mismos.

Existen relaciones claras entre juego y teatro que todos los investigadores-actores-pedagogos del teatro han hecho evidente, de alguna manera, las más habituales han sido resaltar el juego como mecanismo y el juego infantil. Como juego de piezas que forman el engranaje del teatro, Gordon Craig en 1910 habla del juego del teatro refiriéndose a los mecanismos que en sí mismo encierra:

## Juego entre arte y teatro

El arte del teatro no es ni el juego de los actores, ni la pieza, ni la puesta en escena, ni la danza; está formado por los elementos que lo componen: por el gesto que es el alma del juego; por las palabras, que son el cuerpo de la pieza; por las líneas y colores, que son la existencia misma del decorador; por el ritmo, que es la esencia de la danza. (Gordon Craig, 1958, 108)

Se refiere al juego como si se tratara del mecanismo de un reloj, igual que hace el filósofo Hans-Georg Gadamer al explicar el sentido de la palabra jugar:

Si atendemos al uso lingüístico del término *juego*, considerando con preferencia los mencionados significados metafóricos, podemos encontrar las siguientes expresiones: hablamos de juego de luces, del juego de las olas, del juego de la parte mecánica en una bolera, del juego articulado de los miembros, del juego de fuerzas, del *juego de moscas*, incluso del juego de palabras. En todos estos casos se hace referencia a un movimiento de vaivén que no está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final. A esto responde también el significado original de la palabra *Spiel* como danza, que pervive en algunos compuestos (...) El movimiento de estas expresiones que recibe el nombre de juego no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que se renueva en constante repetición. (Gadamer, 2005, 146)

Este juego como mecanismos señala la construcción que a partir de diferentes piezas que pueden ser movimientos como en la danza, la palabra como en el texto como en los poemas analizaremos en sus apartados. También comparan el trabajo que realizan con el juego infantil. Meyerhold considera necesario la actitud del niño en el juego infantil para que el actor pueda realizar su trabajo en escena:

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

El actor forma una unidad con el fondo musical continuo; por otra parte, ha aprendido a dominar su cuerpo y a situarle en el espacio (...) Se ha llenado con el encanto del ritmo escénico y aspira al juego tal como lo practican los niños. El actor no puede vivir en una esfera diferente a la de la alegría; incluso si, en escena, debe morir. (Meyerhold, 2008, 72)

Esta actitud no sólo se manifiesta a partir de la alegría sino también a partir de la libertad indispensable en el juego. “Ante usted se abren innumerables posibilidades si se ejercita de esta manera, libre y juguetón. Pronto se habituará a este “juego” y lo apreciará tanto por lo que le hace disfrutar como por su gran valor práctico.” (Chejov, 1987, 102) De la misma manera que Chejov, Layton utiliza el juego infantil para explicar la actitud que debe tener el actor ante los objetos y las acciones que realiza:

Debes habituarte a recibir la realidad que lleva consigo la otra persona. Conforme desarrolles tu técnica irás captando no sólo lo más llamativo sino todo, hasta los menores detalles. Cada vez más. Si piensas, otra vez, en niños jugando, te darás cuenta de la enorme importancia que le dan a todas las cosas, por pequeña que parezcan. (Layton, 1990, 70)

Aunque Layton use el ejemplo del juego infantil como sus antecesores, siendo de distinta época, en él se refleja una reflexión sobre el juego a partir del lenguaje “date cuenta de que en inglés y en francés se usan los verbos *to play* y *jouer*, que significan *jugar*, para designar la labor de un actor. En alemán, el teatro, el lugar donde se hace teatro, se denomina *Schauspielhaus*, lo que quiere decir la casa donde se juega.” (Layton, 1990, 70) Huizinga hizo el mismo análisis etimológico de la palabra juego pero en el idioma anglosajón e inglés.

El inglés *play*, *to play* es prácticamente interesante desde un punto de vista semántico. Procede del

## Juego entre arte y teatro

anglosajón *plega*, *plegan* que significa principalmente juego y jugar, pero que también señala el movimiento rápido, gestos, echar mano, aplaudir, tocar un instrumento, es decir puras acciones concretas. [Y también] en anglosajón el término *spelian*, pero exclusivamente en el sentido específico de “representar el papel de otro” (Huizinga, 2008, 58)

Todos ellos han sido conscientes del juego en escena que realiza el actor y, a su vez, el juego que realizan para intentar llevar al espectador hacia la escena como explica Tovsgonov sobre el trabajo de Vajtangov, que fue su maestro: “Vajtangov devolvió el teatro a sus orígenes populares, partiendo de la naturaleza actoral del arte escénico, incluyó al espectador en el juego que se desarrolla en el escenario” (Tovsgonov, 1984, 373)

En el caso de Stanislavski, en las primeras páginas de su libro *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*, nos encontramos con que el protagonista de su libro es un recién llegado a la escuela de actores que prepara su primer personaje:

Al volver a casa me encerré en mi habitación, agarré *Otelo*, me senté cómodamente en un sofá y con recogimiento abrí el libro y empecé la lectura. Pero a la segunda página sentí el impulso de actuar. Mis manos, mis brazos y mis músculos faciales empezaron a moverse, y no pude contener el deseo de declamar. De repente descubrí un cortapapel de marfil y lo sujeté en mi cinturón como si fuera un puñal. Una toalla me sirvió de turbante, y con las cortinas de las ventanas preparé una bandolera. Con sábanas y mantas de la cama hice una camisa y una túnica. Un paraguas se convirtió en cimarra; pero me faltaba el escudo. Recordé que en la habitación contigua había una gran bandeja, que me permitió suplir la falta. (Stanislavski, 2003, 18)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

En este texto encontramos a un actor que al ensayar su primer personaje juega como un niño y se disfraza con lo primero que encuentra.

Después de haber observado con detenimiento cómo se ejemplifica y cómo han usado en el mundo teatral la palabra juego y el juego en sí mismo, podemos observar la cercanía del juego teatral con el juego artístico. Thomas Schiller en el siglo XVIII plantea que dependiendo de lo jugador que sea de niño será su potencial como artista de adulto. Y en el siglo XX se asumía y se reivindicaba la postura del artista jugador. John Cage explica en una entrevista con Richard Kostelanetz en 1966 que el teatro, para él “es ver y oír”, lo mismo que hacemos cuando estamos delante de una obra plástica. Aunque en una obra no exista el sonido no quiere decir que no lo haya, como también Cage decía que no existía el silencio porque si haces la prueba y estás en una cámara insonorizada siempre oyes algo, tu cuerpo, tu cosrazón. Por lo tanto en el arte como en el teatro se ve y se oye.

La relación tan directa que existe entre teatro y arte lo refleja Mark Rothko que dice que concibe sus “cuadros como obras dramáticas; las formas en los cuadros son los actores. Son creadas por la necesidad de contar con actores capaces de conmovier y ejecutar gestos sin vergüenza” (Rothko, 2011, 100) Mark Rothko planteó que alguno de los ingredientes de una obra de arte es el juego, además añade otros que forman parte de una actitud lúdica y también del ritual que pertenece al juego:

La receta de una obra de arte –sus ingredientes –el modo de hacerla –la fórmula.

1. Debe existir una intensa preocupación por la muerte: sentimientos de mortalidad... El arte trágico, el arte romántico, etc., tienen como objeto el conocimiento de la muerte.

## Juego entre arte y teatro

2. Sensualidad. El fundamento de nuestro ser concreto dentro del mundo. Una relación lujuriosa con las cosas existentes.
3. Tensión. O conflicto o deseo constreñido.
4. Ironía. Se trata de un ingrediente moderno: el acto de autonegación y autoexamen por el que un hombre puede superar el instante y pasar a otra cosa.
5. Ingenio y juego... por el elemento humano.
6. Lo efímero y el azar... por el elemento humano.
7. Esperanza, 10% para hacer más soportable el concepto trágico. (Rothko, 2011, 182-183)

La relación de la palabra juego con el mundo de las artes plásticas aparece un poco más tarde que en el teatro, en el texto Kurt Schwitter<sup>1</sup> titulado *Merz* y publicado en 1920 se explica el sentido de esta palabra. Para Schwitter: *Merz*, al igual que la palabra Dada, no significa nada y a la vez todo. Posee la libertad del cambio y la evolución, al ser una palabra inventada. En este texto él habla del juego creador, él juega con el color contra el color, las líneas contra las líneas, la forma contra la forma, la materia contra la materia, la madera contra la arpillera.

Apuesta por un arte sin fronteras y por eso realizan *performances*, hacen poesías visuales, pintan, etc. Schwitter considera que son descendientes de los futuristas italianos y que la diferencia que existe entre Merz y el grupo Dada, que son contemporáneos a ellos, es que los Dada tienen unas intenciones políticas exactamente bolcheviques. Tristan Tzara, que escribió los manifiestos dadaístas, dice en *Manifiesto del señor Antipirina*, 1918:

El arte era un juego color de avellana, los niños armaban las palabras que tienen repique al final, luego llora-

<sup>1</sup> Creó junto a Hugo Ball en Zurich *Cabaret Voltaire* a principios de los años veinte.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

ban y gritaban la estrofa, y le ponían las botitas de las muñecas, y la estrofa se volvió reina para morir un poco y la reina se convirtió en ballena y los niños corrieron y se quedaron sin cena. (Tzara, 2006, 3)

Por lo que vemos, Tzara ha considerado al arte como juego, un juego infantil. En la mayoría de los textos de George Grosz, Wieland Herzfelde, Raoul Hausmann y Tristan Tzara, las palabras juego, humor, broma, no aparecen. Aunque, como reconoce George Grosz, tomen como referentes a Hogarth y a Goya en los que el humor, lo cómico, la ironía y la sátira forman parte de su obra. Henri Bergson en su libro *La risa* expone que lo cómico sólo puede ser aquello que está emparentado con el hombre. Un paisaje no puede ser cómico, mientras que un animal sí. Por el hecho de encontrar un cierto parecido con el hombre. Y considera la comedia entendida como el juego de situación, como un juego. En cambio, a George Grosz le interesa Hogarth y Goya por una de las dobles intenciones de sus trabajos: por ser “moralistas” que reflejan en su obra la situación depravada de la sociedad.

Pero Tzara refiriéndose a los dadaístas dice: “Nosotros somos directores de circo y chiflamos entre los vientos de las ferias, por entre los conventos, prostíbulos, teatros, realidades, sentimientos, restaurantes, uy, jojo, bang, bang.” (Tzara, 2006, 2)



[2] *A Midnight a Modern Conversation*, 1733, de William Hogarth; [3] *40. De qué mal morirá?* de los *Caprichos*, 1797- 1799, de Francisco Goya y [4] *Eclipse de sol*, 1926, de Georg Grosz.

## Juego entre arte y teatro

De forma que resalta la posición del grupo como unificador de todas las artes y que llama la atención en todos los entornos sociales. Es lo que llamará en *DADA Manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo*, 1924, un “juego de golf.”

Uno de los juegos más habituales que hacían los dadaístas, surrealistas y que se han mantenido hasta nuestros días es el *cadáver exquisito* que consiste en que un grupo de personas dibujan, pegan y/o escriben en un soporte, ya sea papel, cartón o tabla, una composición en secuencia en el que sólo se conoce el final de lo realizado por el anterior. Al final se descubre la obra completa.

Tras la desaparición de los grupos Dada, donde se incluyen a Hugo Ball y Kurt Schwitter, aparecieron los surrealistas. Este grupo lo formaron muchos de los artistas que estuvieron dentro del grupo Dada, como Tristan Tzara que fue el que escribió el manifiesto dadaísta, André Breton y Marcel Duchamp entre otros. Todos estos grupos de artistas aunaron su arte, para hacer teatro, performance, cine, escultura, pintura y las primeras instalaciones expositivas.

Marcel Duchamp no habla directamente del juego como parte de su obra porque él, de alguna forma, elimina la frontera entre su producción y su vida: el juego es su forma de vida. Duchamp habla constantemente de jugar. Los términos que más



[5] *Cadáver exquisito*, 1928, Man Ray, Joan Miró, Max Morise e Yves Tanguy.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

usa, según Cabanne, son “Las expresiones *juego* y *es divertido*, *Quise divertirme*,” (Cabanne, 1972, 12) Duchamp cuenta a Cabanne que “una partida de ajedrez es una cosa visual y plástica, y si bien no es geométrica en el sentido estático de la expresión, al menos es mecánica, puesto que es algo que se mueve; es un dibujo, una realidad mecánica.” (Duchamp, 1972, 20) Y considera bello el movimiento. En el sentido mecánico de mover las fichas como sucede en un Calder. Y para él, como jugador de ajedrez “lo que es hermoso es la imaginación del movimiento. Es algo que ocurre totalmente en la materia gris.” (Duchamp, 1972, 22)

Como vemos, Duchamp relaciona también el juego del ajedrez con los mecanismos como los engranajes que crean movimientos y con las obras artísticas como las de Alexander Calder. Y señala como la primera parte del juego de ajedrez que tiene lugar en la imaginación, en “materia gris”. Un proceso válido para quien diseña el juego como artista como para el espectador que imagina el movimiento de lo que ve.

El juego para Alberto Giacometti está en el mismo proceso de creación al considerar que lo más importante de su obra es el proceso de creación, vemos cuales son los elementos que considera fundamentales:

Nunca a favor de la forma, ni de la plástica, ni la estética, sino al contrario. Absolutamente en contra.

Juego sí,

Erótico sí,

Inquieto sí,

Destructor sí.” (Giacometti, 2007, 179)

Richard Serra añade al juego de creación de Giacometti otra manera de jugar. Si Gadamer señalaba la experiencia estética como juego, Serra le añade la experiencia del espacio. En la entrevista

## Juego entre arte y teatro

de Serra con Jonh Tusa para Radio 3 de la BBC el remarca la importancia del juego para poder experimentar el entorno.

I, the interesting, the thing about play is, I think that that's really essential. If you get too concerned about ends and external values and not means and not play I, I think you lose a certain kind of joy in making, and I think play and something people don't talk about is really necessary no matter what art form you're in.<sup>2</sup> (Serra, 2002)

Quienes mejor parecen entender su trabajo, como sucede en el juego, son los niños. “Cada uno siente sus propias sensaciones a medida que entra y camina a través de la pieza. Los niños lo entienden inmediatamente, la exploran, corren a través de ella...” (Serra, 2010, 22)

Los dadaístas, los surrealistas y John Cage, han sido algunos de los referentes del grupo FLUXUS en el está Allan Kaprow. Fluxus, al igual que Merz y Dada, es una palabra inventada, por lo tanto puede significar lo que uno deseé. El grupo Fluxus fue fundado por John Maciunas en los años 70. Ellos plantean, al igual que decía Schwitter, la eliminación de las fronteras entre las artes, pero al igual que John Cage van más allá y plantean la eliminación de las fronteras entre las artes y la vida; una de las bases de esa eliminación está en la actitud lúdica y en el juego.

Kaprow en la mayoría de entrevistas y artículos habla también del juego como forma de vida:

La obra de arte, una especie de paradigma moral para una ética del trabajo caduca, se está convirtiendo en jugar. Como una palabrota en una sociedad entregada al juego, *jugar* hace lo que todas las palabras malsonantes

<sup>2</sup> Lo interesante, lo que pasa con el juego es, creo que lo realmente esencial. Si está demasiado preocupado por los fines y los valores externos y en los medios y no en el juego, creo que te pierdes un tipo de disfrute que puedes tener, creo que el juego algo que la gente no habla sobre esto es realmente necesario no importa qué forma tiene el arte, tú estás dentro.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

hacen: poner al desnudo el mito de la cultura por los artistas, incluso.” (Kaprow, 2007, 69)

Después de haber visto las relaciones del arte con el teatro y el juego. Debemos analizar la concepción del juego.



[6] *Pecera*, 1929, de Alexander Calder y [7] *Palacio a las cuatro de la madrugada*, 1932-1933, de Alberto Giacometti.

### 2.1. La concepción del juego

En este apartado vamos a observar las distintas definiciones sobre el juego y cómo el teatro y el arte son juegos. La base de los estudios sobre el juego está en el trabajo realizado por el filósofo Johan Huizinga, *Homo Ludens*, que publicó en 1938 y en el cual define el juego como:

Una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un

## Juego entre arte y teatro

sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (...) El concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos: juego de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida. (Huizinga, 2008, 45)

Dentro de esta definición ya nos encontramos con la “representación y exhibición” delimitada por el espacio y el tiempo, como vemos que ocurre en el teatro y en el arte. Y además otro elemento fundamental del juego que es la experiencia del jugador, ya sea el artista o el espectador a través del “sentimiento de tensión y alegría” y “la conciencia de ser de otro modo”. Esta última nos plantea la existencia, la reflexión y la situación del artista o del espectador en lugar del otro. Tal como señalamos en la primera hipótesis.

Veinte años después, Roger Caillois retoma los estudios de Huizinga sobre el juego y da una serie de matices a la definición existente y de esta manera la amplía. El juego es una actividad:

- 1- *Libre*: a la cual el jugador no podría obligarse sin que el juego pierda en seguida su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
- 2- *Separada*: circunscrita en límites del espacio y tiempo precisos y fijados de antemano;
- 3- *Incierta*: cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado, pues cierta latitud en la necesidad de inventar debe obligatoriamente dejarse a la iniciativa del jugador;
- 4- *Improductiva*: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase; y, salvo desplaza-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

miento de propiedad en el seno del círculo de juego, acaba en una situación idéntica a la del comienzo de la partida;

- 5- *Reglamentado*: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva, que es la única que cuenta;
- 6- *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación a la vida corriente.” (Caillois, 1958, 21)

También propone una clasificación “una división en cuatro rúbricas principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competición, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamó respectivamente *agón, alea, mimicry e ilinx.*” (Caillois, 1958, 25) Y ordena como dos polos opuestos dos tipos de actitud en el juego y normas que se pueden dar según sean “de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría, por donde se manifiesta una cierta fantasía incontrolada que se puede designar con el nombre de *paidia.*” (Caillois, 1958, 25-26) O *Ludus*, donde en la reglamentación del juego se demuestra la destreza del jugador.

Dentro de la clasificación hecha por Caillois se incluye al teatro como juego.

Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (pese a que esta última palabra no significa otra cosa que entrada en juego: *in-lusio*), al menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir no en desplegar una actividad o sufrir un destino en un medio imaginario, sino en convertirse uno mismo en un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. (...) el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que él es distinto

## Juego entre arte y teatro

de sí mismo; olvida, disfraza, se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otra. (Caillois, 1958, 36)

**Classification of games**

	AGÓN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA ↑ Tumult Agitation Immoderate laughter Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles ↓ LUDUS	Racing Wrestling etc. Athletics Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess Contests, Sports in general	Counting-out rhymes Heads or tails Betting Roulette Simple, complex, and continuing lotteries*	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises Theatre Spectacles in general	Children 'whirling' Horseback riding Swinging Waltzing Volador Travelling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking

↑ In each vertical column games are classified in such an order that the paidia element is constantly decreasing while the ludus element is ever increasing.

\*A simple lottery consists of the one basic drawing. In a complex lottery there are many combinations. A continuing lottery (e.g. Irish sweepstakes) is one consisting of two or more stages, the winner of the first stage being granted the opportunity to participate in a second lottery.

[8] Clasificación de juegos<sup>1</sup>.

El problema que nos encontramos es esta clasificación es que no se ve, al menos de una manera clara, donde se podría situar el arte o si Roger Caillois lo considera una forma más de juego. Pero si observamos en el esquema el bloque de *paidia* y *ludus* vemos que las características, tanto del artista como del espectador de las

1 Clasificación de juegos: PAIDIA tumultuoso, agitación, inmoderado, alegre/ volar cometas, solitario, paciente, crucigramas LUDUS. AGÓN (competición): Carreras, lucha, etc. Atletismo> no regulados / Boxeo, Billar, Esgrima, Damas, Fútbol, Ajedrez Concursos y deportes en general. ALEA (azar): conteo de salida, rimas, cabezas o colas / apuestas, ruleta / simples, complejas, loterías continuas\* MIMICRY (simulación): juegos infantiles de iniciación, juegos de imaginación, etiqueta, armas, máscaras, disfraces / teatro, espectáculos en general. ILINX (vértigo): juegos infantiles de dar vueltas, montar a caballo, balancearse, bailar el vals / volar, ferias ambulantes, esquiar, escalar, funambulismo. En cada columna vertical los juegos están clasificados los juegos que pertenecen a paidia y en orden decreciente hacia ludus. \*Una lotería simple corresponde a una sola escritura. En una lotería compleja hay muchas combinaciones posibles. La lotería continua (ej. Irish sweepstakes) conlleva dos o más niveles, un primer nivel que ha sido premiado le dará la oportunidad de participar en un segundo nivel.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

artes plásticas, se sitúan muy cerca de *ludus*; su juego es solitario y de paciencia. Hans-Georg Gadamer, en el capítulo dedicado al juego como método, hace referencia al juego del drama por las conexiones que posee con el arte.

El juego cultural y el drama no representan desde luego en el mismo sentido en el que representa un niño al jugar; no se agotan en el hecho de que representan, sino que apuntan más allá de sí mismos a aquellos que participan como espectadores. (...)Esta remisión propia de toda representación obtiene aquí su cumplimiento y se vuelve constitutiva para el ser del arte. (Gadamer, 1999, 152)

Martin Pichlmair añade, tal como aparecen en las definiciones del juego de Huizinga y Caillois, el proceso de experimentación y de exploración que son los habituales de la creación. “Pero existe otra reveladora expresión de lo lúdico que los términos de actitud, exploración o experiencia no aciertan a describir del todo: la alegría de crear. Jugar puede constituir un proceso generador.” (Pichlmair, 2008, 130) Aspecto que resalta Sagrario Aznar considera que “el lenguaje artístico llevado a cabo con las acciones es un juego.” Muchas veces el arte es “una respuesta a un enigma simplemente perceptivo, sensorial.” Porque el juego al igual que el arte “es una acción libre que absorbe y enriquece nuestros sentidos dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio.” (Aznar, 2000, 41)

Y Huizinga explica la relación del juego con el entorno social:

Cuando el juego es un bello espectáculo se da, inmediatamente, su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiriera carácter cultural. Valores físicos, intelectuales, morales o espirituales pueden elevar del mismo modo el juego al plano de la cultura. Cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo tanto

## Juego entre arte y teatro

más se elevará a ese plano. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal<sup>2</sup> son las dos formas universales en las que la

cultura surge dentro del juego y como juego. (Huizinga, 2008, 69)

Gadamer plantea la misma teoría que Huizinga al darnos su visión antropológica del arte como juego, símbolo y fiesta. Tanto el símbolo (en relación con el símbolo religioso, sagrado) como la fiesta se encuentran dentro del juego. Gadamer dice que “sólo habrá una recepción real, una experiencia artística real de la obra de arte, para aquel que «juega con», es decir para aquel que con su actividad realiza un trabajo propio.” (Gadamer, 1999, 72)

- Límites del juego

En la definición de Johan Hizinga observamos el juego que tiene un espacio y tiempo delimitados y Roger Caillois mantiene que el juego está separado de la realidad cotidiana y posee un tiempo y espacio limitado. En el momento que no hay separación deja de ser juego para ser la profesionalización del juego. De forma que el jugador deja de jugar para ser un profesional. No podemos olvidar que el jugador profesional en el momento que juega se olvida que es su profesión y lo que realiza es un juego. El término ludicidad el cual, a pesar del parecido con *ludus* que propone Caillois, no tiene más relación que la del juego. Ludicidad es un término inexistente dentro del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, pero es muy usado dentro de los estudios recientes de Ludología. Estudio del que fueron precursores tanto Huizinga como Caillois. Ludicidad es un nombre que refleja una actitud y una predisposición al juego relacionado con lúdico. Martin Pichlmair explica que ludicidad “es un término vago y ambiguo. Aunque no resulta difícil ver una situación concreta como lúdica, se trata de un concepto de difícil comprensión. Las situaciones se mueven dentro y fuera de la ludicidad, dejando el término con

---

<sup>3</sup> De competición, lucha, fiestas dedicadas a los dioses Agonio y Jano según la Real Academia Española

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

unos límites difusos.” (Pichlmair, 2008, 129) Añade que “sería una actitud de acompañamiento, un estado mental de apertura hacia una situación. A esa situación, cuando es resultado de un diseño o una escenificación, la llamaremos juego.” (Pichlmair, 2008, 130) Pero resalta que la actitud de ludicidad sólo se manifiesta en el juego y que descansa sobre las normas y limitaciones del juego, posee una libertad limitada.

Vittorio Ferrero del Comité Olímpico de Italia (CONI) en su artículo *El Juego: persona-cultura-tradición* para el *Convención Internacional, Juegos Tradicionales Italianos y europeos. “Tradición y Cultura”, 2006*, explica el término ludicidad como “la disposición al juego como expresión de una actitud (ignorante o consciente según la edad) en enfrentar los problemas con un alegre sentido de la búsqueda y del descubrimiento.” (Ferrero, 2006, 29) En esta definición del término *ludicidad* elimina la frontera que remarca Pichlmair. El problema de definir que es el término ludicidad y remarcarlo en un entorno específico puede ser por la ambigüedad de los mismos límites del juego. El juego donde mejor se mueve es en el “entre” que señala Gadamer y que remarcan en sus tesis tanto Jesús Díaz Bucero como Joaquín Ivars. La actitud lúdica a la que es propensa cualquier jugador permite no encerrar el juego en las delimitaciones del juego en relación con el tiempo y el espacio y da la posibilidad a otras interpretaciones en las que se mueve cómodamente el arte y el teatro. Brian Sutton-Smith en su artículo *La ambigüedad del juego*, 2009, utiliza como base de sus reflexiones el texto *Seven Types of Ambiguity* (1955) de William Empson, que son los siete tipos de ambigüedad:

1. la ambigüedad de referencia (¿es el sonido fingido de un disparo o te estás ahogando?)
2. la ambigüedad del referente (¿es eso un objeto o un juguete?)
3. la ambigüedad de la intención (¿lo dices de verdad o finges?)

## Juego entre arte y teatro

4. la ambigüedad del sentido (¿esto es serio o es tontería?)
5. la ambigüedad de la transición (dijiste que tan sólo estabas jugando)
6. la ambigüedad de la contradicción (un hombre que juega a ser mujer)
7. la ambigüedad del significado (¿es un juego o es un combate figurado?)” (Sutton-Smith, 2009, 38)

La reflexión de Sutton-Smith definen la ambigüedad como un concepto que se mueve entre los límites de lo real y del sueño o de la ficción. En las circunstancias descritas requiere de una actitud lúdica o una ludicidad para elegir o hacer una de las dos opciones. Es el equilibrio-inestable, un término que aplica Eugenio Barba en teatro y hace referencia a la ambigüedad, tal como aparece en el apartado de *La danza*, las dos palabras del término pueden parecer opuestas debido a la actitud o la situación pero, como dice John Cage, ambas conviven. Una de las claves de la ambigüedad es la contradicción, un sí pero no, tal como les sucede a muchos artistas, entre ellos Duchamp y Cage. Cage, además de jugar al ajedrez con Duchamp, plantea contradicciones en la forma de actuar que se parecen a las suyas, como en el *happening* de Claes Oldenburg, *Moviehouse*, 1965, al que Cage y Duchamp fueron juntos. Oldenburg propuso al público que se sentara. Por oposición, ambos decidieron no hacerlo, siguiendo la frase de *Batleby el escribiente* de Herman Melville “Preferiría no hacerlo”. De la misma forma le pasó a Cage con *18 Happenings in 6 Parts* de Allan Kaprow, que realizó en 1968. Kaprow invitaba a pasar de sala en sala a todos los espectadores. Cage al igual que en el *happening* de Oldenburg decidió no pasar, como demostración de su libertad.

Cage no entiende el arte, el teatro y el juego como evasión, lo considera “insustancial”, debido a que no existen límites no pueden servir para evadirse. De forma que la realidad cotidiana, arte, teatro y juego forma parte de un todo. Considera al teatro

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

como ver y oír aspectos que realizamos toda la vida y por lo tanto no hay diferencia. Para Cage “se vive en el arte”.

En una entrevista entre John Cage y Richard Kostelanetz en 1966 hablan sobre Constance Rourke, autora y profesora norteamericana, que sostenía la tesis de que una de las características principales de las artes norteamericanas es su identidad indefinida. Esta indefinición como identidad, hace referencia a la ausencia de fronteras entre las distintas actividades artísticas y que no se ajustan concretamente a las formas que conocemos, nos acerca nuevamente a la ambigüedad del arte, como juego, el gozne entre casa una de las expresiones artísticas también es juego. Para Cage equivale a romper las fronteras, eliminar el centro del interés en un tema y subrayar la importancia del campo. Este aspecto es el que resalta Robert Wilson del los montajes de danza que realizaban John Cage con Merce Cunningham donde las acciones no pesaban ninguna intención, sólo buscaba el movimiento.

Si para Cage no existen límites y todo forma parte de la vida, para Marcel Duchamp existe un umbral, una zona límite o liminoide muy fina casi imperceptible que está en cualquier lado y momento que, como la ambigüedad del juego, es difusa y conecta el mundo real con otro más relacionado con el deseo, el placer, ya sea en la misma realidad, la ficción o el sueño. Esa frontera recibe distintos nombres según la traducción: infrafino, infraleve, infradelgado, apenas un hilo casi invisible es el límite. Gloria Moure, en la introducción al libro de Duchamp, *Notas*, explica:

El «infraleve» es el entorno natural donde se genera y nace Rose Sélavy, está contenido en cada corte laminar del *desnudo bajando una escalera*, en la *carretera Jura-París* convertida en *línea sin grosor* que domina el *Niño-faro*, es el *Gran Vidrio*, es *Étant donnés*... En la bisagra «infraleve» se encuentran sin conflictos las palabras y las imágenes exentas ya de obligaciones evocativas o descriptivas y liberadas del recuerdo, del futuro, de las causas y

## Juego entre arte y teatro

de los efectos. En ese gozne grandioso, la vida es juego, el silencio, éxtasis participativo de la creación y el deseo, soberano. (Duchamp, 1998, 11)

Para Bourriaud la traducción es infradelgada y lo explica como que “En el pensamiento duchampiano, el arte empieza en esa zona *infradelgada* en la cual el signo se despega de lo que significa supuestamente, en el *juego* previsto entre el nombre del artista y el objeto que lo manifiesta” (Bourriaud, 2009, 200) Juan Antonio Ramírez lo traduce como *infracino*, pues considera que es una forma de quitarle carácter científico,<sup>3</sup> como había comentado en una entrevista Duchamp.

Yo emplearé el término *infracino*, más próximo literalmente al original. Duchamp hablando con Denis Rougemont, dijo que «[lo *infracino* es algo] que escapa a nuestras definiciones científicas. Yo he elegido a propósito la palabra *fino* [mince] que es una palabra humana, afectiva, y no una medida precisa de laboratorio (...) Es una categoría que me ha ocupado mucho tiempo desde hace diez años. Creo que por *infracino* se puede pasar de la segunda a la tercera dimensión.» (Ramírez, 2000, 193)

Juan Antonio Ramírez explica que el término de *infracino* debía ser por “una inspiración matemática” porque “los teóricos de la geometría n-dimensional afirmaban que cada espacio tiene pequeñísima extensión del mismo (infinitesimal) en la próxima y en la más alta dimensión.” (Ramírez, 2000, 193)

Otro ejemplo que se acerca a la visión de Duchamp de lo “infracino”, que aparece en sus *Notas*, hace referencia a la arruga del pantalón al caminar, a la mirada insistente del espectador sobre una obra; esto lo tenemos en las descripciones de Kaprow “El olor de fresas aplastadas, una carta de un amigo o un cartel que

---

3 Artistas con Joan Fontcuberta o Juan del Junco añaden a sus obras el carácter científico, de investigación sobre especies o sobre la carrera espacial.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

anuncia *Draino*; tres toques en la puerta de la casa, un arañazo, un suspiro o una voz en un discurso interminable...” (Kaprow, 2000, 81). Estas descripciones nos acercan a las acciones en las que Kaprow cuenta cómo funcionaban sus events.

Muchos de los *events* de la representación de *Self-Service* se caracterizaban por una vaga sensación de fragilidad: no eran sólo invenciones ni tampoco sólo bromas. Algunos interesaban a una sola persona y consistían, por ejemplo, en ponerse a contar doscientos coches rojos desde lo alto de un puente sobre la autopista o llamar por teléfono a alguien que lo dejaría sonar sin contestar y que a su vez llamaría a otro con igual resultado. (Kaprow, 1973, 71)

Los *events* eran acciones que no realizaba Kaprow sino otra persona cualquiera y en cualquier lugar. La acción se hace por hacerla sin ningún tipo de propósito más que el movimiento o el “automovimiento” del que habla Gadamer, como el juego. Y la fragilidad del *event* en el que el espectador realiza la acción solo, sin más público. Kaprow habla de la autorrealización como un juego personal, solitario y de paciencia, igual que le sucede a los juegos reglados más cercanos a *ludus* de Caillois. Y nos recuerda que forma parte de la vida.

Allan Kaprow que considera que “El Arte Conceptual, por ejemplo, es “inconcebible” sin Duchamp.” (Kaprow, 2007, 104) Para Kaprow “su jugar verbal-visual, tal vez nacido de una mezcla de escepticismo y dandismo, se enfrentó a una tradición romántica de gran, y a menudo trágica, seriedad en la realización del arte.” (Kaprow, 2007, 104) Mientras que artistas como Duchamp, Cage o el grupo Fluxus, al que perteneció Kaprow en un principio, plantean la ambigüedad en su forma de vida hasta el punto que no se distingue en qué momento juegan y cuándo no lo hacen. Hay artistas que plantean la ambigüedad en su propia obra y las circunstancias que la rodean.

Richard Serra sitúa a su obra en espacios políticos e institucionales que contradice al espacio real y social. Por ejemplo las ob-

## Juego entre arte y teatro

ras que han desaparecido de su espacio original debido al conflicto político y espacial y las obras que se mantienen en su entorno pero que crean en el espectador un conflicto con la política de dicho espacio como en los museos. Esta característica de la ambigüedad es muy parecida al “equilibrio inestable” del que habla Eugenio Barba. Es un hilo por el que camina entre la política y el espacio real y que se hace patente en su obra como explica Douglas Crimp:

Aunque la obra de Serra no es sistemática ni consistente en este sentido, incluso la manera contradictoria en que ha tomado una posición crítica ha producido reacciones que van desde la perplejidad y el escándalo a la violencia. Su determinación a construir su obra fuera de los confines de la institución artística le ha valido frecuentemente la oposición de las autoridades públicas o de sus sustitutos, que han manipulado con prontitud la incompreensión del público a favor de sus intenciones censoras. (Crimp, 2005, 78)

Este sentido de contradicción lo define Paul Ardenne en su libro *Un arte contextual*:

El artista contextual encarna a la vez la asociación y la disociación. Las fórmulas que propone a la sociedad son de una naturaleza doble y contradictoria: implicación, pero también crítica; adhesión pero también desafío. (Ardenne, 2006, 25)

En el vídeo *Televisión Delivers People*, 1973, 6,50' aprox, se ve unos textos que parecen unos títulos de crédito de una serie o programa televisivo familiar de los años setenta y le acompaña una música que suena a serie familiar. En estos textos Serra explica que nosotros no somos los consumidores de lo que vemos en televisión, sino los productores, también habla sobre la manipulación de los mass media sobre los televidentes. Vemos que ataca o crea conciencia al espectador a partir de los medios a los que se refiere.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

Estos aspectos de contradicción, transgresión, crítica a lo social e institucional, demuestran también un gran sentido del humor e ironía, y por lo tanto de juego de Richard Serra. Como cuenta a John Tusa: “I think transgression and negation come about in a lot of ways, but I think play is one way that it definitely comes about, and I think transgression and negation and change is what’s essential.”<sup>4</sup> (Serra, 2002)

Las obras *site specific* de Serra se sitúan como el vídeo en este equilibrio inestable. Pero algunas de estas obras han ido desapareciendo del entorno para el que fueron creadas: plazas, pueblos, barrios. Algunas de ellas han sido eliminadas completamente, como es el caso de *Titled arc* (1981) que se encontraba situada en la Plaza Federal de Nueva York y fue destruida después de un juicio contra el estado norteamericano y *Terminal* (1977), que se encontraba en la pequeña ciudad alemana de Bochum. Y otras como *To circle base hexagram, Right angles invert* (1970-72) que no fue eliminada pero el cambio de lugar modificó el sentido real de la obra. La obra que estaba situada en un suburbio marginado de la ciudad de Nueva York era como si estuviera en mitad del campo por la falta de visitantes. En lugar de ser destruida, el Museo de San Luis se quedó con la obra.

*Terminal* fue una obra hecha por encargo. El ayuntamiento de Bochum en Alemania solicitó a Richard Serra que creara una obra homenaje para los trabajadores. Bochum tenía una gran industria acerera. Pero, como cuenta Douglas Crimp, el comunicado escrito por el Ayuntamiento de Bochum que justificaba la eliminación de *Terminal* decía que no era una obra al gusto de los obreros de la industria acerera del lugar porque era sobrecogedora. Claramente no era una obra conmemorativa ni rendía tributo al trabajador. Por el contrario, la idea de Serra era que se recordara; puesto que él conocía muy bien ese trabajo y cómo se trabajaba

---

4 Creo que la transgresión y negación llegan sobre muchas formas, pero creo que el juego es una de las formas que definitivamente llegan, y creo que la transgresión y la negación y el cambio es que es esencial.

## Juego entre arte y teatro



[9] *Titled Arc*, 1981; [10] *Terminal*, 1977, de Richard Serra

allí dentro. Según Douglas Crimp esta situación de las obras de Richard Serra se debe al efecto de contradicción espacial. La obra de Serra rompe con la función institucional del lugar y hace evidente “la hipocresía” institucional.

El motivo que dieron durante el juicio para la eliminación de la obra *Titled Arc* fue fue la seguridad del edificio federal, que era fundamental. Pues si colocaban una bomba en la base de *Titled Arc* podía hacer grandes daños al edificio y además hacía de pantalla impidiendo ver qué hacía alguien al otro lado del muro. Crimp hace ver la evidencia de que el Estado, algo paranoico, considera que el ciudadano es un terrorista en potencia. Serra cuenta las justificaciones que se dieron para la eliminación de esta obra:

There was one judge in the building named Ray who said it was causing a rat problem. Now if a judge says a work of art is causing a rat problem do you know people actually believe him. There was another military guy who came out and said that it was a blast wall, that terrorists were going to put bombs in front of it and use

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

it as a reflecting device to implode the building.<sup>5</sup> (Serra, 2002)

La obra de Richard Serra, *Titled arc*, 1981, fue destruida en 1989. Estaba situada en la Plaza Federal de Nueva York, en el corazón del distrito financiero. Un lugar concurrido y con mucha actividad. Una plaza abierta que ocupa la intersección de varios edificios gubernamentales, entre ellos el FBI, y empresas cuyos empleados cruzan todos los días para ir y venir de un edificio a otro. La obra de *Titled arc* rompía la intersección, obligando a los trabajadores a hacer otro recorrido. Además de considerar que la obra de Serra era como “un mamut” tanto en tamaño como de feo. Eriz Moreno recoge en su artículo *Titled arc (1981-1989)* este comentario.

Desde la Federal Plaza, el mamut peligrosamente inclinado de Richard Serra es, con su arco de acero, una barrera demasiado alta para ver por encima (12 pies) y un viaje demasiado largo para caminar (120 pies). En la severidad de sus materiales, en la austeridad de su forma y en su tamaño gigantesco, sirve como una amplificación de lo grotesco de la retórica minimalista. (Moreno, 2011)

Para defender su obra, Serra explica, en una carta al tribunal, la importancia del “lugar específico” de la obra:

La escala, dimensiones y emplazamiento de una obra sujeta a un lugar, están determinados por la topografía de su lugar de destino –ya sea éste de carácter urbano, un paisaje o un recinto arquitectónico. Los trabajos pasan

---

<sup>5</sup> Había un juez en el edificio llamado Ray, quien dijo que estaba causando un problema de ratas. Ahora bien, si un juez dice que una obra de arte es causante de un problema de ratas, ¿conoces gente actualmente que crea en él? Hubo un militar que salió y dijo que se trataba de un muro de explosión, que los terroristas iban a poner bombas en frente de él y lo iban a utilizar como un dispositivo que refleja la implosión del edificio.

## Juego entre arte y teatro

a formar parte del lugar y modifican su organización tanto desde el punto de vista conceptual como desde el de su percepción. Mis trabajos nunca decoran, ilustran o reproducen un lugar. Lo singular de los trabajos hechos para un lugar determinado consiste en que han sido proyectados para un emplazamiento específico, que dependen y son inseparables de él. La escala, dimensiones y emplazamiento de las partes de una escultura resultan del análisis de las condiciones ambientales específicas de un contexto dado. El análisis preparatorio de un lugar concreto considera no sólo sus propiedades formales, sino también sus características sociales y políticas. Los trabajos referidos a un lugar expresan siempre un juicio de valor sobre la interrelación de la escultura y el lugar y hacen referencia crítica al contenido y al entorno de su lugar de emplazamiento. La reorientación de la percepción y del comportamiento requieren un estudio crítico de la propia forma de aprehender un lugar. Los trabajos referidos a un lugar provocan ante todo un diálogo con el entorno. Todo lenguaje tiene una estructura que no puede ser criticada en ese mismo lenguaje. Por ello es necesario otro lenguaje que analice la estructura que le permita criticar ese primer lenguaje.” (Maderuelo, 1994,57)

Después de una batalla legal de ocho años, *Titled arc* fue destruida.

Serra considera que la obra de arte posee el *statu quo* en términos de diplomacia, quiere decir que mantiene la ambigüedad de antes de la guerra y que no se discute por ella, en este caso debido a que es una obra de arte.

I make a division between my work and my language. I think that if you have a voice and you are concerned about the fact that your freedoms and your rights are being suppressed and that censorship is actually

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

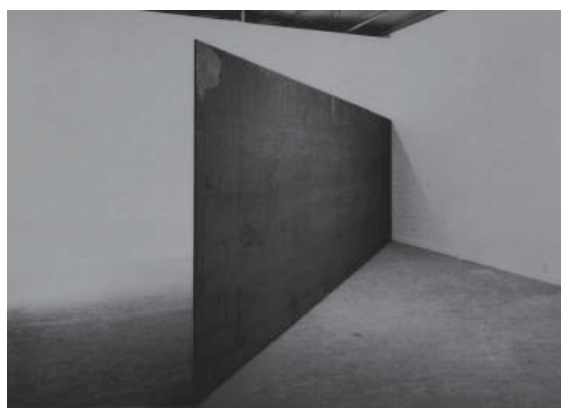
forcing a lot of artists to reiterate the ideology of the status quo, one ought to speak out.<sup>6</sup> (Serra, 2007, 392)

Esta situación se puede dar en un espacio definido para el arte, como un museo que acepta su oposición como parte de la obra y se adapta. Sin embargo, el espacio público de la ciudad es un espacio político en el que puede producirse una “guerra” entre la obra y el entorno. Una obra de arte situada en un entorno urbano puede ser llevada a juicio y eliminada.

Serra, con *La materia del tiempo* (1994-2005), contrapone las normas y el funcionamiento del museo Guggenheim de Bilbao con las necesidades que crea en el espectador. Como comentamos en la introducción de esta tesis: “Siempre que voy al museo Guggenheim de Bilbao hago lo posible por tocar las piezas, a veces lo consigo, otras no”. De forma que nos encontramos con otra contradicción, la obra que exige un comportamiento hacia ella y las normas de comportamiento del emplazamiento de la obra. Otra vez hay un “equilibrio inestable” entre la obra y el lugar como ya apareció en sus obras como *Strike* o *Titled Arc*. Dentro de las siete normas sobre “la ambigüedad del juego” nos encontramos que la

---

<sup>6</sup> Yo hago una división entre mi trabajo y mi lenguaje. Creo que si tú tienes una voz y te preocupas por el hecho de que tus libertades y tus derechos están siendo suprimidos y que la censura está realmente forzando a muchos artistas a reiterar la ideología del *status quo*, debes hablar.



[11] *Strike: To Roberta and Rudy*, 1969–71, de Richard Serra.

## Juego entre arte y teatro

número siete “la ambigüedad del significado (¿es un juego o es un combate figurado?)” (Sutton-Smith, 2008, 38). Serra juega con la contradicción del lugar real y del lugar institucional o percibido, creando una nueva situación que parece un combate. Refleja, de una manera muy visual y experimental, la situación ambigua de una persona o un objeto; una situación que se parece a la de un funambulista en el alambre, pues parece que se va a caer pero no se cae. Una obra que exige que infrinjas, pero al ser arte no infringes.

Las prohibiciones de no tocar o las normas sociales de comportamiento en un museo son opuestas a las exigencias de la propia obra y quien mejor lo ejemplifica es el niño. Pues con más facilidad infringe las normas porque no entiende las normas impuestas sobre el comportamiento. Esta situación nos remite a George Bataille y su definición del erotismo:

El erotismo, en su conjunto, es infracción de la regla de los interdictos: es una actividad humana. Pero, aunque empiece allí donde acaba el animal, la animalidad no deja por ello de ser su fundamento. De ese fundamento, la humanidad se aparta con horror, pero al mismo tiempo lo mantiene. (Bataille, 1979, 131)

En Bataille hay una relación directa entre la muerte y el erotismo. Considera que como nosotros somos seres discontinuos buscamos la continuidad a partir de la otra persona. Ya sea a partir del sexo o del sacrificio ritual. “El sentido último del erotismo es la fusión, la supresión del límite.” (Bataille, 1979, 179)

La obra de Giacometti entre 1930-1935 posee este doble juego de representación con connotaciones sexuales y connotaciones violentas, en muchos casos la misma necesidad que produce el objeto exige al espectador transgredir ciertas normas de comportamiento hacia la obra artística. Principalmente jugar. Por ejemplo *On ne jeu plus*, 1932, como otras obras las piezas tienen como elemento de unión el plano horizontal del tablero o del suelo o mesa pero se podrían tocar, separar, mover. Tratándose de una obra de

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

arte, el espectador no toca la obra por respeto hacia el artista o por normas o, como dice Bataille, interdictos que ponen instituciones como el museo. Esta situación coloca parte de la obra de Giacometti en la misma situación que los *ready-mades* de Duchamp y en una situación parecida a la de Serra en el lugar de la ambigüedad. En el límite de las normas reales que si se infringen llegan al juego y al erotismo. Bataille dice que “el juego alternativo del interdicto y de la transgresión es más claro en el erotismo.” (Bataille, 1979, 101)



[12] *Bola en suspensión*, 1930-31, de Alberto Giacometti

La acción pendular de la bola sobre un objeto similar a una media luna. Casi se rozan e incluso da la impresión de que la media luna produce una incisión constante en la esfera. Esta imagen de la acción nos hace recordar la escena de la cuchilla haciendo una incisión en el ojo de la película surrealista *El perro andaluz*. Rosalind Krauss dice

*Bola en suspensión*, es una máquina erótica, es por tanto, como el *Gran vidrio* de Duchamp, un aparato para la desconexión de los sexos, una imagen imposible materialización del deseo. Sin embargo, la *Bola en suspensión* es más explícitamente sádica que *La casada desnudada*. El deslizamiento que conecta visiblemente la esfera estriada de la

## Juego entre arte y teatro

escultura con su contrapartida en forma de cuña no sólo sugieren la acción de acariciar, sino también la de cortar, retrotrayéndonos, por ejemplo a la sorprendente escena con que se inicia *Un perro andaluz*. (Krauss, 2002b, 72-73)

Y también sugiere *La historia de un ojo* de Bataille. La representación de la mujer a lo largo de la historia ha sido a partir de formas redondeadas y curvas mientras que al hombre se le ha representado con formas cortantes y puntiagudas. Pero a su vez nos encontramos que las formas representadas en *Bola suspendida* podrían ser más explícitas, acercándose la forma de la cuña a la bulba de la mujer y la bola al glande del hombre. De forma que los dos objetos pueden representar a los dos sexos.

Este mismo tipo de oscilación de significado (por la complejidad que implica, el término más adecuado sería *migración*) es lo que se plantea en la *Bola en suspensión*. La obra está estructurada como una oposición binaria, con los dos sexos, masculino y femenino, yuxtapuestos y contrastados, el valor de cada uno de estos términos no es siempre el mismo. Cada elemento puede interpretarse alternativamente como símbolo del sexo masculino o femenino. (Krauss, 2002b, 77)

Krauss entiende que esta falta de especificidad de los objetos es una transgresión.

Esta forma fálica redondeada, esta imposibilidad de distinción entre lo propiamente masculino y lo propiamente femenino, esta eliminación de la diferencia, es con respecto a la lógica lo que las perversiones son para el erotismo: una transgresión. (Krauss, 2002b, 79)

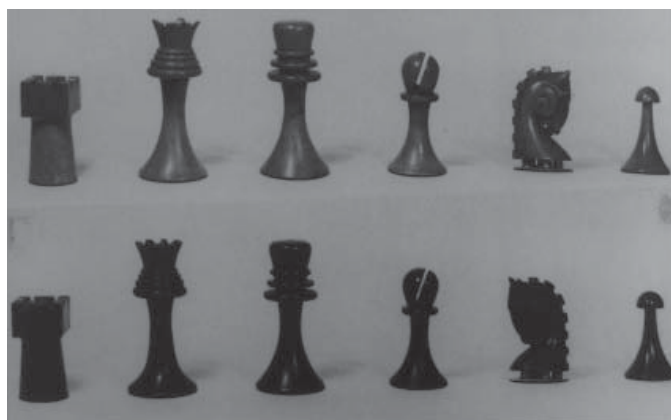
Juan Antonio Ramírez en su libro *Duchamp, el amor y la muerte, incluso*, 2001, remarca el poder del erotismo en su trabajo, como sucede a los surrealistas y como remarcamos en la obra de Giacometti. Pero la forma de entender el erotismo por parte

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

de Duchamp se relaciona con los mismos elementos que la transgresión de los *readymades*. Es una transgresión de las normas sociales como el objeto cotidiano que traspasa la frontera *infraleve* del arte para preguntar qué es una obra de arte. Duchamp sobrepasa el umbral del erotismo, no se conforma con los límites sino que lleva a su vida cotidiana el arte y la sexualidad. Como vemos en el *Grand Verre* en el que habla del mundo de la novia y la máquina de los solteros y de la eyaculación.

Atendiendo a la ludicidad y la ambigüedad vemos que desde la aparición del primer *readymade*, Duchamp se ha movido entre los límites del arte y de lo correcto socialmente, del trabajo, de la identidad y del género. Hablamos de estos dos últimos límites cuando tratamos el tema de *La máscara*. Como sucede con los cambios de identidad a través del disfraz cuando se traviste como Rose Selavy que aparece en fotos hechas por Man Ray o Belle Haleine que aparece en su frasco de perfume o del nombre Rose Selavy aparece como autora de algunos *readymade* renunciando a la autoría para dar paso a personajes tales como R. Mutt que aparece como autor de la obra de la *Fountain* y al que defiende en un editorial de la revista *the Blind Man* en 1917 aunque sin decir quién es. O el hecho de hacer desaparecer la autoría y sobretodo



[13] Piezas de ajedrez diseñadas por Marcel Duchamp en 1918.

## Juego entre arte y teatro

la producción al considerar que no hacía nada. Octavio Paz dice que “la inactividad de Duchamp no es menos sorprendente y, a su manera, no menos fecunda.” (Paz, 2003, 15) Duchamp muchas veces llegó hablar de la escasa productividad artística que tenía y que su “mayor obra” era “respirar” como cuenta Rosalind Krauss.

En 1923 Duchamp «dejó» de ser un artista para consagrarse al ajedrez. No cesó sin embargo su contribución al debate estético, pues siguió mostrando al mundo los emblemas del ataque formal contenidos en la producción de los *readymades*. Instauró así una tensión entre el aspecto legendario de su propia personalidad y estilo de vida por un lado y la forma de despersonalización que constituía el significado de su arte por otro. (Krauss, 2002a, 94)

Su silencio, su forma de renunciar a la autoría o de “no hacer nada”, Duchamp explicaba a Cabanne que en el momento de inactividad estaba jugando al ajedrez. Su “improductividad” fue muy “productiva” porque no dejó de diseñar, inventar y construir a lo largo de su vida. Incluso, al igual que Alberto Giacometti, diseñó las piezas de un ajedrez.

Siguiendo la estela de Duchamp y Cage surgen grupos de artistas que utilizan el juego como base de su creación y de su vida, entre ellos está Allan Kaprow y otros pertenecen al grupo Fluxus. Ken Friedman que también pertenece al grupo Fluxus explica para los “Cuarenta años de Fluxus” las premisas que Dick Higgins dio en un artículo que publicó en 1981 con motivos de los “Veinte años de Fluxus” para que una obra sea “fluxista” sin necesidad de que el artista pertenezca al grupo.

Se puede considerar que hay doce ideas centrales en Fluxus. En 1981, Dick Higgins elaboró una lista de nueve criterios que, en su opinión, eran fundamentales para Fluxus. Afirmaba que una obra o un proyecto es “fluxista” en la medida en que cumpla un número sig-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.1. La concepción del juego

nificativo de criterios, y que cuanto más cumpla una pieza en concreto, más Fluxus es en cuanto intención y realización. Yo he ampliado la lista de Dick a doce criterios. Las ideas son en gran medida las mismas que las de Dick, pero he cambiado algunos de los términos para recoger de forma más precisa los matices de significado. (...)

Las doce ideas Fluxus son las siguientes:

Globalismo

Unidad del arte y la vida

Inter-media

Experimentalismo

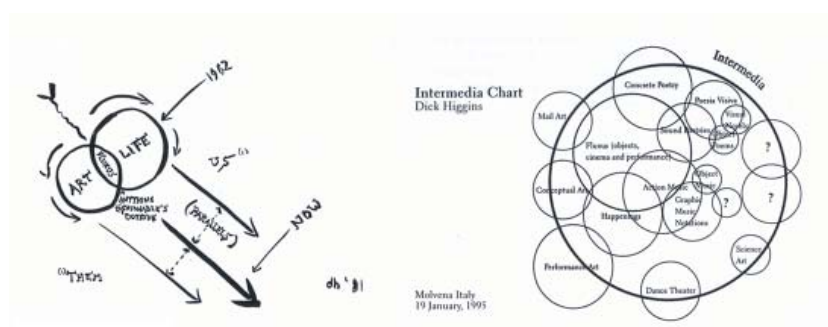
Azar

Carácter lúdico

Sencillez

Capacidad de implicación

Ejemplificación



[14] *Fluxus Chart*, 1981, y [15] *Intermedia Chart*, 1995, de Dick Higgins

## Juego entre arte y teatro

Especificidad

Presencia en el tiempo

Musicalidad (Friedman, 2002, 61)

Dentro de estos puntos hay que destacar “la unidad del arte y la vida” que es muy importante para Fluxus.

Cuando Fluxus se creó, el objetivo consciente era borrar las fronteras que separan el arte de la vida. Era el tipo de lenguaje que respondía a los tiempos del arte pop y los *happenings*. El círculo fundador de Fluxus pretendía resolver lo que se consideraba entonces una dicotomía entre arte y vida. (Friedman, 2002, 66)

Y también el “carácter lúdico” porque “El juego implica mucho más que humor. Está el juego de las ideas, jugar con la libre experimentación, el juego de la libre asociación y el juego del cambio de paradigmas, que son tan habituales en los experimentos científicos como en la travesuras.” (Friedman, 2002, 69)

Según Sagrario Aznar “Fluxus aspiraba sólo a ser *un ambiente lúdico y de entretenimiento*” de forma que “Fluxus es, en primer lugar, un tipo de comportamiento que privilegia lo efímero, lo transitorio, *lo que fluye*, la energía vital y cierto misticismo risueño en el marco de una visión totalizadora y unificadora del arte y de la vida.” (Aznar, 2000, 30) Si una obra de arte de Fluxus debe estar unida a la vida quiere decir que no hay fronteras entre esa obra y la vida formando parte del entorno cotidiano. Pero además si debe tener ese carácter lúdico quiere decir que el juego forma parte de la obra y de la vida.

Existen muchos artistas dentro del mundo del arte y del teatro en los que los límites del juego y la vida desaparecen. De algunos de estos grupos hablamos en el apartado sobre *El ritual* como es el caso del grupo teatral *Living Theatre*.

Hasta aquí hemos observado como el arte y el teatro son

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego

juegos y vemos como las hipótesis 1 y 2 son corroboradas en estos apartados. A continuación vemos que la participación a partir de la celebración posee elementos comunes entre el teatro y el arte.

### 2.2. La celebración del juego

Dentro del juego, como hemos visto, se encuentra el teatro y el arte, puede ser en un espacio y tiempo ilimitado, como la vida, o puede ser limitado el tiempo y el espacio como le sucede al montaje teatral y a las exhibiciones. El juego puede ser solitario o en comunidad. Pero el juego es una acción que tiene lugar en el momento que se ejecuta. El juego se celebra porque el mismo hecho de la celebración, es una actividad. La celebración requiere la participación de los asistentes, como sucede en la exposición el espectador participa con su asistencia al lugar y con la interpretación que realiza de las obras y de la exposición del artista. En la mayoría de los casos es un acto social. Para Gadamer uno de los elementos que hace más evidente la celebración es cuando existe una congregación o reunión por algo. “Celebramos al congregarnos por algo y esto se hace especialmente claro en el caso de la experiencia artística.” (Gadamer, 1999, 101) Se celebran los juegos, como los juegos olímpicos que son juegos agónicos que se celebran cada cuatro años, una misa o una fiesta. Sutton-Smith cuando explica la ambigüedad del juego incluye la celebración y utiliza como ejemplos: “cumpleaños, Semana Santa, asadores populares, bodas, carnavales, iniciaciones [como los bautizos, bodas y comuniones], bailes,…” (Sutton-Smith, 2008, 42-43) Y Johan Huizinga señala que “el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado.” (Huizinga, 2008, 22)

El teatro y el arte pueden ser una celebración cultural, sa-

## Juego entre arte y teatro

grada, cerca del ritual y la solemnidad o puede ser una fiesta en el sentido de diversión, regocijo, broma. Peter Brook explica:

Olvidamos que hay dos posibles puntos culminantes de la experiencia teatral: el de la celebración, con el estallido de nuestra participación en forma de vítores, bravos y batir de manos, o, también, en el extremo opuesto, el del silencio, otra forma de reconocimiento y apreciación en una experiencia compartida. (Brook, 2002, 68)

La inauguración de exposiciones es el ejemplo más evidente que tenemos de la fiesta dentro del mundo artístico. Hasta el punto que artistas como Yves Klein han llegado a convertirlas directamente en la experiencia artística. Bourriaud explica en su libro *Estética relacional* 2008:

La inauguración forma parte a menudo del dispositivo de la exposición, un modelo de circulación ideal del público: la de *L'exposition du vide* de Yves Klein, en abril de 1958, fue un prototipo. Desde la presencia de la guardia republicana a la entrada de la galería Iris Clert, hasta el trago azul que se les ofrecía a los visitantes, Klein trató de controlar todos los aspectos de la rutina del protocolo de una inauguración, dándoles una función poética que abarcaba su objeto: el vacío. (Bourriaud, 2008, 43)

Robert Wilson lo que realiza tanto en sus montajes teatrales como en sus instalaciones son celebraciones porque son actos sociales donde se congregan un grupo de personas para construir una obra *in situ* como sucedió con el montaje de *Poles* en 1967 o como sucedió con el montaje de *Civil Wars* para las Olimpiadas de Los Ángeles de 1984. Consistía en seis diferentes composiciones para ópera que se realizarían en seis países basadas en un libreto sobre la guerra civil estadounidense que duraría de una a nueve horas durante los juegos olímpicos. En sus montajes teatrales existe una característica que, tal como cuenta Gadamer sobre la fiesta, es fundamental: ofrecer o detener el tiempo. “Me parece que es

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego

también característico de la fiesta que por su propia cualidad de tal ofrece tiempo, lo detiene, nos invita a demorarnos. Esto es la celebración.” (Gadamer, 1999, 105) Un ejemplo de la exhibición artística y de detener el tiempo de la celebración la encontramos en la exposición de Thomas Struth que realizó en el Museo del Prado en el 2005 que se llamaba *Making time*.

A través de las fotografías realizadas por Struth *in situ* y posteriormente expuestas en el mismo lugar compartían protagonismo con las obras de artistas como Goya y Velázquez y los espectadores de las obras de forma que evidenciaban ese “fabricar tiempo” por parte del artista y también del espectador. La característica que resalta Gadamer de detener el tiempo de la fiesta es aplicable también al ritual. El ritual detiene el tiempo o lo ralentiza, se hacen las acciones con un sentido que permite la reflexión, la conciencia de uno mismo y la de los otros. En la celebración como en el juego, tal como proponen Huizinga y Caillois, existe un tiempo delimitado. Pero en la fiesta, “al celebrar una fiesta, la fiesta está siempre y en todo mo-



[18] *Birthday Ceremony*, 1980-93, de Sophie Calle

## Juego entre arte y teatro



[16] *Museo del Prado 07*, Madrid 2005, y [17] exposición *Making Time* en el Prado, 2007, de Thomas Struth.

mento ahí. Y en esto consiste precisamente el carácter temporal de una fiesta: se la «celebra» y no se distingue en la duración de una serie de momentos sucesivos.” (Gadamer, 1999, 102)

Otro ejemplo de celebración distinto en *The birthday ceremony*, 1980-1993, de Sophie Calle, que utiliza regalos de cumpleaños metidos en pequeños armarios con vidrios para hablarnos de la celebración de estos. De forma que alarga en el tiempo sus cumpleaños y a su vez crea en el espectador asociaciones a partir de la memoria de los cumpleaños de cada uno. Como vemos en los apartados del ritual y de la fiesta la celebración como acto social y también personal se encuentra en el teatro y en el arte.

On my birthday I always worry that people will forget me. In 1980, to relieve myself of this anxiety, I decided that every year, if possible on 9 October, I would invite to dinner the exact number of people corresponding to my age, including a stranger chosen by one of my guests. I did not use the presents received on these occasions. I kept them as tokens of affection. In 1993, at the age of forty, I put an end to this ritual.<sup>7</sup> (Calle, 2003, 261)

<sup>7</sup> En el día de mi cumpleaños siempre me preocupa que la gente se olvide de mí. En 1980, con el fin de aliviar esta ansiedad, decidí que cada año, en la medida de lo posible, el 9 de octubre, invitaría a cenar el número exacto de personas correspondiente a mi edad, incluyendo un extraño elegido por uno de mis invitados. Yo no uso los regalos recibi-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego

La celebración del juego ya sea a través de la fiesta alegre o del ritual solemne no deja de ser en ningún momento un juego que se practica con seriedad. Precisamente el que no actúa en consecuencia con el juego y rompe el juego es como llama Gadamer un “aguafiestas”.

- **Es cosa seria**

El juego, debido a que se habla de un espacio y tiempo delimitado y separado de la realidad cotidiana y que no le afecta, tiende a considerarse como algo que no es serio. Johan Huizinga explica que “Paul Válerly ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo. Porque la base que la determina se da de manera in-conmovible. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego.” (Huizinga, 2008, 25) Esta idea muestra cómo el simple hecho de dar unas reglas al juego hace que el juego tenga una seriedad.

Como dice Huizinga “en nuestra conciencia el juego se opone a lo serio” (Huizinga, 2008, 17) además en el “*como si* del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario.” (Huizinga, 2008, 21). La situación hipotética y no real en la que se mueve el *como si* le da el carácter de juego, ficcionar la realidad parece, para muchos, motivo para no tomar en serio. Pero el “como si” funciona como una regla del juego y por lo tanto su sola aparición implica una seriedad del juego.

“La vida cultural trae consigo poco a poco una cierta separación entre ambos campos, que nosotros distinguimos entre «lo serio» y lo que es «de juego» y que en una fase primaria constituyen un ámbito espiritual único de donde surge la cultura.” (Huizinga, 2008, 144-145) Porque “en el mismo concepto de juego se comprende del mejor modo la unidad y la inseparabilidad de fe e

---

dos en estas ocasiones que he mantenido como muestras de afecto. En 1993, a la edad de cuarenta años, puse fin a este ritual.

## Juego entre arte y teatro

incredulidad, la alianza de la gravedad sagrada con la simulación y la broma.” (Huizinga, 2008, 41)

La particularidad de separar el juego y lo serio ha afectado, sobre todo, al teatro. Porque no se ha distinguido por ejemplo que “Cuando encontramos cómica una farsa o una comedia no se debe a la acción lúdica que encierran, sino a su contenido intelectual.” (Huizinga, 2008, 18) Henri Bergson considera que lo cómico “se dirige a la inteligencia pura” (Bergson, 1973, 16) y plantea que la risa sólo se puede dar cuando hay una distancia con la persona o la situación y uno se encuentra exento de emoción. De forma que existe un juego intelectual serio que puede representar aspectos muy serios de la vida pero con humor y así hacerlos llegar con más facilidad al espectador. A principios del siglo XX tanto el espectador como el actor no tomaban en serio al teatro. Stanislavski llama a la falta de seriedad en el trabajo actoral *diletantismo* y en el primer capítulo de su libro *El trabajo del actor sobre sí mismo* lo titula de esta manera. Stanislavski cuenta en ese capítulo la disposición de un aprendiz a actor mientras busca un primer papel para representar en clase. Su preparación de la escena da paso rápidamente del papel de *Otelo* que apenas lee a la acción, como un juego de acción en el que proponen a un niño hacer de pirata.

Thomas Richards también escribirá un capítulo sobre el diletantismo en su libro *Trabajar con Grotowski sobre las acciones físicas* y lo explica así:

Cuando metí el instrumento de bambú en la mochila, mi padre me dijo: “Así que te vas a tocar la flauta por los montes, eh?”. En ese momento su comentario me pareció una burla normal de padre a hijo. Sólo un tiempo más tarde podría ver la verdad que se escondía detrás de su guasa: el peligro que él intuía de que yo me convirtiera en un diletante, alguien que va a la deriva de aquí para allá sin confrontarse con la necesidad de un oficio, alguien que se enfrenta a la vida sin responsabilidad (...) No me esperaba que justamente las características por las

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego

que Grotowski me atacaría con dureza durante el trabajo en Botinaccio ese verano serían el diletantismo y el comportamiento *turístico*.” (Richards, 2005, 61)

Richards vuelve a resaltar el ego, como ya hizo Gordon Craig, y añade al diletantismo la visión de turista. En definitiva, no tomarse en serio su propio trabajo. Huizinga considera que saber que se está jugando no excluye que el juego se practique con seriedad y entrega incluso con entusiasmo.

Eugenio Barba cuenta cómo eran tratados los actores hasta hace poco tiempo.

Los actores eran excluidos sociales, gente ávida de aventuras o que escapaba de la propia condición social: vagabundos, prostitutas, soldados, desertores, libertinos – los libres pensadores de la época–, campesinos que huían de la miseria, jóvenes aristocráticos cuya fortuna y blasón eran destinados a los primogénitos. (...) El teatro profesional era una empresa económica que producía espectáculos. La posibilidad de ganar el pan diario dependía de la capacidad de llenar la sala, de acortar ensayos y de multiplicar las ofertas de espectáculos adaptándolos rápidamente de un lugar a otro. (Barba, 2008, 46-47)

La ausencia de seriedad incluso de los mismos actores motivó que investigadores y actores como Gordon Craig o Stanislavski, a principios del siglo XX, se decidieran a poner por escrito sus propias opiniones y sus propios trabajos.

El enemigo más terrible, más enconado del progreso, es el prejuicio: frena y obstruye el camino hacia el desarrollo. Tal prejuicio en nuestro arte es la opinión que defiende la posición diletante del actor relativa a su trabajo; y es con él que quiero luchar. Para ello sólo puedo hacer una cosa: exponer lo que he llegado a conocer durante todo el lapso de mi práctica, en forma de una especie de «gramática dramática», provista de profusión

## Juego entre arte y teatro

de ejercicios prácticos. Estos tendrán que ser realizados. Los resultados convencerán a los hombres que han caído en un callejón sin salida. (Stanislavski, 1981, 428)

Stanislavski cuenta en su libro autobiográfico *Mi vida en el arte* cuando empezó en el teatro cómo trabajaba el actor principal, la falta de seriedad y profesionalidad.

En una oportunidad fui testigo casual de una escena entre bastidores en un teatro moscovita que me impulsó a concebir pensamientos de suma importancia sobre nuestro arte, y me ayudó a comprender (es decir, a sentir) otra verdad más, conocida por todos. El primer actor y galán de la *troupe* solía llegar con retraso a los espectáculos. Las agujas del reloj se acercaban a las ocho de la tarde y el personaje no aparecía en el teatro, pues es sabido que los genios caseros consideran humillante para su dignidad ser puntuales (...) Pero el genio casero siempre copiará a Kean y no a Salvini. Siempre llegará cinco minutos antes de empezar el espectáculo y no tres horas antes, como suele hacer Salvini. (Stanislavski, 1981, 316-317)

Uno de los motivos que hizo Edward Gordon Craig crear la *super-marioneta* era esta falta de seriedad por parte de los actores y su engreimiento. Él quería volver a los orígenes del teatro y re-colocar al actor en el lugar que le corresponde de la escena, por eso plantea quitar al actor (a alguno de los actores, a los malos) para que ocupe su sitio la “super-marioneta” que es “el actor, más fuego y menos egoísmo; el fuego de los dioses y de los demonios, sin los humos y los vapores de lo mortal.” (Gordon Craig, 1958, 9) Para él estaba en la marioneta el origen del teatro y consideraba que el principal problema del actor era “el egoísmo y los humos”. De forma que para cambiar la visión del teatro parte del cambio del comportamiento de los que trabajan en teatro.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego

Hay una obsesión por legitimar el teatro no sólo como disciplina artística sino también a través de una finalidad que trascienda el dominio estético, una obsesión por darle una función social, una vocación educativa, de masas o política. (Barba, 2008, 50)

Mientras que la gente de teatro busca la seriedad, los artistas intentan quitársela al arte. Allan Kaprow dice: “El arte se toma al arte muy en serio. Asume, de manera encubierta, poseer una cierta rareza espiritual, desempeñar una función superior.” (Kaprow, 2007, 20) Desde principios de siglo XX han ido apareciendo artistas y corrientes artísticas que han intentado quitar parte de esa seriedad acercándola al juego, a la broma, al humor, y de esta manera a la gente y a la vida diaria. Allan Kaprow hace una clara reivindicación del juego a partir de la eliminación del valor del artista y del arte que poseen un “halo sagrado”.

En lugar del tono serio que ha venido acompañando habitualmente la búsqueda de la inocencia y la verdad, el des-artear probablemente surgirá como una forma de humor. Aquí es donde el anticuado eremita del desierto y el recién inventado jugador de las pistas de aterrizaje se distinguen el uno del otro. Este trabajo conlleva diversión, jamás gravedad. (Kaprow, 2007, 26-27)

De forma que Kaprow reivindica convertir el trabajo y la vida en juego. Crear un mundo despreocupado a través del juego. “Significaría abandonar nuestro sentido de la urgencia (la prisa) (el tiempo es oro) y no entender el jugar como otro juego político más, puesto que ello contradiría sus premisas.” (Kaprow, 2007, 63)

Dentro del arte existen maneras, como la imitación, que pueden ayudar a quitar esa idea transcendental de lo serio para acercarlo más al juego infantil. Para Kaprow la imitación es “tal como la practican los no-artistas, puede ser un modo de acercarse al juego desde una perspectiva moderna pero trascendente que,

## Juego entre arte y teatro

al ser intelectual –o mejor, *inteligente*– podría ser disfrutada por adultos temerosos de parecer infantiles.” (Kaprow, 2007, 49-50) El porqué de la utilización del juego como algo esencial para el cambio de actitud es precisamente el sentido social que tiene el verbo *jugar*:

*Jugares* una palabrota. Usada en su sentido habitual como alegre, de mentirijilla, y como actitud libre de utilidad moral o práctica, connota, para los americanos y para muchos europeos, ociosidad, inmadurez, y la ausencia de seriedad y sustancia. Es un término quizá más difícil de tragar que *imitación*, con su cuestionamiento de nuestra tradición de lo nuevo y lo original. (Kaprow, 2007, 44-45)

Siguiendo la definición que da Kaprow sobre *jugar*, nos encontramos nuevamente con el grupo Fluxus. George Maciunas explica a Larry Miller como surge Fluxus. “Empezamos como una pandilla de bromistas” (Maciunas, 2002, 108) Antes de Fluxus hubo corrientes artísticas que hicieron de la broma, la ironía y el humor, el centro de su trabajo, como sucedió con el Futurismo, el dadaísmo, el Surrealismo o artistas como Marcel Duchamp o John Cage. Bergson considera que “la risa oculta una segunda intención, de acuerdo, casi diría de complicidad, con otros sujetos, reales o imaginarios.” (Bergson, 1973, 17) Marcel Duchamp en sus notas publicadas escribe: “El ironismo de afirmación: diferencias con el ironismo negador que / sólo depende de la Risa.” (Duchamp, 1985, 57) De todo ello tiene influencias Fluxus. Para Maciunas, Fluxus:

Tiene humor; tiene funcionalismo, mucho de eso; es muy concreto, creo; tiene influencia de, por ejemplo, John Cage, una influencia tremenda; y Duchamp, y en un grado algo menor, Yves Klein vía Ben Vautier. Y en música, lo mismo, concretismo de nuevo; cómo el humor te puede llevar al absurdo y cosas así, o el teatro del absurdo. (Maciunas, 2002, 107)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego

Ken Friedman, que también ha pertenecido al grupo, plantea desde qué punto de vista se ha dejado ver el carácter lúdico de Fluxus. “El carácter lúdico ha formado parte de Fluxus desde el principio. Parte de este concepto lúdico se ha plasmado en bromas, juegos, puzles y gags.” (Friedman, 2002, 69)

Si antes hemos hablado de quitar la seriedad al arte a partir del juego, podemos volver a la seriedad del juego. Como Huizinga plantea que cualquier juego “puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador. La oposición *en broma* y *en serio* oscila constantemente. El valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio.” (Huizinga, 2008, 21)

De esta misma manera Allan Kaprow maneja los dos valores del del juego en la figura del “des-artista”. Maneja el valor inferior en busca de la desacralización del arte y por otro lado se acerca al “límite superior de lo serio” en su trabajo. Un ejemplo claro lo tenemos en los *events* o acciones que realiza. En unas conversaciones entre Kaprow y Schechner, éste le explica a Kaprow el parecido que tiene sus *events* con el teatro ritual Orokolo. En el teatro ritual Orokolo “hay una impresionante combinación de seriedad (casi todos los objetos superfluos de la comunidad están destinados al teatro ritual) y de causalidad.” (Schechner, 1973, 74) De forma que los objetos cotidianos acaban teniendo un carácter sagrado debido a su uso dentro de dicho teatro, de la misma manera que un teléfono, en una acción de Kaprow, al perder el uso cotidiano del momento pasa a lo sagrado o a la broma.

La fiesta y el ritual son formas de participación social, en comunidad, dentro de la celebración. La celebración posee unas formas de expresión como son la danza, la máscara. A continuación analizaremos estas distintas formas de celebrar el juego del teatro y el arte a niveles sociales y participativos como a través de elementos expresivos.

## Juego entre arte y teatro

### 2.2.1. La fiesta y el ritual

La celebración es el acto clave que une la fiesta con el culto. La danza está en la fiesta y en el rito, por lo tanto forma parte del juego. El ritmo produce un efecto que puede aumentar la velocidad y puede pausar un movimiento e incluso puede tener efectos psicológicos de agotamiento o agilidad. El ritual y la fiesta son dos formas dentro de la sociedad donde se muestra la celebración. Una fiesta no puede existir sin celebración pero una celebración se puede hacer sin fiesta. Al ritual le pasa igual, el ritual implica una celebración mientras que se puede celebrar sin ritual. La diferencia entre una y otro existirá a partir de si existen reglas o no.

La utilización de la celebración como formato, sobre todo la fiesta y el ritual permite el acercamiento de la experiencia del espectador a la obra y del artista a su proceso de creación.

- **La fiesta**

La fiesta tiene elementos muy parecidos a la celebración incluso en algunos casos puede confundirse. Huizinga explica la relación:

Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de las cosas, la más estrecha de las relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono aunque no de necesidad, predominantemente alegre de la acción –también la fiesta puede ser muy seria–, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de determinación rigurosa y de auténtica libertad. (Huizinga, 2008, 38)

Para ello utilizaremos el diccionario de la RAE para dar las acepciones de Fiesta:

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

1. f. Día en que se celebra alguna solemnidad nacional, y en el que están cerradas las oficinas y otros establecimientos públicos.

2. f. Día que la Iglesia celebra con mayor solemnidad que otros.

3. f. Solemnidad con que se celebra la memoria de un santo.

4. f. Diversión o regocijo.

5. f. Regocijo dispuesto para que el pueblo se recree.

6. f. Reunión de gente para celebrar algún suceso, o simplemente para divertirse.

7. f. Agasajo, caricia u obsequio que se hace para ganar la voluntad de alguien, o como expresión de cariño.

8. f. coloq. Chanza, broma.

9. f. pl. Vacaciones que se guardan en la **fiesta** de Pascua y otras solemnes. (Real Academia Española)

En el espacio comprendido de la fiesta puede englobar gran número de las acepciones descritas por la RAE. La distinción que hace Velasco no permite la seriedad a la fiesta y por tanto al juego “El trabajo es un tiempo y una actividad seria, la fiesta un tiempo y una actividad (no inactividad) alegre, bulliciosa.” (Velasco, 1982, 8) Esta distinción que parece hablar de la alegría y de la broma es la que distingue la RAE la fiesta de la celebración. Honorio Velasco explica también en *Tiempo de fiesta* que la fiesta engloba más elementos, entre ellos el ritual. Se refiere a la fiesta como celebración de diferentes actos por motivos de conmemoración que pueden ser religiosos o civiles, solemnes o simplemente ociosos para diversión de los asistentes.

## Juego entre arte y teatro

La fiesta es un complejo contexto donde tiene lugar una intensa interacción social y un conjunto de actividades y rituales. También se produce una modificación de los roles que no se ejercen en ningún otro momento de la vida comunitaria. Y todo ello parece ser susceptible de una carga afectiva, de una tonalidad emocional, de tal forma que se crea “un ambiente inconfundible, el ‘ambiente de fiesta’”. (Velasco, 1982, 8)

Este cambio de rol es lo que distingue George Bataille “en las fiestas, en el curso de las cuales está permitido –incluso exigido– lo que ordinariamente se excluye. La transgresión, durante las fiestas, es lo que otorga a estas su aspecto maravilloso, su aspecto divino. (Bataille, 1981, 49)

George Bataille, al igual que Friederich Nietzsche, consideran a Dionisos como “el dios de la transgresión y de la fiesta”.

Entre los dioses, Dionisos está esencialmente ligado a la fiesta. Dionisos es el dios de la fiesta, el dios de la transgresión religiosa. Por lo general se considera a Dionisos como el dios de la vid y de la ebriedad. Dionisos es un dios ebrio, un dios cuya esencia divina es la locura. Pero la locura, como tal, es de esencia divina. Divina quiere decir, aquí, que niega la razón. (Bataille, 1981, 49)

En este caso vemos con más claridad como el ritual forma parte de la fiesta y como el ritual puede ser una fiesta. De forma que la fiesta puede darse a partir de la religión. Las fiestas Dionisiacas de las *Bacantes* son fiesta y son rituales. Se celebra por algún motivo y en los inicios se celebraba por un dios ya fuera relacionado con las cosechas o con una guerra. “La palabra *celebrar* lo denuncia casi. Se celebra el acto sagrado, es decir, cae en el ámbito de la fiesta.” (Huizinga, 2008, 37) Esta idea de Huizinga no está en contra de lo que dice Velasco pues el tiempo festivo en los calendarios viene marcado por los tiempos de culto.

Pero lo fundamental dentro de la fiesta, tal como lo dijimos en *la celebración*, y que resalta Gadamer es que “Si hay algo aso-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

ciado siempre a la experiencia de la fiesta, es que se rechaza todo aislamiento de unos hacia otros. La fiesta es comunidad misma en su forma más completa.” (Gadamer, 1999, 99)

La fiesta puede ser un formato de obra de arte. Por ejemplo Phillipe Parreno basó el proyecto de exposición, en el Consortium de Dijon en enero de 1995, en la fiesta: el proyecto era “ocupar dos horas de tiempo en lugar de dos metros cuadrados de espacio”, organizando una fiesta cuyos componentes terminaban en la producción de formas relacionales: aglomeraciones de individuos alrededor de objetos artísticos en situación.” (Bourriaud, 2008, 36) Una característica de Phillipe Parreno es que en las exposiciones que realiza acaban participando sus amigos como si se tratara de una reunión de amigos.

En el campo del teatro la fiesta se ha tratado como una actitud. Meyerhold resalta constantemente al teatro como fiesta, él es quien considera que “las fiestas ambulantes se dan con gran alegría, y el hombre de la calle, el obrero, participa allí intensamente, a la vez como espectador y como actor. La calle es allí un poderoso competidor de los teatros literarios.” (Meyerhold, 2008, 99) Meyerhold llegó a realizar varias obras de teatro multitudinarias con motivo de las conmemoraciones de la revolución bolchevique en 1921 y 1922, como también hizo su discípulo Eisenstein para las películas *El acorazado Potemkin* (1925) y *Octubre* (1928).

[19] Instalación de marinetas en Kunsthalle, Zurich 2009, de Philippe Parreno y Rirkrit Tiravanija.



## Juego entre arte y teatro

Uno de los intereses de Meyerhold es llevar el poder de la fiesta y el comportamiento del espectador al teatro literario. Por el contrario Vajtangov, que fue discípulo de Stanislavski, quiere situar la fiesta como celebración en la actitud del actor ante la representación. En los diarios de varios montajes suyos escribe: “Sin fiesta no hay obra.” (Vajtangov, 1997, 88) Y “para que así los intérpretes amen este espectáculo y valoren como una fiesta el día de su representación” (Vajtangov, 1997, 120) Vajtangov quiere que el trabajo del actor sea un día festivo y alegre sin que pierda la seriedad que contiene. Para Eugenio Barba la fiesta tiene lugar en comunidad, como la Compañía Odin Teatret cuando organiza festivales e invita a otras compañías o cuando la compañía comparte su trabajo con la gente de los sitios a los que van. Una fiesta de integración a partir de las costumbres de unos y otros. La primera vez surgió en un pueblo en Italia. La situación fue muy simple: cuando los actores del Odin Teatret cantaron canciones escandi-



[20] Odin Teatret en Cerdeña, 1975

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

navas y de forma orgánica y natural los presentes respondieron con sus canciones. Entonces los actores del Odin añadieron alguna danza (ejercicios de entrenamiento) a los que el pueblo respondió con sus propias danzas. Cuando aparecieron breves escenas y *sketches* improvisados la situación comenzó a parecerse a una fiesta colectiva donde todos participaban.

En palabras de Ian Watson, investigador del teatro del Odin, con el training realizan *trueques* con otras compañías de teatro o incluso con pueblos; para eso crearon por un lado ISTA (International School of *Theatre* Anthropology) fundado en 1979 y el festival del teatro que organizan en diferentes lugares con la idea de no estancarse y el festival que realizan para Barba es una fiesta utópica, “un potlach en donde participan como huéspedes, maestros de tradiciones antiquísimas y los más jóvenes y los más anónimos de este tercer teatro, estudiosos llenos de curiosidad y viejos amigos que amo. (Barba, 2008, 26)

Una de las cualidades que más le gusta a Barba de los potlatch es la cualidad de reunión que no tiene ninguna jerarquía, sino que funciona como un gran círculo donde se intercambian acciones, canciones, música... Eugenio Barba considera un gran potlach al teatro. Un típico ejemplo de derroche, de potlatch. Destrucción de energías, de bienes: el teatro es inútil, no produce, no acumula. Al contrario: despilfarra. Un enorme empleo de energías por un mínimo de *valor*.

Marcel Mauss explica, en su *Ensayo sobre el don* publicado en 2010 por la editorial Katz, que “*potlatch* significa esencialmente ‘alimentar’, ‘consumir’.” (Mauss, 2010, 76) Según él es una palabra muy utilizada por los americanos de Vancouver, pues su origen es de los indios Chinook del Canadá. Estos indios “pasan el invierno en una fiesta perpetua: banquetes, ferias y mercados que, al mismo tiempo, constituyen la solemne reunión de la tribu.” (Mauss, 2010, 76-77) De forma que plantea como un ritual que no tiene porqué ser religioso. Dentro del *potlatch* también tiene

## Juego entre arte y teatro

una gran importancia el regalo o la ofrenda. Puede ser a modo de “sistemas de dones de intercambio” que se puede entender como un aumento de bienes, la destrucción de los bienes o el ofrecer al rival todos los bienes.

Huizinga en *Homo Ludens* explica:

El *potlach* es una gran fiesta en la que uno de los grupos, con toda clase de ceremonia y gran despilfarro, hace regalos al otro, exclusivamente con la intención de demostrar su superioridad. La única contraprestación, por otra parte necesaria, consiste en que la otra parte está obligada a repetir la fiesta dentro de un plazo determinado y a exceder en ella en todo lo posible. (Huizinga, 2008, 81)

El *potlach* que se mantiene actualmente en la sociedad es en la demostración de grandes fiestas como las que ejemplifica *El gran gatsby* de Scott Fitzgerald o las celebraciones de los banquetes de boda. La ceremonia conjuga el aspecto festivo con el aspecto ritual.

- El ritual

Como dijimos al final del apartado *la celebración del juego* dentro de la celebración está el rito y la fiesta y se celebran de manera colectiva. La diferencia entre uno y otro se encuentra en el conjunto de reglas que se establece y en el carácter religioso. Para Johan Huizinga “la acción sacra queda comprendida, en lugar importante, dentro de la categoría juego, sin que por eso pierda, en esta subordinación, el reconocimiento de ese carácter sagrado.” (Huizinga, 2008, 44) Según la Real Academia de Española *rito* es:

1. m. Costumbre o ceremonia.

2. m. Conjunto de reglas establecidas para el culto y ceremonias religiosas.

El antropólogo Levy-Strauss considera que el ritual se juega pero las reglas marcadas deciden el resultado final del juego:

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

Todo juego se define por el conjunto de sus reglas, que hacen posible un número prácticamente ilimitado de partidas; pero el rito, que también se *juega*, se asemeja más bien a una partida privilegiada, escogida y conservada de entre todas las posibles porque sólo ella se obtiene en un determinado tipo de equilibrio entre los dos campos. (Levy-Strauss, 2005, 55)

Da a entender que el juego tiene una simetría en su estructura, por sus reglas y porque son iguales para todos los jugadores. La desigualdad en el juego se genera por el azar, el talento del jugador y por como surgen los acontecimientos, hace referencia al juego de competición. En el rito se juega, pero existe una asimetría creada y pactada desde el principio.

En el caso del ritual, es lo contrario: se establece una asimetría preconcebida y postulada entre profano y sagrado, fieles y oficiantes, muertos y vivos, iniciados y no iniciados, etcétera, y el juego consiste en hacer pasar a todos los participantes al lado del bando ganador, por medio de acontecimientos cuya naturaleza y ordenamiento tienen un verdadero carácter estructural. (Levy-Strauss, 2005, 58)

El filósofo Javier Echeverría da mayor importancia al juego del rito que al desequilibrio existente entre los jugadores que remarca Levy-Strauss porque en el momento que hay un acuerdo entre los jugadores se acepta libremente y se reconocen como iguales.

La desigualdad entre los jugadores puede darse efectivamente sin que por ello quede alterado el esquema ideal anterior. Cabe incluso plantear dichas desigualdades como punto de partida, pues en nada van a incidir sobre la consistencia del esquema. Aun cuando los jugadores sean desiguales van a seguir reconociéndose como iguales y libres. (Echeverría, 1980, 104)

## Juego entre arte y teatro

Viene dado por una de las reglas fundamentales del juego: es libre, el jugador juega por decisión propia y acepta libremente la condición del juego. Según Caillois esta situación se produce en los juegos en los que aparece la competición y el azar (*agón* y *alea*) debido a “la creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres” (Caillois, 1958, 35) En los juegos de competición puede existir una desigualdad física o técnica ante la igualdad de reglas para los jugadores y por lo tanto un jugador tendría mayor posibilidad de ganar que los otros, pero existe el componente del azar que equilibra de forma fortuita la balanza y hacer ganar al que menos posibilidades tenía.

En el arte y el teatro existe un acuerdo entre el espectador y el artista, en la mayoría de las situaciones no están en el mismo lugar del juego, pero ambos son participantes. Mitjail Bajtin relaciona “el tener conciencia de uno mismo” y con la de ser otro, como vimos en *la concepción del juego* “la conciencia de ser de otro modo” forma parte del juego, y por lo tanto una disposición del espectador como participante:

En el juego yo estoy viviendo otra vida sin abandonar los límites de la vivencia propia y de la autoconciencia, sin tener que ver con el otro como tal; lo mismo sucede en la conciencia de una ilusión: siendo yo mismo, estoy viviendo otra vida. Pero en este caso está ausente la *contemplación* (yo contemplo a mi pareja en el juego con ojos de participante y no de espectador), lo cual no se toma en cuenta. En este caso se excluyen todos los sentimientos posibles con respecto al otro como tal, y al mismo tiempo se vive otra vida. La estética expresiva a menudo recurre a estos conceptos para describir su posición (o bien yo sufro como héroe, o bien estoy libre del sufrimiento en tanto que espectador; la actitud hacia uno mismo, la vivencia de la categoría del *yo*, los valores imaginados siempre corresponden al *yo*: mi muerte, la muerte que no es mía), la posición de encontrarse dentro de la categoría del yo inventado o real. (Bajtin, 1992, 63)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

Hay artistas que han manifestado la relación que existe entre el arte y el teatro con el ritual. Como los que consideran que el artista es un *médium* o chamán que conecta otro mundo u otra esfera de la vida con la vida cotidiana, como manifestaba Marcel Duchamp a Pierre Cabanne. O Mark Rothko, que escribe que el arte surge de los rituales sagrados: “fetiches africanos, de las visiones clásicas del mar egeo y de la meseta mesopotámica, de los fetiches de un tiempo pasado que nuestra razón rechaza hoy en día por ser supercherías insostenibles.” (Rothko, 2011, 64) De forma que para él los artistas siempre han pintado bajo este influjo, al igual que él y los que vendrán. Un análisis de la utilización del ritual en la sociedad occidental la ofrece Allan Kaprow:

El arte Arte retiene para su uso exclusivo ciertas disposiciones y formatos sagrados transmitidos tradicionalmente: exposiciones, libros, grabaciones, conciertos, auditorios, santuarios, monumentos cívicos, escenarios, proyecciones, las secciones culturales de los medios de masas. (Kaprow, 2007, 21)

Según Sagrario Aznar “el arte intentó sustituir a la religión y catalizar los anhelos de trascendencia del ser humano. Y es, entonces, cuando el ritual entró a formar parte de la historia del arte. Pero es un ritual sin mito.” (Aznar, 2000, 67) Es lo que Eugenio Barba refiriéndose al teatro entiende como “un ritual vacío, no como algo fútil y privado de sentido, sino como algo que no se deja usurpar por doctrinas.” (Barba, 2008, 33) De forma que se acerca a la ceremonia social o a la fiesta. En esta misma línea a principios del siglo XX se manifestaba Edward Gordon Craig. Para él el teatro debería acabar siendo “una religión” que hará revelaciones que a través del gesto silencioso desvelará el pensamiento sin añadidos, sólo con la acción en silencio. En su caso utiliza como ejemplo al teatro de marionetas y teatro balinés para remitirse a la idea del origen del teatro ceremonial, libre y de celebración.

## Juego entre arte y teatro

El retorno de esa imagen del Teatro, de esta supermarioneta. Que ese símbolo vuelva, y tan pronto aparecido conquistará tan bien los corazones, que veremos renacer la antigua alegría de las ceremonias, la celebración de la Creación, el himno a la vida y feliz invocación a la Muerte. (Gordon Craig, 1958, 79)

De la misma manera que Gordon Craig, Kaprow considera que hay que volver a los orígenes del rito y alejarnos de los formatos sagrados del arte. “Podemos volver al punto en el que el arte estaba más activamente involucrado con el ritual y la vida que el que conocíamos en un pasado reciente.” (Kaprow, 2000, 19) Schechner comparte las ideas de Allan Kaprow. Explica en unas conversaciones con Kaprow “como en el ritual, de hecho, el factor artístico está incorporado a una actividad cotidiana, de la cual es inseparable y con la cual a veces se identifica.” (Schechner, 1973, 74) Para los artistas como Lygia Clark, Claes Oldenburg y Allan Kaprow “supone una fe que se puede reconocer en sus iniciados. Se trata de algo innovador, por supuesto, pero principalmente en términos de una tradición de movimientos y referencias profesionalizadas.” (Kaprow, 2007, 20-21)

Allan Kaprow quería eliminar los “formatos sagrados”: el carácter sagrado que se le da a la obra de arte y al artista como *médium* o chamán. A través de que los mismos participantes de sus *events* fueran los realizadores. La vuelta al ritual participativo. Los *events* que son *performances* realizados por él o por otras personas siguiendo sus instrucciones y de los que hablaremos más adelante se parecen, según el profesor Richard Schechner, a un tipo de teatro ritual de una tribu africana. “Todo esto me hace pensar en el teatro ritual no escrito. Los Orokolos de Nueva Guinea son famosos por una representación ritual en la que participan muchísimos actores y que se desarrolla en un arco de tiempo de seis a veinte años. Toda la aldea conoce el «programa», pero pocos sobreviven y consiguen verlo realizado en el orden justo.” (Schechner, 1973, 73) En este caso es un ritual que se prolonga tanto en el tiempo y que como

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

dice Schechner “Todas las acciones dicen los jefes serán realizadas aunque no se sabe cuándo.” (Schechner, 1973, 74)

El ritual, el culto, se focaliza en los medios utilizados para que la obra alcance al espectador, lugares como la sala de exposiciones o el teatro. Huizinga considera que “el culto es, por tanto, una exposición, una representación dramática, una figuración, una realización vicaria.” (Huizinga, 2008, 30) Pero la diferencia está en que “los que participan en el culto están convencidos que la acción realiza una salvación y procuran un orden de las cosas que es superior al orden corriente en el que viven.” (Huizinga, 2008, 28) Jerzy Grotowski al igual que Kaprow en el arte y Gordon Craig en teatro plantea la vuelta a los orígenes del teatro a partir del mismo teatro ritual. La reconstrucción de un teatro de juego *ritual* a partir de elementos residuales, esto es la restitución del teatro a su principio vital, sería uno de los objetivos principales de la práctica. Una investigación (con respecto a la utilidad social): la ritualidad del teatro como contra-propuesta a la forma ritual de la religión.

Para Grotowski existen diferencias entre el ritual y el teatro ritual. “La funzione del teatro como gioco *rituale* è evidentemente diversa. Il rituale della religione è una specie di magia, il *rituale* del teatro una specie di gioco.”<sup>8</sup> (Grotowski, 2007, 37) Él utiliza los teatros rituales de diferentes culturas para buscar su método. “La verdadera lección del teatro sagrado, ya sea que hablemos del drama europeo medieval, del drama balinés o del Kathakali hindú: el conocimiento de la espontaneidad y la disciplina en lugar de contraponerse se refuerzan entre sí.” (Grotowski, 1974, 82)

Friederich Nietzsche en *El nacimiento de la tragedia*, 2004, habla del origen del teatro y del arte occidental que se remonta a la época de los rituales del dios griego Dionisos y Apolo. “Los griegos, que en sus dioses dicen y a la vez callan la doctrina secreta de su

---

<sup>8</sup> La función del teatro como juego ritual es distinta. El ritual de la religión es una especie de magia y el ritual del teatro una especie de juego.

## Juego entre arte y teatro

visión del mundo, erigieron dos divinidades, Apolo y Dionisos, como doble fuente de su arte.” (Nietzsche, 2004, 244) Se podría decir que levantaron dos dioses y así clasificaron a dos tipos de artistas: el apolíneo y el dionisiaco. El primero hace referencia a la imagen clásica, el escultor, es el artista el que crea la obra de arte mientras que el segundo “el ser humano no es ya un artista, se ha convertido en una obra de arte.” (Nietzsche, 2004, 246) De forma que el “ser humano configurado por el artista Dionisos mantiene la misma relación que la estatua tiene con el artista apolíneo.” (Nietzsche, 2004, 247) Tanto el arte como el teatro conjugan los ritos que manejan *paideia*, Dionisos, y *ludus*, Apolo.

El ritual de Dionisos que describe Nietzsche se parece al ritual chamánico del Shin-Myeong que describe Ryu. Ryu considera que la cultura coreana es una cultura que le gusta el juego y utiliza como ejemplo el rito chamánico coreano, Shin-Myeong.

(*La crónica de los Tres Reinos*) El texto describe a los coreanos como un pueblo amante del juego, entregado día y noche al canto, la danza y la bebida en grupo, una actividad que desemboca en un equilibrio entre cielo, tierra y seres humanos. Ese tipo de estado, considerado en Corea como el máximo de lo lúdico y que recibe el nombre de «SHIN-MYEONG» (Ryu, 2008, 157)

Nietzsche describe las fiestas dionisiacas:

En muchedumbres cada vez mayores va rodando de un lugar a otro el evangelio de la *armonía de los mundos*: cantando y bailando manifestándose el ser humano como miembro de una comunidad superior, más ideal: ha desaprendido a andar y hablar. (Nietzsche, 2004, 246)

La participación en comunidad, como reflejan los textos de Nietzsche y de Ryu, es una de las condiciones que se dan dentro de los rituales primitivos. A partir de principios del siglo XX en la cultura occidental estos rituales se han desarrollado en otros entornos relacionados con el arte y el teatro y han ido desapareci-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

endo del ritual social. Los artistas han buscado la forma de recuperar al hombre y la comunidad a través de los rituales primitivos.

Dentro del mundo del teatro se organizaron compañías teatrales que han vivido en comunidad como una gran familia donde la vida y el teatro se juntan. Algunos ejemplos son: el *Teatro Laboratorio* de Jerzy Grotowski, *Odin Teatret* de Eugenio Barba y *Living Theatre* de Julian Beck y Judith Malina.

La comunidad trata de vivir sin límites dentro del arte. Todo el que trabaja en la compañía *Odin Teatret* vive en la comunidad, llevan más de cuarenta años viviendo juntos y tienen su base en Holstebro en Dinamarca.

Quando ci guardiamo attorno e confrontiamo le nostre piccole cerchie di spettatori con i pubblici dei mass media, ci sentiamo arcaici. Il teatro ci appare come le vestigia di un'altra epoca.

Se poi confrontiamo queste vestigia così come sono con l'immagine di ciò che furono, lo sgomento aumenta. Il rituale è vuoto. (...)

Il teatro non è il rituale di un popolo. Può divenire il popolo del rituale.<sup>9</sup> (Barba, 2000, 151)

Tanto Grotowski como Barba hablan de formas de vivir el teatro, tanto por parte del *actuante* como por parte del público, tiene un sentido colectivo, de comunidad, partici-pativa y ritual. El teatro era (y se mantuvo, pero en un ámbito residual) algo así como un acto colectivo, un juego ritual. En el ritual no se es actor ni espectador. Se es participante (por ejemplo el chamán) y secundarios (por ejemplo la multitud que observa las acciones

---

9 Cuando miramos a nuestro alrededor y comparamos nuestros pequeños círculos de espectadores con el público de los mass-media, nos sentimos arcaicos. El teatro parece un vestigio de otra época. Si comparamos estos vestigios con la imagen de lo que fueron, el choque es mayor. El ritual está vacío (...) El teatro no es un ritual del pueblo. Puede convertirse en un pueblo del ritual.

## Juego entre arte y teatro

mágicas del chamán y le acompaña con la magia del gesto, del canto, de la danza, etc.

Dentro de estas formas de vivir debemos tener en cuenta a Living Theatre y otros grupos como *Bread and Puppet Theater* de los años sesenta en que el teatro y el grupo son lo mismo, una comunidad. Juan Pedro Enrile explica los elementos fundamentales de estas compañías teatrales:

El *Living* europeo no sólo realiza sus mejores puestas en escena y desarrolla muchos conceptos y metodologías fundamentales como la creación colectiva, la improvisación como herramienta de creación y de representación, la inclusión del público en los espectáculos; sino que también construye una comunidad de convivencia y trabajo organizada a partir de unos ideales anarcopacifistas que intentan promover a toda la sociedad. (Enrile, 2012, 4)

*Living Theatre* se creó en el entorno de una comuna *hippie* en la ciudad de Nueva York. Julian Beck fundador de Living Theatre explica el funcionamiento de su comunidad:

Un grupo de personas se reúne. No hay autor para apoyarse en él y que te arrebatte el impulso creador.



[21] *Antígona*, 1967, Living Theatre.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

Destrucción de la superestructura de la mente. Entonces aparece la realidad. Nos sentamos juntos durante meses hablando, absorbiendo, creando una atmósfera en la que no sólo nos inspiramos mutuamente, sino que además cada cual se siente con toda libertad para decir lo que le apetezca. Enorme jungla pantanosa, un paisaje de conceptos, almas, sonidos, movimientos, teorías, hechos de poesía, tosquedad, páramos, vagabundeos. Luego se une y toma forma. En el proceso se presenta una forma. La persona que menos habla puede ser quien inspira a la que más habla. Al final nadie sabe quién era realmente responsable de lo obtenido, el ego individual desaparece en la oscuridad, todos están contentos, todos tienen una satisfacción personal mayor que la de quién está solo. Una vez que se ha sentido esto, el proceso de la creación artística en colectivo, volver al viejo orden parece una regresión. La creación colectiva es un ejemplo del Proceso Autogestivo Anarco-Comunista que tiene más valor para el pueblo que una obra de teatro. La creación colectiva como arma secreta del pueblo. (Beck, 1974, 57)

Dentro de los rituales chamánicos y primitivos, como el dionisiaco y el Shin-Myeong, se produce entre los participantes una conexión que Aristóteles llamaba *catarsis* y que Bertold Brecht considera que es una especie de *identificación* como la que hay en teatro o como la que buscaban, según Leon Battista Alberti, los artistas al pintar unas lágrimas con la idea de hacer llorar al espectador. La identificación consiste en utilizar la empatía del espectador o del artista para sentirse, como decía en la definición de juego, “ser otro”. Los rituales primitivos descritos por Ryu y Nietzsche expresan la comunión de todos los participantes que se sienten parte de lo mismo y afines entre sí. Ryu refiriéndose al Shin-Myeong describe la segunda característica del ritual como la “velocidad de contagio”:

Desde la conciencia individual a la colectiva (...) para apoyar esta idea recurriremos a un interesante con-

## Juego entre arte y teatro

cepto existente en Corea, al que nos referiremos como *Shim-Jung*, que es una fuente de transferencia desde la conciencia individual a la colectiva. El Shim-Jung es la experiencia compartida que hace que la gente tenga acceso a la vivencia indirecta de los corazones de los otros.” (Ryu, 2008, 159)

En esta misma relación vemos como los ritos dionisiacos que describe Nietzsche y que aparecen en la *Bacantes* se manifiestan a partir del movimiento con el canto y el baile “se siente mágicamente transformado y en realidad se ha convertido en otra cosa.” (Nietzsche, 2004, 246) y conectado con el mundo y el resto de participantes, como en una fiesta.

El método de Stanislavski cumple dos características de los grupos chamánicos, por un lado el trance que sufre el actor que deja de ser él para ser “otra cosa” y el actor al que contagia el espectador, que siente empatía con el personaje que ve representado. Julian Beck explica que el método “es una práctica para inducir el trance. Igual que un participante en rituales primitivos recibe el espíritu de otro ser y asume su personaje, así formuló Stanislavski una elaborada teoría de la técnica para capacitar al actor.” (Beck, 1974, 76) Rudolf Arnheim explica que “los rituales no sólo expresan lo que sienten las personas, sino que también las ayudan a sentir de la manera que exige la situación.” (Arnheim, 1995, 70) De forma que el método de Stanislavski utiliza elementos de los rituales chamánicos para ayudar al actor a penetrar en el personaje, algo parecido a lo que realiza el actor que trabaja Grotowski. La diferencia está en que el actor de Stanislavski asume al personaje mientras que el de Grotowski lo utiliza para realizar una confesión, no deja en ningún momento de ser él mismo.

Hay aspectos de la identificación y el contagio que son similares; en el contagio se transmiten simpatías y actitudes debido a influencias de algún orden, mientras que en la identificación se llegan a tener los mismos deseos y propósitos que otra persona. Un ejemplo de la identificación lo tenemos en la obra de Richard

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

Serra, como vimos en *La introducción*, la obra de alguna manera creaba el deseo, en la mayoría de los visitantes que paseaban entre las piezas, de tener determinados comportamientos que transgredían las normas del museo; como tocar. De forma que la obra tiene influencia sobre el espectador que la observa y le crea un deseo que, aunque sepa que no debe, desearía realizar. La obra le crea una actitud.

La identificación en el arte se ha dado de diferentes formas, una de ellas es a través del disfraz y la máscara en el que el mismo artista se identifica con otra persona sin entrar en el rol de la representación teatral o cuando el artista se disfraza, es el caso que vemos de Marcel Duchamp como Rrose Selavy. Otra forma es la del espectador que se contagia o se identifica con la obra, lo vemos a partir de las exposiciones de Dominique Gonzalez-Foerster que, a través de objetos e imágenes, transporta al espectador a otros tiempos de su propia vida.

Contra la identificación se han manifestado muchos artistas porque consideran que elimina la actitud crítica, al sentirse el espectador contagiado o identificado con lo que sucede o con el personaje. Bertold Brecht, *Las reglas del juego*, creó un método que aplicó en el *teatro épico* con el fin de evitar la identificación del espectador con lo que sucede en escena. Brecht explica lo que había conseguido el *teatro épico*:

Los actores ya no se sometían a una metamorfosis completa; conservaban cierta distancia respecto a los personajes representados por ellos y hasta exigían a las claras una actitud crítica. Ya no se permitía al espectador abandonarse a reacciones afectivas, sin ejercitar su espíritu crítico (y, prácticamente, sin sacar conclusiones), merced a la identificación con el personaje. La representación sometió a los personajes y los temas de esas obras a un proceso de distanciamiento. (Brecht, 1983a, 128)

## Juego entre arte y teatro

Y cómo funcionaba el efecto del distanciamiento:

Esta técnica del efecto de distanciamiento tenía por objeto colocar al espectador en actitud inquisidora y crítica frente al proceso representado. Para ello se utilizaron medios artísticos. Para la aplicación del efecto de distanciamiento es condición previa que tanto el escenario como la sala se encuentren limpios de todo elemento “mágico” y que de ninguna manera pueda llegar a producirse un “campo hipnótico”. Se renunció, por tanto, al intento de crear atmósferas de un determinado lugar (habitación al atardecer, calle otoñal), así como todo intento de producir un clima con ayuda de determinados ritmos de las voces; el público no fue “encendido” a través de descargas temperamentales, ni llevado a un “estado de trance” por un juego de tensiones musculares; es decir, no pretendió hipnotizar al público ni crearle la ilusión de que se hallaba en presencia de un suceso natural no ensayado. (Brecht, 1983a, 168-169)

Según Caillois el “Contagio e imitación no son aún simulacro, pero lo hacen posible y originan la idea, el gusto de la mímica.” (Caillois, 1958, 38) Para impedirlo harían falta unas reglas del juego muy bien delimitadas, como las que creó Bertold Brecht para la técnica del efecto de distanciamiento. Como explica Roger Caillois: “La precisión de los límites impide la alienación.” (Caillois, 1958, 70)

Bertold Brecht cree que el contagio ritual de los griegos produce una transformación o catarsis que se debe a una especie de identificación del espectador con el personaje de la obra y que le impide tener una actitud crítica con los hechos o los personajes. En definitiva lo opuesto al distanciamiento que buscaba en la representación. Según Brecht la catarsis de la que habla Aristóteles tiene que ver con la identificación. “Porque una posición libre, crítica, del espectador, orientada hacia soluciones puramente terrenales de los problemas, no puede constituir la base de una catarsis.” (Brecht, 1983a, 122)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

El significado que se le da la palabra *catarsis* en el *Diccionario AKAL del teatro* es la “Acción y efecto de purificación del espectador, mediante la identificación instintiva, afectiva y sentimental con los personajes. El concepto, aplicado a la tragedia, fue utilizado por vez primera por Aristóteles, referido a la liberación de la piedad y del terror.” Nietzsche relacionaba la catarsis con un placer estético y Brecht lo define como:

La depuración del espectador de todo miedo y compasión, por medio de la representación de actos que provocan miedo y compasión. Esta depuración se cumple por obra de un acto psíquico muy particular: la *identificación* emotiva del espectador con los personajes del drama, recreados por los actores. (Brecht, 1983a, 121)

Catarsis es de las primeras palabras que se utilizan en teatro refiriéndose al espectador, “sufrir una catarsis” en la RAE tiene distintos significados en los que incluye “la purificación ritual de personas y cosas”, la identificación con el otro que plantea Brecht, “eliminación de recuerdos que perturban la conciencia o el equilibrio nervioso”, “expulsión espontánea o provocada de sustancias nocivas al organismo” y “purificación, liberación o transformación interior suscitados por una experiencia vital profunda”.

Según la definición de catarsis el trabajo que hace el actor en el teatro de Jerzy Grotowski es la posibilidad de la salvación a partir de la liberación personal como una confesión pública, una redención. Jerzy Grotowski es uno de los mayores referentes sobre el teatro llevado al campo de lo sagrado y convertir la acción de actuar en ritual. Peter Brook enfatiza esta labor del teatro de Grotowski en su libro *El espacio vacío* en el capítulo Sobre el Teatro sagrado:

En Polonia hay una pequeña compañía dirigida por un visionario, Jerzy Grotowski, que también tiene un objetivo sagrado. A su entender el teatro no puede ser un fin en sí mismo, como la danza o la música en ciertas órdenes de derviches, el teatro es un vehículo, un medio

## Juego entre arte y teatro

de autoestudio, de autoexploración, una posibilidad de salvación. (Brook, 2002, 86-87)

Se pueden distinguir cuatro etapas en el trabajo de Grotowski.

1. El *Parateatro*, el teatro como espectáculo, hacedor de montajes para un público. En el que se acerca a los rituales primitivos a través del teatro participativo, con la intervención activa del público dentro del montaje en el que utilizaba textos como el *Día santo* [Holiday, the day that is holy] y la *Fiesta*, que para el público no existían porque estaban medio ocultos y lo único visible era la estructura. Grotowski buscaba que tanto el actor como el espectador se *desarmaran* “–totalmente, recíprocamente.” (Grotowski, 2005, 190) Para él la representación es una fiesta humana, casi sagrada y encuentra el parecido con la forma de ritual que se parecen a los misterios medievales donde se representaban pasajes de la Biblia y participaba todo el pueblo. Es la época de su Teatro Laboratorio en el que realiza montajes como *El príncipe constante*, 1966, basado en una historia tradicional polaca o *Apocalipsis cum figuris*, 1968, basado en Hamlet. Usa estos personajes que para él representan uno de los *arquetipos*<sup>10</sup> de la sociedad. Es la imagen de un redentor que da la vida por su país o por hacer justicia. Estos personajes confluyen con el actor que realiza en público una especie de confesión, para Grotowski corresponde con el arquetipo del *redentor* como Cristo, Woizeck, Hamlet. Como dice Brook hablando del trabajo de Grotowski:

Dejarse «penetrar» por el papel está en relación con la propia exposición del actor. (...) Por lo tanto, el acto de interpretar es un acto de sacrificio, el de sacrificar lo que la mayoría de los hombres quiere ocultar. Este sacrificio es su presente al espectador. Entre el

---

<sup>10</sup> Los contenidos de lo inconsciente colectivo los denominamos *arquetipos*. (Jung, 2009, 11) Si utilizamos las citas de Carl Gustav Jung es porque Jerzy Grotowski leyó la obra de Jung para trabajar con los actores y sobre todo con el inconsciente del espectador.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual



[22] *The Prince Constant*, 1965, Teatro Laboratorio, Wrocław

actor y el público se da una relación semejante a la del sacerdote y el fiel. (Brook, 2002, 87)

Estos arquetipos están relacionados con mitos y leyendas. Mark Rothko explica la relación del mito con el individuo, que es la misma relación del *arquetipo* con la sociedad:

Los mitos no nos enganchan por su aroma romántico, no por sus reminiscencias de la belleza de una época pasada, ni tampoco por las posibilidades que dan a la fantasía, sino porque nos cuentan algo real y existente dentro de nosotros, lo mismo que les ocurrió a aquellos que se toparon con los símbolos por primera vez y les dieron vida. (Rothko, 2011, 75)

Los surrealistas utilizan el arquetipo de la sombra que en el psicoanálisis de Freud era fundamental para resolver los problemas del paciente, este arquetipo corresponde al subconsciente de la persona al que sólo se puede alcanzar a través del trance o el sueño.

## Juego entre arte y teatro

*Técnicas sustractivas* que utiliza para que el actor elimine barreras que le impidan su liberación para que el papel «penetre». Se trata de que el actor adquiriera “un dominio técnico sobre sus medios físicos y psíquicos con lo que pueden hacer que caigan sus propias barreras.” (Brook, 2002, 87) Las técnicas que habla Ryu sobre el ritual coreano Shin-Myeong se asemejan bastante a las técnicas sustractivas del Grotowski:

El proceso de supresión es más relevante que la eliminación real en el ritual chamanístico coreano del que surge el ludismo. El ritual exige la presencia del *Han* aunque el objetivo sea superarlo, y exige también distancia, aunque la meta sea eliminarla. Se trata de esa subconsciencia coreana a la que aludíamos de ir construyendo continuamente paradoja tras paradoja, con lo paradójico gobernando el mundo del juego y el procesamiento continuo. (Ryu, 2008, 161)

La técnica sustractiva en temas artísticos se ha aplicado más al campo de los materiales, pictóricos y escultóricos, técnicas aditivas y sustractivas. La cuestión es que en el teatro la materia con la que se trabaja es el actor. Por eso la mayoría de las referencias que tenemos en el campo del arte está relacionada con la *performance*, aunque hay artistas que a la hora de trabajar, por ejemplo en el surrealismo, aplican técnicas sustractivas para poder realizar sus obras literarias y pictóricas. Estas técnicas consistían en la eliminación de barreras del artista a través de la repetición o la acción automática, como la escritura, o del dibujo, como sucede en la creación de *cadáveres exquisitos*, o artistas que han desafiado sus propios límites como Sophie Calle. En muchos casos ella se fotografía, escribe un diario, narra sus experiencias o expone los objetos que ha utilizado mientras realizaba alguno de sus proyectos, en muchos de ellos sobrepasa los límites de la intimidad convirtiendo al espectador en un *voyeur*. Uno de los más conocidos es el de

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual



[23], [24], [25] *The Hotel, Room 25*, 1981, Sophie Calle



*Sleepers*, 1979. Sophie Calle invitaba a los amigos, vecinos y desconocidos a dormir en su cama y responder algunas preguntas. Mientras dormían eran fotografiados. Otro ejemplo lo tenemos con *The Hotel*, 1981:

On Monday, February 16, 1981. I was hired as a temporary chambermaid for three weeks in a Venetian hotel. I was assigned twelve bedrooms on the fourth floor. In the course of my cleaning duties, I examined the personal belongings of the hotel guests and observed through details lives which remained unknown to me. On Friday, March 6 the job came to an end.<sup>11</sup> (Calle, 2003, 157)

A Sophie Calle la descubrieron haciendo fotos y mirando la ropa de un cliente del hotel y la despidieron.

11        Lunes, 16 de febrero, 1981. Fui contratada como una limpiadora temporal, durante tres semanas me asignaron la limpieza de doce habitaciones de la cuarta planta en un hotel de Venecia. En el transcurso de mis labores de limpieza examiné los efectos personales y detalles de la vida de los clientes del hotel sin que ellos supieran de mi existencia. En Viernes, 6 de marzo el trabajo llegó a su fin.

## Juego entre arte y teatro

2. *Teatro de las fuentes*, “se trataba de la fuente de diferentes técnicas tradicionales, de aquello que precede a la diferencia.” (Grotowski, 2005, 191) Un ejemplo de este uso de las fuentes lo tenemos en los *happenings* realizados por Ana Mendieta. Sagrario Aznar cita a Mendieta que cuenta:

Fue durante mi infancia en Cuba cuando por primera vez me fascinaron las culturas y el arte primitivo. Parece como si esas culturas estuviesen dotadas de un conocimiento interno, una cercanía a las fuentes naturales. Este sentido de lo mágico, el conocimiento y el poder que se encuentran en el arte primitivo han influenciado mi actitud personal hacia la creación artística. (Aznar, 2000, 93)

Sagrario Aznar explica que Mendieta “concentra todo su interés en los signos y en los arquetipos de lo que le era próximo, de sus raíces, que permanecen en ella con toda su fuerza.” (Aznar, 2000, 62) Por eso en su trabajo hay elementos de los rituales que se realizan en Cuba, como la santería y las religiones animistas.

Uno de los ejemplos del teatro de las fuentes lo cuenta Thomas Richards en su libro *Trabajar con Grotowski sobre las acciones físicas*, 2005. El ejercicio *Mystery Plays* se realizaba a partir de una canción de la infancia, para crear todo el movimiento. Que consistía en “piezas individuales de corta duración con una estructura repetible, como mini representaciones unipersonales. La presencia de una canción muy antigua tenía una gran importancia. (...) Debía tener raíces.” (Richards, 2005, 62) Es parecido a *The Striptease*, 1979 de Sophie Calle que a partir de una experiencia que realizaba como un ritual, de forma repetida creó esta obra. Calle cuenta:

I was six. I lived on a street named Rosa-Bonheur with my grandparents. A daily ritual obliged me every

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.1. La fiesta y el ritual

evening to undress completely in the elevator on my way up to the sixth floor; where I arrived without a stitch on, then I would dash down the corridor at lightning speed, and as soon as I reached the apartment, I would jump into bed. Twenty years later I found myself repeating the same ceremony every night in public, on the stage of one of the strip joints that line the boulevard in Pigalle, wearing a blonde wig in case my grandparents who lived in the neighborhood should happen to pass by.<sup>12</sup> (Calle, 2003, 253)

3. *El arte como vehículo* propone el estudio de manera objetiva del ritual o de las “artes rituales” en el trabajo del actor porque “los elementos de la Acción son, por sus impactos directos, los instrumentos de trabajo *sobre el cuerpo, el corazón y la cabeza* de los «actuales».” (Grotowski, 2005, 193)

Sagrario Aznar plantea lo contrario a Grotowski. Él usa la objetivización del ritual para quedarse con la acción del ritual. Ella habla de las acciones de algunos artistas que a partir de la forma de la acción se vuelven rituales. “La voluntad de los artistas de imponer la máxima frialdad y distanciamiento a sus obras, pese a ser sus propios cuerpos los que andan en juego, llegando a convertirlas muchas veces prácticamente en rituales.” (Aznar, 2000, 66) Según ella parece que tiene algo irónico “muchos de los temas que estos artistas escogen para sus acciones: desde su supuesto papel chamánico o iniciático, siempre dispuesto a enseñar

---

12 Yo tenía seis años. Vivía en una calle llamada Rosa-Bonheur con mis abuelos. Un ritual diario me obligaba a desnudarme completamente en el ascensor de camino a la sexta planta; cuando llegaba sin una costura en el cuerpo, entonces corría por el pasillo como un rayo y tan pronto como alcanzara el apartamento, saltaría dentro de la cama. Veinte años después buscaba la repetición de la misma ceremonia todas las noches en público, sobre el escenario de uno de los striptease que estaban junto a la línea del boulevard en Pigalle, con una peluca rubia por si mis abuelos, que vivían en el barrio, pasaban cerca.

## Juego entre arte y teatro

a los demás lo que por sí mismos no pueden ver” (Aznar, 2000, 74-75)

Las corrientes artísticas de finales del s. XIX y principios del s. XX utilizan elementos de las culturas primitivas y de sus rituales, como sucede con el primitivismo que crea nuevas formas visuales con una idea romántica de recuperar las costumbres y el hombre primitivo que había ido desapareciendo debido a las revoluciones y los nuevos tiempos. Además se asocia al artista la capacidad del *médium* o del chamán con la capacidad de transportar al espectador a otra esfera de la realidad, como hace Duchamp. La obra de arte se convierte en un tótem y la experimentación en parte del ritual con la idea de llegar a ese “otro ser”. El ritual, la fiesta, en definitiva la celebración, utilizan diferentes herramientas para alcanzar la *catarsis*, el contagio o la identificación. Dos de ellas son comunes dentro del teatro y el arte: la danza y la máscara.

### 2.2.2. La danza

La danza está relacionada con el movimiento, es una forma de manifestación de la celebración cercana a la fiesta y a los rituales primitivos. Puede ser improvisada, como en la fiesta y en los antiguos rituales, o reglada, como sucede dentro del teatro y el arte. Roger Caillois considera que la danza en los rituales primitivos lleva al danzante hacia el éxtasis, la catarsis o el trance. Y Jerzy Grotowski explica como en los teatros antiguos de Asia eran rituales donde también estaba la danza:

Il teatro indiano antico, come quello giapponese antico e l'ellenico, era un rituale che identificava in sé la danza, la pantomima, la recitazione. Lo spettacolo non era 'representazione' della realtà (costruzione dell'illusione), ma 'danzare' la realtà (una costruzione

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

artificiale, qualcosa come una ‘visione rítmica’ rivolta alla realtà) (Grotowski, 2004, 32)

El movimiento rítmico con que se inician los rituales primitivos provoca un estado en el bailarín que le sirve para acercarse a los dioses, la naturaleza, “volver a la realidad” o, para como sucede en la máscara, “ser otro”. Mitjail Bajtin describe la danza como elemento de posesión que se da en los rituales primitivos y las fiestas:

En la danza se funden mi apariencia, vista sólo por los otros y existente para los otros y mi actividad orgánica interna; en la danza, todo lo interior en mí aspira a salir fuera, a coincidir con mi apariencia; en la danza me concentro en el ser iniciándome en el ser de los otros; es mi existencia la que danza en mí, afirmada valorativamente desde el exterior; es el otro quien danza en mí. En la danza se vive, evidentemente, la posesión por el ser. (Bajtin, 1992, 122)

La danza es una expresión del que baila y se produce en la comunidad de forma que el que mira también danza. Para Johan Huizinga la danza, al igual que el canto y la música, surge en la comunidad. Y no se puede separar del carácter cultural y festivo, además está en la función más primitiva del juego. Hans-Georg Gadamer en su libro *Verdad y método*, 2005, trata al juego como un mecanismo sin principio y fin, como el “juego de las olas” o “el juego de palabras”. De forma que el juego, con la idea de la alternancia y el ritmo, nos remite a la danza. El profesor de antropología Morilla González considera que el baile, música y poesía son inseparables que son transparencias entre unas y otras y muestran el ritmo, tensión y alternancia interna posee “dinamismo rítmico de va-y-viene como médula propia del juego.” (Morilla Gonzalez, 1990, 10)

La diferencia de la danza con la poesía y la música está en su forma de manifestarse que es a partir de las acciones físicas. El

## Juego entre arte y teatro

cuerpo del bailarín es el instrumento de este juego. Para Huizinga “La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego.” (Huizinga, 2008, 19)

La relación de la danza con el teatro es tan próxima que Edward Gordon Craig, a principios del siglo XX, comenta a menudo que “El padre del dramaturgo fue el danzarín.” (Gordon Craig, 1958, 109) Meyerhold explica que “en el juego de escena no se trata nunca de agrupaciones estáticas, sino de una acción: la que el tiempo ejerce sobre el espacio. Además, el principio plástico, el juego de escena, está regido por el principio tiempo; es decir, el ritmo y la música.” (Meyerhold, 2008, 138) Él reivindica la danza como elemento esencial para la construcción de la escena. Y Eugenio Barba cree que actualmente no se pueden separar el actor del danzarín. “Parlo di attore e danzatore perché nella strada dell'acculturazione non si può distinguere l'attore dal danzatore.” (Barba, 2000, 195) Para Barba el valor de la danza es indiscutible para ayudar a liberar al actor. Porque para él la danza es el momento no razonado, no calculado, es cuando nuestra herencia biológica y social nos agarra, transporta, eleva de la tierra, nos hace exprimir nuestra energía.

En relación con el arte, la danza se ha utilizado más a partir de la aparición de la *performance*, sobre todo, porque al igual que sucede con la máscara, requiere un sujeto que lo utilice, puesto que la materia con la que se trabaja en danza, sobre todo, es el cuerpo humano. Pero algunos artistas, entre ellos Giacometti, utilizan términos cercanos a la danza para situar su obra en el espacio y en sus pequeños “teatrillos”:

Armonía de los cuerpos, o del cuerpo, entre ellos y armonía de los cuerpos, o del cuerpo, en la atmósfera. Objeto independiente de las formas existentes en la naturaleza, como los seres orgánicos. Búsqueda de conjunto de sensaciones, únicamente plástica, de coordinación –armonía o contrastes–, contrapeso, balanceo. Modelar un objeto nuevo, vivo, existente, real en su materia particular...” (Giacometti, 2007, 159)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

Esta manera de entender la escultura se acerca a los conceptos de la danza, la improvisación con cuerpos que no reflejan el material lo que pide es que estén vivos. Además utiliza nombres cercanos al tiempo debido a la acción, como el balanceo o el contrapeso de un reloj. Las obras de Giacometti parecen personajes de un montaje que se sitúan en escena, ya sea un pedestal, una jaula o a ras de suelo; y que él dirige. Veronique Wiesinger supone que los motivos que hizo que Giacometti decidiera renunciar a hacer el diseño de un decorado para la obra *Jeux d'Enfants* de los Ballets Rusos de Montecarlo que le pidió Boris Kochno se deba a que “puedan encontrarse en la ambigüedad intrínseca a su práctica. Sus obras utilizan el juego escénico y emulan los códigos del teatro y sus objetos adquieren a veces el aspecto de accesorios arancados de una pieza en curso.” (Wiesinger, 2012, 171)

En el teatro a principios del siglo XX se produce un cambio en la forma de construir el montaje en el que prima el movimiento de escena como una danza, señala Meyerhold, antes que el texto teatral. Dentro de esos cambios propone rebajar “la escena al nivel de la orquesta, y, como la dicción y los movimientos de sus actores están fundados en el ritmo”, (Meyerhold, 2008, 56) y de esta forma ayudar “a resucitar la *danza*.” Meyerhold considera que la importancia del texto está al mismo nivel que los silencios, las pausas y la acción.

Toda obra dramática lleva en sí dos diálogos: el exterior –necesario–, que consiste en palabras que acompañan y explican la acción, y el interior, que el espectador captará no en las réplicas sino en las pausas; no en los gritos sino en los silencios; no en los monólogos sino en la musicalidad de los movimientos plásticos. (Meyerhold, 2008, 44)

En su trabajo como director la acción, el movimiento y el ritmo está por delante de la voz y sobre todo de la palabra. Considera que “la plástica y la palabra están subordinadas cada una a su propio ritmo; los dos ritmos no coinciden siempre. Es neces-

## Juego entre arte y teatro

rio, pues, un diseño de los movimientos escénicos para situar al espectador en la situación que le consienta adivinar las emociones de los personajes.” (Meyerhold, 2008, 52) Meyerhold centró su trabajo en la acción del actor, no en el texto. Buscó, como después haría Grotowski, los elementos esenciales del teatro: el actor que realiza la acción y el espectador.

El nuevo teatro quiere destruir los decorados situados en el mismo plano que el actor y los accesorios; rechaza las candilejas; subordina la interpretación del actor al ritmo de la dicción y los movimientos plásticos; proclama el renacimiento de la danza; arrastra al espectador a tomar parte de la acción. (Meyerhold, 2008, 58)

En el movimiento sin voz pero con un sentido del ritmo es la base de la danza y es el primer paso del teatro antes que el texto. Los movimientos manifiestan al espectador.

El papel del movimiento escénico es más importante que cualquiera de los otros elementos teatrales. Privado de palabra, de vestuario, de candilejas, de bambalinas, del edificio, el teatro, con el actor y su arte de movimientos, los gestos y las interpretaciones fisionómicas del actor son quienes informan al espectador sobre sus pensamientos y sus impulsos. (Meyerhold, 2008, 75)

Meyerhold ideó una serie de ejercicios de entrenamiento físico para el actor, que denominó *Biomecánica*. Este concepto parte del movimiento de los obreros en las fábricas de los principios del siglo XX en Rusia:

Es indispensable individualizar los movimientos productivos que permitan utilizar al máximo todo el tiempo de trabajo. Examinando el de un obrero experto, encontramos en sus movimientos: 1) ausencia de desplazamientos superfluos, improductivos; 2) ritmo; 3) determinación del centro justo de gravedad del propio cuerpo; 4) resistencia. Los movimientos fundados sobre estas

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

bases se distinguen por su carácter de *danza*; el trabajo de un obrero experto recuerda siempre la danza, y en este punto bordea los límites del arte. (Meyerhold, 1922, 49)

En el mismo tiempo que Meyerhol, Stanislavski considera que existen dos métodos para que el actor llegara a las emociones verdaderas dentro de la actuación:

1) de dentro hacia fuera, de lo psíquico hacia lo físico que partía desde el *sí mágico* de la imaginación, del que hablamos en *las reglas del juego*, donde el actor se ayuda de mecanismos psicológicos para meterse en situación;

2) de fuera hacia dentro, desde lo físico a lo psíquico, el *método de las acciones físicas*, que investigarán Meyerhold y Grotowski entre otros. “El cumplimiento correcto del objetivo físico los ayudará a crear el estado psíquico apropiado. Transformará lo físico en psíquico.” (Stanislavski, 2003, 162)

La danza, como la música, tiene capacidad psicológica sobre los estados de ánimo y en gran parte se debe al ritmo. Chejov relaciona la velocidad con la potencia y explica que “podemos decir que la *potencia* del movimiento remueve nuestro poder volitivo en general; la *clase* de movimiento despierta en nosotros un de-



[26] Ejercicios de Biomecánica, 1922

## Juego entre arte y teatro

seo definido correspondiente, y la *cualidad* del mismo movimiento evoca nuestros *sentimientos*.” (Chejov, 1987, 77) y lo llamó *Gesticulación Psicológica (GP)*. “Porque su propósito es influenciar, avivar, moldear y poner a tono la vida interior de usted con sus anhelos y propósitos artísticos.” (Chejov, 1987, 81)

Chejov distingue entre “dos clases de gesticulaciones. Una es la que empleamos lo mismo en el momento de actuar en escena que en la vida diaria, o sea la gesticulación habitual. La otra clase es la que puede ser llamada la gesticulación *arquetipo*, la que sirve de modelo original para todas las gesticulaciones posibles de igual clase.” (Chejov, 1987, 89) Este primer tipo de movimientos es el que utilizaba Stanislavski para el aprendizaje del actor. Mientras el segundo tipo son los mismos que trabajaban los actores de Meyerhold. Pero en ambos casos el estudio era a partir de la repetición de la acción hasta que el movimiento quedara asimilado como parte de la técnica aprendida. Para el buen funcionamiento de “la GP debe poseer asimismo una *forma* muy clara y definida.” (Chejov, 1987, 92).

La memoria emocional va y viene, no puede ser controlada, mientras que la memoria física puede ser ejercitada, por eso Stanislavski explica:

El secreto del procedimiento estriba en que nosotros, ante la imposibilidad de orientarnos solo en el complejo problema psicológico de la lógica del sentimiento, lo dejamos en paz y trasladamos la investigación a otra esfera más accesible: la lógica de las acciones.” (Stanislavski, 1981, 201)

En sus últimos trabajos utilizó el método de las acciones física y Toporkov, discípulo suyo, lo recogió en su libro *Stanislavski in rehearsal*:

When we created this production, we used the method of physical action. What is this method? Stanislavski said that when we talk about “physical actions” we mislead

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

the actor. They are psychophysical actions, but we call them physical to avoid unnecessary discussion, because physical actions are real, they can be set. The precision of an action, its concrete fulfillment in any given production is the basis of our kind of acting. If I know an action, its logic, precisely, that, for me, is like a musical score. (Toporkov, 2008, 158)

El término de *acciones físicas* de Grotowski se debe a la herencia, reconocida por él, de Stanislavski. Las acciones físicas para Grotowski difieren de las de Stanislavski. Thomas Richards explica las diferencias:

Con Stanislavski, el «método de las acciones físicas» era un medio para que sus actores recrearan con su interpretación «una vida real», una vida «realista» en un espectáculo. Pero para Grotowski el trabajo sobre las acciones físicas era más bien un instrumento para encontrar ese «algo» en que la persona que hacía alcanzaba un descubrimiento personal. Tanto para Stanislavski como para Grotowski, las acciones físicas eran un medio, pero sus objetivos son diferentes. (Richards, 2004, 132)

De forma que las acciones físicas que realizaban los actores de Stanislavski eran un apoyo al trabajo psicológico, mientras que las acciones físicas de Grotowski busca la organicidad del movimiento a partir de los impulsos como en las danzas primitivas. Richards cuenta que Grotowski explicaba la organicidad como:

Vivir de acuerdo con las leyes naturales, pero a un nivel primario. No debemos olvidar que nuestro cuerpo es un animal. No estoy diciendo: Somos animales; digo: nuestro cuerpo es un animal. La organicidad está relacionada con el *aspecto niño*. El niño es casi siempre orgánico. La organicidad es algo que se posee en mayor grado cuando se es joven, en menor grado cuando se envejece. (Richards, 2004, 113)

## Juego entre arte y teatro

Para Grotowski, la organicidad es el movimiento instintivo natural que tienen los animales, como la posición y el movimiento de una pantera cuando va a cazar. Y que era un término también de Stanislavski. Un ejemplo lo tenemos con los ejercicios que realizó Richards con Grotowski: “cada día el *performance team* hacía algo llamado *The River* (El río). Se trataba de una serie de diferentes canciones haitianas junto con una danza y reacciones improvisadas muy simples.” (Richards, 2004, 95) El propósito era recuperar las danzas primitivas que contenían la canción y de esta forma recuperar la parte instintiva y orgánica del actor.

Pero a pesar de utilizar la danza más primitiva como parte del aprendizaje del actor, la diferencia del movimiento del actor y del bailarín reside en las intenciones que existen: Hacer un movimiento, sin más, o hacer un movimiento con un sentido o un propósito definido que es lo que llamarán acciones. Un ejemplo claro nos lo ofrece Richards:

Es fácil confundir las acciones físicas con los movimientos. Si camino hacia una puerta, eso no es una acción, sino un movimiento. Pero si camino hacia la puerta como respuesta a «sus estúpidas preguntas», para amenazar con dejar la conferencia a medias, allí habrá un ciclo de pequeñas acciones y no tan sólo un movimiento. Este ciclo de pequeñas acciones estará en relación con el contacto que tengo con ustedes, mi manera de percibir sus reacciones, y también al caminar les dedicaré «una mirada de control» (o aguzaré el oído) para saber si mi amenaza surte efecto. (Richards, 2004, 128-129)

Otro ejemplo lo tenemos con el espectador que se mueve alrededor o entre las obras. No es un movimiento como tal puesto que hay una intención, observar, tocar, experimentar con la obra.

Las diferencias entre acción y movimiento son fundamentales para entender el trabajo de Grotowski y es donde se distancia del trabajo de Stanislavski. La gesticulación psicológica de Chejov

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

tiene una relación directa con su maestro, Stanislavski, distinguiendo entre la Gesticulación Psicológica habitual y la arquetípica. Pero son movimientos que no tienen una intención desde dentro. Para Grotowski “Muy a menudo un gesto es un movimiento periférico del cuerpo, un gesto no nace del centro del cuerpo, sino de la periferia (de las manos, de la cara)” (Richards, 2004, 128) La acción física para Grotowski tiene un sentido, una intención y un contacto en el que el actuante puede esperar una reacción ya sea del espectador o del compañero. Las acciones físicas de Grotowski están directamente relacionadas con el uso de la memoria-cuerpo, el sentido que una acción física realizada en el pasado por motivos afectivos permanece el recuerdo.

Las memorias son siempre reacciones físicas. Es nuestra piel la que no ha olvidado, nuestros ojos los que no han olvidado. Lo que oímos puede todavía resonar dentro de nosotros. Es realizar un acto concreto, no un movimiento como acariciar en general, sino, por ejemplo, como acariciar un gato. (Grotowski, 1974, 186)

La base de la memoria cuerpo que describe Grotowski está en el artículo *Atletismo afectivo* de *El teatro y su doble* de Antonin Artaud al que considera un visionario:

El punto en que se apoya el atleta para correr es el mismo en que se apoya el actor para emitir una imprecación espasmódica; pero en la carrera el actor se ha vuelto hacia el interior. (Artaud, 2001, 147)

Eugenio Barba concentra la mayor parte del trabajo de su compañía *Odin Teatret* en el trabajo del actor. La base está en el teatro de investigación y a la vez tradicional, los orígenes del trabajo físico del actor: el mimo, el ballet y la danza moderna. Este sustrato común es el terreno de la pre-expresividad. Es el nivel del actor en la que obliga a sus energías a hacer un esfuerzo como un comportamiento extra-cotidiano, modelando su presencia frente al espectador.

## Juego entre arte y teatro

Los actores de la compañía realizan un tipo de entrenamiento, *training*, que sigue la idea del *atletismo afectivo* de Artaud o el *cuerpo-memoria* de Grotowski. Barba explica cómo apareció y cómo es el *training*.

Se comenzaba con una decena de ejercicios en una secuencia preestablecida; el resto era improvisación: una variación incesante del orden de los ejercicios, acelerando y disminuyendo su ritmo, jugando a sorprenderse a sí mismo y cambiando repentinamente de dirección en el espacio. El que ejecutaba la cadena, cuanto más la dominaba, más inmediata era su reacción a los impulsos que él creaba. *Sus acciones eran reacciones*. Poseían una consistencia dinámica de ligereza y de vigor que se acercaba a la danza, y si la cadena iba acompañada de música, daba la impresión de que era un ballet en constante evolución. (Barba, 2008, 120-121)

El *training* partió como parte del trabajo preparatorio físico y psicológico del actor que utiliza los movimientos como una danza, el entrenamiento, y se ha convertido en montajes muy específicos que realiza con la ISTA (International School of Theatre Anthropology). Estos aspectos del trabajo de Eugenio Barba se deben a que considera fundamental “crear una región intermedia entre el espacio del texto y el del espectáculo.” (Barba, 2008, 123) También le interesa desde una perspectiva intercultural específica, desde el teatro antropológico:

Indagare il livello pre-espressivo del comportamento dell'attore. (...)

È al livello *biologico* dell'attore, nel territorio degli impulsi e dei controimpulsi, dei *sats*, della partitura fisica e vocale. (Barba, 2000, 151)

El término *sat*, es un término específico de Eugenio Barba, corresponde al momento justo en que se inicia o se acaba una acción o una reacción y está relacionado con la intención de la acción.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

[27] Training realizado por actores del Odin Teatret, 1983.



El training que realiza el Odin Teatret se parece a las coreografías que realizaban Merce Cunningham y la Judson Dance Theatre en los años 60. Los trabajos individuales de la Judson, por ejemplo los de Yvonne Rainer se parecen al *training* del Odin Teatret. Es evidente que las coreografías grupales también se asemejan pero desaparece la improvisación, la sensación de preparación y de introspección que posee el entrenamiento y el trabajo individual.

Tienen en común que el *training* del *Odin Teatret* es a base movimientos muy físicos, parece una danza improvisada. La mayoría de los que componen la Judson trabajaron antes con Merce Cunningham y estudiaron danza con Anna Halprin también tiene la influencia clara de John Cage y sus teorías. Pues John Cage colaboró con Anna Halprin y también con Merce Cunningham.

A partir de los años 50 se empiezan a investigar nuevos formatos en el arte que utilizan la danza. Algunos cambios los observamos en la obra de los expresionistas abstractos, como De Kooning, Lichtestein o Pollock, en el que la obra pictórica se convierte en la huella de la acción, y más tarde lo podemos apreciar en el grupo Fluxus y en la obra de Richard Serra que lo utilizan a nivel formal y como parte de su investigación.

Richard Serra, como muchos de los artistas de los años 60, entre ellos Robert Wilson y el grupo Fluxus, acudía a ver los mon-

## Juego entre arte y teatro

tajes de danza de la Judson Dance Theatre. Estos montajes le permitieron estudiar el cuerpo en relación con el entorno y aplicarlo a su obra. De forma que Serra utilizó la danza para crear volúmenes que se caen y se apoyan según su peso.

Él explica a Hall Foster en una entrevista en la que habla de la relación con la danza:

HF: Cuando empezaba a hacer *Puntales* ibas a los espectáculos de danza de la Judson. ¿Te ayudó eso a comprender el dinamismo de fuerzas que podían actuar en tu obra?

RS: Sí, en aquellas danzas un bailarín caía y otro u otra lo sostenía. Vi algunas cosas de movimiento, equilibrio, pausa, medida que podía usar en mi escultura. (Foster/Serra, 2004, 31)

Durante ese tiempo Serra realizó vídeos donde se veían unas manos haciendo una acción repetida. Estos vídeos le permitieron experimentar y aprender aspectos del movimiento del cuerpo y



[28] *Puntal*, 1968, y [29] *Puntal de pala*, 1969, de Richard Serra.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

cómo funcionan con la gravedad y otras fuerzas. Para después desarrollar un trabajo escultórico en el que hay objetos rotundos y sin soldaduras que sustituyen a las manos o a los bailarines. Al unirse las piezas por el peso se estabilizan y parecen representar un momento de una coreografía.

De alguna forma los primeros *Puntales* se relacionan con el cuerpo en términos de equilibrio y desequilibrio. Son una referencia abstracta al cuerpo. Entonces hice *Castillo de naipes*. Aunque parecía que se iba a desplomar se mantenía de pie. Podías ver a través de él, mirar dentro, caminar alrededor y pensé: No hay que darle más vueltas, esto es escultura. (Serra, 2004, 30)

Con *Castillo de Naipes* y *Puntales (Props)* sucede lo mismo que cuando un bailarín de la Judson cae y otro bailarín evita la caída. Mientras que en la danza utilizan su cuerpo como material escultórico, a Serra esta experiencia le permite transportarla a los materiales. “Vi algunas cosas de movimiento, equilibrio, pausa, medida que podía usar en mi escultura.” (Serra, 2004, 31)

Algunos artistas utilizaron la danza pero en aspectos más formales, como son el grupo Fluxus que hacía *happenings* que tenían un gran parecido con los movimientos que hacían las compañías de danza Judson Dance Theatre y Merce Cunningham. George Maciunas, uno de los fundadores de Fluxus, explica las influencias en una entrevista con Larry Miller:

GM: (...) con esas influencias básicas –de la pintura de acción de Mathieu y de los primeros *happenings* de John Cage y en general todo John Cage, todo lo que hizo en los 50, más Joseph Cornell, más una pequeña influencia que se ve aquí de Ann Halprin, llamada “Actividades y tareas naturales”-. (Maciunas, 2002, 86)

El compositor y *performancer*, John Cage que había colaborado en los montajes de danza de la compañía de Merce Cunningham es uno de los artistas que más influyen dentro de Fluxus.

## Juego entre arte y teatro

Sagrario Aznar comenta que “La relación cooperativa, pero independiente, entre la música y la danza, o el principio del *azar* como elemento de una obra, vincularon de un modo definitivo la idea en germen de Fluxus con el trasfondo teórico de Cage.” (Aznar, 2000, 31) De forma que la música, el ritmo y los movimientos tienen gran importancia dentro de los trabajos que realizan Fluxus. George Maciunas explica a Larry Miller como algunas de las acciones que realizan provienen de la danza:

LM: ¿Y eso que sería estrictamente danza?

GM: No, no. Es lo que describe el título: actividades y tareas naturales.

LM: En otras palabras, la aplicación...

GM: ... proviene de la tradición de la danza, pero no puedes llamarlo danza. Eran actos muy naturales, ¿sabes?, como andar. (Miller/Maciunas, 2002, 86)

Estas “actividades” y “tareas”, que utiliza Ann Halprin, son justo los nombres que da Constantin Stanislavski a determinados ejercicios de la preparación del actor. Una actividad puede estar dividida en varias tareas. Por ejemplo, una actividad como abrir una puerta implica varias tareas: una, llevar la mano hacia el pomo; dos, girar el pomo; y tres, tirar o empujar la puerta según la dirección en la que se puede abrir. Incluso algunas de estas actividades las realizan como ejercicios físicos de repetición para efectuarlas con la máxima naturalidad en un montaje. Un ejemplo puede ser el hecho de beber un vaso de agua o coger una plancha de acero con la mano. Y vemos el parecido con el trabajo de Yvonne Rainer en la utilización del movimiento:

En los primeros tiempos del Judson Dance Theater de Nueva York, Yvonne Rainer había revisado sus procedimientos coreográficos para dar entrada al movimiento «encontrado» (estar de pie, caminar, correr –

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

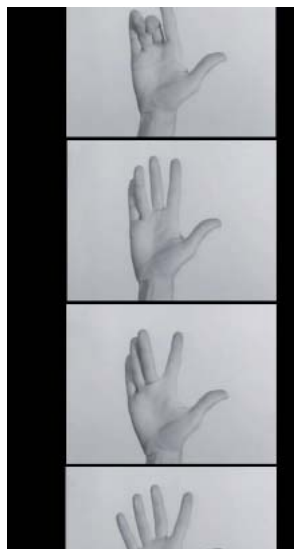
### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

movimientos rutinarios, concretos y hasta banales–), ejecutado de una manera tan neutral e inexpresiva que hacía innecesario el virtuosismo técnico del bailarín. (...) Desprovisto de toda ambigüedad, de todo contenido o clímax dramático tradicional, la obra de Rainer deja al movimiento mismo, por así decirlo, caminando sobre sus dos piernas. (Gablik, 2000, 208)

La película de Yvonne Rainer *Hand Movie* (1966) juega con los movimientos que puede realizar una mano, sin apenas gestualizar, mueve la mano y los dedos. Utiliza una cámara fija y para que varíe el punto de vista la mano se coloca en distintas posiciones. Parece un estudio de una mano, la observación de una mano y su expresividad más cotidiana. Esta película tiene un gran parecido con los estudios de manos hechos por artistas como Da Vinci y Goya y con la mayoría de las películas que realiza Richard Serra a finales de los 60 y principios de los 70. Richard Serra en una entrevista para 3 Sat reconoce la influencia del trabajo de Yvonne Rainer.

En los vídeos que realiza Richard Serra se observan muy bien estas actividades. Las acciones que hace le sirven de aprendizaje para aplicar conceptos de los montajes de danza a su trabajo con la materia, sobre todo el acero y el hormigón. Las películas como *Hand Catching Lead* (1968), *Hands Scraping* (1968), *Hands Tied* (1968), *Frame* (1969), *Color Aid* (1971), *China girl* (1972), y *Surprise Attack* (1973) son algunas y también la instalación que hizo con el músico y compositor Phillip Glass *Word Location* (1969). En estos trabajos podemos ver el desarrollo de su obra que refleja un estudio de las acciones que hacen las manos, un estudio del cuerpo a través de la danza como había visto en los montajes de la Judson Dance Theatre. Por ejemplo en los vídeos el corte del plano recoge hasta el antebrazo desnudo, que recuerda a las mangas remangadas de las chaquetas de los magos, para demostrar que no hay truco en la manga. En todos coincide la repetición de una acción y en cada película la acción es distinta, como coger, dejar caer, hacer montones, quitar, pasar

## Juego entre arte y teatro



[30] *Hand Movie*, 1966, de Yvonne Rainer.

páginas o lanzar de una mano a otra. El sonido toma gran relevancia porque es el sonido de los materiales cuando están en contacto con las manos y, como vimos cuando hablamos del tiempo, el ritmo marca el tiempo, puede ser tanto en la acción como en la danza o puede ser a partir del sonido como en la música.

*Hand Catching Lead* (1968), en la que una mano atrapa en la caída un trozo de acero que posteriormente deja caer; *Hands Scraping* (1968), dos pares de manos, que se distinguen como las de un hombre y una mujer, hacen montones de arena en el suelo que después recogen y quitan de delante de la cámara; *Hands Tied* (1968), en la que hay una manos atadas que intentan desatarse; *Frame* (1969), unas manos miden, con una regla pequeña, los límites del objetivo de la cámara sobre el fondo blanco; *Color aid* (1971), unos dedos van pasando hojas de colores; y *Surprise Attack* (1973), unas manos pasan de una a otra un trozo de acero, de arriba abajo y abajo a arriba. En *Surprise Attack* (1973), se añade el ritmo de la palabra que bien recuerda a los primeros montajes de Robert Wilson que hizo junto a Phillip Glass y algunos trabajos de Robert Ellis Dunn que fue uno de los fundadores de la compañía Judson Dance Theatre, él era coreógrafo y músico y había trabajado

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

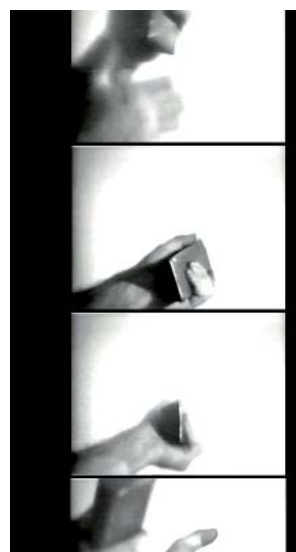
### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

con Merce Cunningham y Jonh Cage. En estas películas hay un estudio del tiempo y el ritmo del cuerpo y sobre todo de las manos; las manos junto a los materiales que usa son los protagonistas.

El corte visual con la cámara se parece al del fondo neutro que rodea al mimo y al del prestidigitador en televisión. La atención recae en este caso sobre las manos y se ve en ellas una gran expresividad y fuerza. Guarda parecido con el trabajo del mimo y con los juegos de magia como refleja la obra de Robert Morris.

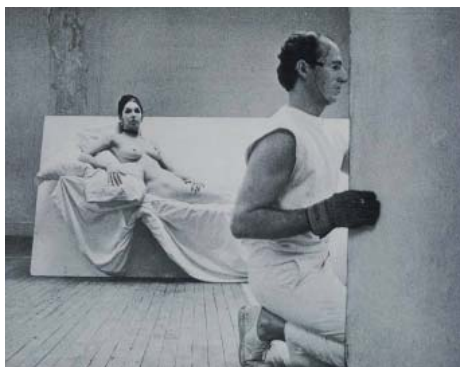
Robert Morris en los años sesenta realizaba performance que estaban muy influenciadas por la danza. Morris llegó a hacer cuatro coreografías para la Judson Dance Theatre, también llegó a crear su propia compañía de danza.

Morris creó, con la bailarina y coreógrafa Simone Forti, su propio grupo de danza y teatro. El uso improvisado de Forti de las reglas del juego para estructurar el movimiento tuvo una importancia muy significativa en el desarrollo de las primeras performances que Morris llevó a cabo poco después en Nueva York, cuando el escultor decidió literalizar su concepto de escultura viva enfatizando la



[31] *Hand Catching Lead*, 1968, y [32] *Surprise Attack*, 1973, de Richard Serra.

## Juego entre arte y teatro



[33] *Site*, 1964, Carolee Scheemann y Robert Morris.

posición de los cuerpos en el espacio y centrándose en una escala basada exclusivamente en el cuerpo humano.” (Aznar, 2000, 41)

Una de las performance más representativas es la que hizo con la bailarina Carolee Scheemann, *Site*, 1964. Dice Hernández-Navarro que “*Site* recrea el mundo simbólico del trabajo; el manual y el sexual. Pero sobre todo es un manifiesto sobre la toma de conciencia del trabajo del artista.” (Hernández-Navarro, 2010, 21) Según Hernández-Navarro busca un movimiento que corresponde a una intención, no al movimiento en sí como en la danza o en el teatro clásico. El interés de Morris está en el «cuerpo en movimiento». “Y para conseguir que el cuerpo se moviera en el espacio, eran necesario una tarea y un contexto real.” (Hernández-Navarro, 2010, 17) Dentro de las *acciones* que ejecuta Morris su interés principal está en el contexto real del artista, que lo hace visible para el resto de espectadores. Uno de los artistas que realizan una acción evidente que además deja la huella de su coreografía es Jackson Pollock, y Morris se inspira en él. A Morris no le interesa la obra de Pollock, que es la huella de la acción, sino cómo trabaja.

El tiempo, el peso del material, el modo en el que el artista efectuaba una tarea. Animado sobre todo por las fotografías y la película de Hans Namuth que mostraba

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

el proceso de pintura de Pollock, Morris entiende el pintar como una coreografía. Una coreografía que, a diferencia de la arbitrariedad que tiene lugar en Pollock, está prefijada a través de una tarea que el artista se plantea.” (Hernández-Navarro, 2010, 16)

La acción y la danza forman del proceso de la obra de Jackson Pollock que realizó en los años 50 conocida como *Action painting* con la célebre frase que cuenta Rosalind Krauss “«Antes preferiría estar encima de mi cuadro.»” (Pollock, 1997, 286)

La acción de pintar de Pollock queda en la intimidad del estudio del artista. Sólo visible por los documentales existentes sobre su proceso y el espectador puede imaginárselo observando su obra pictórica. Andy Warhol, según Krauss, hace una reinterpretación de la huella de la acción en la obra de Pollock. En *Dance Diagrams*, 1962, coloca los lienzos sobre el suelo de la Galería Stable, es un diagrama de pasos de bailes, utiliza las huellas de los zapatos sobre el lienzo y, según Krauss, parece un desafío situarse encima del lienzo como Pollock. Andy Warhol “pone de manifiesto que su lectura de Pollock estaba focalizada en la inconfundible horizon-



[34] Jackson Pollock trabajando en su estudio, 1950, y [35] *Dance Diagram*, 1962. (*Tango*) de Andy Warhol

## Juego entre arte y teatro

talidad que, hasta donde alcanzaba a ver, labraba la reticularidad de las pinturas de goteo. (Krauss, 1997, 289)

Dentro del mundo del teatro es muy visible la interacción entre danza y teatro, empezando por los formatos que utilizan este nombre para hablar de una danza dramatizada. En el que el movimiento de la danza se realiza con una intención. Como ejemplos claros que además se acercan a aspectos rituales está *Café Müller*, 1980, de Pina Bausch y otro ejemplo sería *SVO-ZOS*, 2001, de Juan Dolores Caballero.

Pina Bausch es una de las coreógrafas más laureadas del panorama europeo de las últimas décadas del siglo XX y de la primera década del XXI. La danza-teatro que propone en sus coreografías tiene su base en la danza expresionista alemana que aunaba los movimientos en el espacio de manera orgánica y buscaba la relación espacial entre el bailarín y su entorno. Uno de los elementos más utilizados en la danza europea es la construcción en danza a partir de una dramaturgia teatral que se mantiene en la estructura pero desaparece del desarrollo. En la danza que se realizaba en el expresionismo alemán, mantienen en la expresividad del bailarín parte del trabajo realizado previamente. De forma que crean danza-teatro. Una de las obras más representativas de Pina Bausch es



[36] *Café Müller*,  
1978, Pina Bausch

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.2. La danza

el *Café Müller*. En este montaje Bausch, al igual que realizan los actores de Grotowski en el ritual, utiliza sus recuerdos de infancia. Ella jugaba debajo de las mesas del restaurante de sus padres y lo acerca a sus miedos de entonces con la Segunda Guerra Mundial de trasfondo en Alemania y los bombardeos. A partir de esa situación utiliza la danza para hablar de la incomunicación. Son cuatro bailarines, una pareja en el restaurante que mantienen a partir de la danza y la mímica una discusión, ella y un camarero. Pina Bausch baila descalza, con un camisón blanco y los ojos cerrados. El espacio lleno de sillas le impide moverse con facilidad, el camarero se dedica a quitarlas de su camino. Son juegos de acciones y reacciones, como planteaba Eugenio Barba, con movimientos sencillos, naturales y cotidianos llevados a otra situación.

Otro ejemplo lo tenemos con el montaje de SVO-ZOS de Juan Dolores Caballero, el Chino, un director teatral afincado en Sevilla. La mayoría de los últimos trabajos con su compañía *El Velador*, utiliza la danza-teatro, el texto en su trabajo queda relegado al ritmo y a la estructura. Para SVO-ZOS utiliza como estructura de las acciones la tragedia griega *La Orestíada* de Homero. Orestes huye para evitar que su tío Egisto lo mate, al igual que ha hecho con su padre Agamenon, con la ayuda de su madre Clitemnestra. A su vuelta se encuentra que su madre se ha casado con su



[37] SVO-ZOS,  
2001, El Velador

## Juego entre arte y teatro

tío y tiene un hijo con él. Orestes quiere vengar la muerte de su padre y entonces matará a su tío, a su madre y a su hermanastro. El Chino transporta esta historia a una institución en la que acogen a gente de la calle, ellos se encargarán de representar la historia, para ello nada más entrar, como sucede en las instituciones, se busca la forma de homogeneizar a todos los recién llegados, se les bañará, siguiendo un ritual de limpieza, y se les uniformará, se les dará de comer y se les acostará. Un sueño del que nunca van a despertar. Para este montaje los referentes son Pina Bausch y Tadeusz Kantor, de la que hablamos en el apartado dedicado a él. El Chino utiliza los rituales religiosos como parte de la cotidianidad y contará con un grupo de actores y bailarines de danza contemporánea, clásica y flamenco, para desarrollar las situaciones.

En la danza: ritmo, armonía, repetición, son elementos técnicos con los que trabajan los actores y artistas como hemos visto en este apartado. Y son, a su vez, términos que nos hablan de los aspectos temporales de la obra que vemos en el apartado *Espacio y tiempo del juego*.

### 2.2.3. La máscara

La máscara y el disfraz son herramientas que se utilizan dentro de la celebración, se acerca al papel que toma cada participante del juego. Porque una de las situaciones más comunes en el juego es la de ser otro. Para Huizinga “el misterio del juego encuentra su expresión más patente en el disfraz. (...) El disfrazado juega a ser otro, representa, *es* otro ser.” (Huizinga, 2008,27) Puede ser representado con el disfraz o la máscara o puede ser a partir, como vimos en *El ritual*, de la sensación de “ser otro”.

La máscara y el disfraz están en *Mimicry*, como el teatro, en la clasificación de Caillois sobre el juego. “El sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que él es distinto de sí

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.3. La máscara

mismo; olvida, disfraza, se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otra.” (Caillois, 1958, 36) Roger Caillois, en su libro *Medusa y cía*, compara la mimesis de los insectos con la del hombre y sitúa dentro de la mimesis tanto al disfraz como al camuflaje y la máscara, pero los diferencia entre sí. Caillois explica que todas las sociedades más antiguas utilizan la máscara, es un elemento habitual dentro de los rituales y tiene un carácter intimidatorio. La máscara tiene un poder, un misterio: “las razones por las que en todas partes han podido empujar al hombre a cubrirse la cara con un segundo rostro, instrumento de metamorfosis y de éxtasis, de posesión por los Dioses; instrumento de intimidación y de poder político.” (Caillois, 1963, 132) La máscara es el elemento de referencia en la tragedia griega y de del teatro popular italiano de la *Comedia del'Arte*, un teatro de pantomima que apareció en el siglo XVI que todos sus personajes utilizan máscaras a excepción de los enamorados. Según Meyerhold el origen del teatro se encuentra en la máscara. “El teatro de máscaras fue siempre un teatro de feria y la noción de arte del actor está fundada en la máscara, el gesto y el movimiento.” (Meyerhold, 2008, 176)

Caillois aventura una hipótesis: considera que en el momento que una sociedad es más avanzada se despoja de la máscara, dejándola sólo para fiestas tradicionales como los carnavales. La máscara puede ser un elemento del disfraz. Pero el disfraz, siguiendo la relación que hace con los insectos, puede tener un carácter defensivo u ofensivo y puede darse “dentro de una misma familia”, cuando una mujer se disfraza de otra distinta, como el doble de Andy Warhol que fue contratado para dar sus conferencias; “dentro de un mismo orden”, cuando una mujer se disfraza de otra pero con otras costumbres u otra época, o como Jim Dine con una túnica; y de “diferente orden”, cuando una mujer se disfraza de hombre, como Duchamp disfrazado de Belle Haleine o de Rose Selavy o Dominique Gonzalez-Foerster disfrazada de Edgar Allan Poe. El disfraz también puede tener un carácter de camuflaje, buscar la invisibilidad, pasar desapercibido, el no ser reconocido y perder la identidad, como en la novela de Mark Twain *El príncipe*

## Juego entre arte y teatro

y *el mendigo*, 1881. No es un camuflaje, como plantea Caillois, pensado para ser invisible en la naturaleza sino para ser invisible en la multitud.

El disfraz y la máscara pueden implicar una ocultación del actor o una simulación, parece ser otro pero se ve al mismo actor. Es la idea de Caillois cuando explica que el actor “se despoja pasajera de su personalidad para fingir otra”. Este punto de vista que ofrece Caillois es desde la perspectiva del espectador. Él piensa que ve al personaje pero sabe que quedan aspectos de la personalidad del actor dentro del personaje. Stanislavski, como director de escena, explica que “mediante la misma adaptación, ocultamos y disfrazamos nuestros sentimientos y nuestra situación.” (Stanislavski, 2003, 281) El personaje que interpreta el actor “es una máscara que oculta al actor-individuo. Protegido por ella puede desnudar su alma hasta el detalle más íntimo. Este es un rasgo o un atributo de la caracterización.” (Stanislavski, 1995, 52) El hecho de ocultar tiene el mismo sentido que el de disfrazar, por lo tanto, es el que permite que el espectador se crea que el actor se despoja y se olvida de su personalidad. Pero en realidad lo que mostrará será otra parte de sí mismo porque el actor, por mucho que entre en el espacio de acción, no podrá perder su esencia. Meyerhold considera:

El nuevo actor sustituye la máscara por las muecas; pretende imitar lo más exactamente posible las caras descubiertas en la vida. Y no tiene necesidad de la técnica del juglar, porque nunca «interpreta» en escena, sino que «vive». No entiende la palabra clave del teatro, «el juego». (Meyerhold, 2008, 174)

En el caso de Jerzy Grotowski cuando nos encontramos que su trabajo de investigación sobre el trabajo del actor está encaminado a quitar la máscara del actor, lo que Vilém Flusser considera que hacen los directores espirituales. En los estudios de Jung y el *arquetipo*, vemos cómo uno de los arquetipos corresponde con *Persona*. Este término lo utiliza Jung porque es el nombre que se le

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.3. La máscara

da a la máscara del teatro griego clásico. Y él lo usa cuando habla de la máscara social que tenemos todos, es la imagen que queremos dar de nosotros mismos y que se expresa en lo personal y en lo profesional. Cuando Grotowski busca que el trabajo del actor sea como una confesión personal, busca que el actor sea sólo uno completamente en escena y este corresponde al arquetipo del *self*, donde la máscara no tiene cabida.

La máscara no pierde la esencia de quien la ejecuta sino que muestra otra faceta del artista. Bill Viola muestra en *The Passions*, 2003, un estudio sobre las emociones expresadas a través del rostro de los actores. Lo que más le interesa de ese estudio es la transición entre las diferentes emociones: alegría, tristeza, ira y miedo, como si se tratara de cuatro colores primarios, debido a que resultan ambiguas. No se sabe hasta que no termina la transición qué está pasando. La gesticulación vista a cámara lenta de los actores parece exagerada y similar a las máscaras de Jerzy Grotowski. Bergson ve en el movimiento mecánico algo divertido, como la imitación de los gestos. Es como el arte de la caricatura que, tanto en teatro como en arte, consiste en captar el movimiento, a veces



[38] Máscara hecha a base de la musculatura facial de *Akropolis*, 1964, y [39] *Six Heads*, 2000, de Bill Viola

## Juego entre arte y teatro

imperceptible, y hacérselo visible, exagerándolo. Para llevar a cabo la transformación de una manera visible se puede hacer a través del movimiento del cuerpo tal como proponen directores y actores y que se acerca a la danza, a movimientos que se fijan y caracterizan a un personaje. La partitura de acciones que hablamos en *la danza*, y que se debe ensayar:

Debe considerarse que el crear y asumir un personaje es algo así como un juego rápido y sencillo. “Juéguese” con el cuerpo imaginario, cambiándolo y perfeccionándolo hasta hallarse totalmente satisfecho con la ejecución. Jamás tema fracasar en este juego a menos que su impaciencia apesure el resultado (Chejov, 1987, 100)

Los elementos externos: el vestuario, el maquillaje, el decorado ayudan a realizar los movimientos del actor en su nuevo papel.

Los movimientos se modifican en función del vestuario, de los accesorios y del fondo decorativo. El vestuario teatral no tiene nada de arbitrario, forma parte del conjunto; su forma y su color tienen una mayor importancia. Relatividad del maquillaje. Hay máscaras y máscaras. (Meyerhold, 2008, 76)

El cambio de nombre, de identidad, el disfraz físico o social, no sólo se da en teatro sino también en el arte. El artista se convierte en actor. Para Luis Antonio de Villena el disfraz está más relacionado con la posición de esteta, del que se disfraza y en el que la representación de la vida, pensada o soñada según el modelo de la obra de arte, pueda resultar más atractiva que la obra misma. Consiste en convertir el *yo* en objeto artístico. Es una autoconstrucción, tal como hacen Duchamp, Dalí y Gala, la baronesa Elsa von Freytag-Loringhoven, quien se inspira en Djuna Barnes para escribir *El bosque de la noche*, Andy Warhol cuando cambia su imagen para tener el aspecto “frívolo” de lo que pintaba y, siguiendo la estela pop, personajes actuales como Marilyn Manson o Lady Gaga.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.3. La máscara

Marcel Duchamp, fue de los precursores en el mundo del arte que usó el disfraz, con la idea de confundir y crear nuevas identidades. La primera vez fue cuando expuso la *Fountain*, 1917, lo hizo bajo el pseudónimo de R. Mutt. Pero en el caso de Marcel Duchamp no se queda sólo en la exposición. Después de que la obra fuera retirada de la exposición, llegó a escribir una crítica a favor de la obra del Sr. Mutt en un editorial de la revista *Blind Man* que no firmó. Otros dos casos los tenemos con Rose Selavy, 1920, es Marcel Duchamp vestido de mujer fotografiado por Man Ray, que tenía una colección de fotos de máscaras. En la entrevista que mantuvo Duchamp con Pierre Cabanne comenta:

Quise cambiar de identidad y la primera idea que me vino a la cabeza fue adoptar un nombre judío. Yo era católico y pasar de una religión a otra ya era un cambio. Pero no encontré un nombre judío que me gustara o tentara y, de repente, tuve una idea: ¿por qué no cambiar de sexo? ¡Era mucho más fácil! De esa idea surgió el nombre de Rose Selavy. (Duchamp, 1972, 101)

Al año siguiente creó su propia marca de cosméticos con una nueva imagen de mujer la *Belle Haleine*, 1921.

En la misma época que Duchamp se transforma en Rose Selavy o la Belle Haleine está finalizando el movimiento dada y engendrando el surrealismo y existen mujeres que se visten de hombre, no haciéndose pasar por hombre. Ellas dejaban evidencia de su feminidad dentro de su disfraz, es lo que se llama *ginandra*. Un ejemplo sería la sobrina de Oscar Wilde, Dolly Wilde, la escritora Djuna Barnes o la aristócrata Vita Sackville-West que inspiró a su amiga Virginia Woolf para la novela *Orlando*. Cuenta Luis Antonio de Villena en la introducción del libro *Baronesa Dandy. Reina Dadá* que lo que se reconoce es el deseo de transgredir, descolocar al espectador para que dude y pueda llegar a escandalizarse. Bergson mantiene que existe un tipo de comicidad provocado por la inversión de roles. Hay un gran sentido del humor por parte de quien juega o intercambia roles. Otro ejemplo es Dominique

## Juego entre arte y teatro



[40] *Rose Selavy*, 1920 y [41] *Belle Haleine*, 1921, de Marcel Duchamp

Gonzalez-Foerster disfrazada de Edgar Allan Poe que aparece en la imagen junto a Phillipe Parreno.

Siguiendo la estela de Duchamp, Allan Kaprow cuenta sobre Andy Warhol que “alquiló los servicios de un doble para suplantarle en actos universitarios” (Kaprow, 2007, 94) Andy Warhol cambió su imagen y su comportamiento para dar la apariencia de superficialidad con la idea de acercarse a su propia obra y debido a que no quería hacer un tour por universidades en 1967 decidió contratar al actor y bailarín Allen Midgette para que se hiciera pasar por él. Así funcionó en Rochester NY, Eugene OR, Salt Lake City UT & Missula MT. Otros artistas que suplantaron su identidad son Joan Fontcuberta y Rogelio López Cuenca. Varios de los trabajos expuestos de Joan Fontcuberta poseen un trasfondo en el que él aparece como recopilador de información y fotografías y no como creador de la obra. Es el caso de la exposición que comisarió Joan Fontcuberta, *El ojo, la cámara y la guitarra* que tuvo lugar en la Casa Natal Pablo Ruiz Picasso en Málaga en 2003. Esta exposición empezaba con un texto en el que explicaba que un profesor, Jean-Pierre D'alcy, había encontrado unas fotografías realizadas por Pablo Picasso y Andre Villers, un joven fotógrafo de

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.3. La máscara



[42] Edgar Allan Poe, Diminique Gonzalez-Foerster y Pillipe Parreno en diciembre de 2013 en el Palacio de Tokio de París.

veintitrés años. En el catálogo de la exposición viene la entrevista que le hace Fontcuberta al profesor. Mientras visitas la exposición, por el tipo de imágenes, crees que las fotos son de Picasso y Villers. Cuando lees el epílogo de María Teresa Méndez Baiges del catálogo descubres la realidad. Méndez Baiges considera que Fontcuberta a través de su obra plantea una exploración de varias preguntas que posteriormente resuelve en la exposición y el catálogo: qué nos dice, cómo nos lo dice, y de qué recursos dispone para que nos lo creamos. Lo plantea de tal manera que dudamos de la autoría de la obra. Méndez Baiges lo llama camuflaje. Pero no deja de suplantar a través de la obra a otra persona que puede ser ficticia como son los de Duchamp o reales como los de Fontcuberta.

Lo mismo sucede con la conferencia *Cartas Marruecas* que Rogelio López Cuenca dio en el Ateneo de Málaga en 2008. López Cuenca decidió no dar una conferencia sino leer las cartas escritas por una alumna marroquí de unos quince años que vivía en Barcelona. En esas cartas ella contaba la percepción que tenía como emigrante del entorno y de cómo la veían los vecinos de su barrio. Rogelio López Cuenca sólo quería dar voz a los sentimientos. A la conferencia acudió un grupo muy variado, entre los que había jóvenes marroquíes que estaban de acuerdo con lo que la alum-

## Juego entre arte y teatro

na contaba en las cartas. Después de muchas discusiones querían saber más de ella. Pero al final Rogelio López Cuenca tuvo que reconocer que las cartas eran de él.

Nuevamente, el cambio de autoría para poder acercarse de manera distinta a las personas. La máscara sirve a veces para poder quitarse la máscara y dar libertad a otra parte de uno mismo. Este valor del disfraz es el que deja ver también el sociólogo Jean Duvignaud en su ensayo *El juego del juego*:

Mediante su implicación dan al disfraz o la metamorfosis su verdadero sentido, el de una tentativa por reconciliar a un mundo exterior hostil y a la seguridad matricial: cuando las hay, las máquinas hacedoras de guerra se convierten aquí en hacedoras de sueños.” (Duvignaud, 1982, 105-106)

El disfraz y la máscara también pueden considerarse como objetos y juguetes. Forman parte de los juguetes definidos por Jasia Reichardt, como vemos en *El juguete*, son objetos que propician la imaginación que no se puede hacer mucho, nada más que ponérselos. Pero también propician las situaciones de forma que pueden ser de ambientación o de entorno como le sucede a algunas instalaciones artísticas como las obras de Lygia Clark y Jim Dine. Ayudan a crear un ambiente propenso a un tipo de comportamiento de juego a través de la ropa y la máscara.

Lygia Clark usa la ropa como elemento que modifica las acciones de quien se la pone y sus relaciones con el entorno y el resto de espectadores. Se visten con su obra y crean unas nuevas vivencias y experiencias. Cuenta Sagrario Aznar:

Clark procede a descubrir esa poética en las personas, con el cuerpo como motor. En 1964 la artista inicia su escultura *de vestimenta*, siempre con materiales blandos y diseñados para ser utilizada por

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.2. La celebración del juego 2.2.3. La máscara

los espectadores. (...) Todas estas obras *de vestimenta* contaban obligatoriamente con el espectador e incluían máscaras sensoriales para una o más personas, recintos cavernosos magnetizados que veces repelían a los participantes y, en general, indumentarias en las que los espectadores podían desarrollar su propio *lenguaje del cuerpo*.” (Aznar, 2000, 52)

Según Sagrario Aznar la obra de Lygia Clark, *Relational Objects*, son “unos objetos a través de los que creía posible una interacción con experiencias centradas en la memoria del cuerpo a un nivel no-verbal, pre-verbal.” (Aznar, 2000, 52)

Jim Dine, que a diferencia de Lygia Clark, la ropa que usa como disfraz es para él mientras que a veces utiliza la máscara para los asistentes. En los *happenings* que realizaba, sobre todo en los años 60, se coloca una túnica como si él fuera el lienzo sobre el que pinta o se disfraza para luego escribir o pintar en directo o



[43] *Máscara abismo*, 1968, [44] *The I and the You: Clothing/Body/Clothing*, 1967, de Lygia Clark

## Juego entre arte y teatro

ante la cámara. Para Edwuard Lucie-Smith “El objetivo era crear un contexto emocional, y cuando se había producido la catarsis, se acabó la obra de arte. Había cumplido su propósito y desaparecía.” (Lucie-Smith, 2008, 191)

La máscara, el disfraz, es una herramienta expresiva de la celebración del juego que se utiliza tanto en arte como en teatro como hemos observado. El jugador la utiliza la máscara según el rol que quiera tener y con la finalidad de intimidar, camuflar y transgredir. Puede usarse un objeto como una careta o un traje o el mismo cuerpo a partir de la modificación de comportamientos o de la gesticulación facial y corporal.

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

En este apartado desgranamos el espacio y tiempo del juego desde diferentes puntos de vista. Para empezar hay que entender que el juego y la experiencia del juego no se pueden separar el espacio y el tiempo. Ambos van unidos en la experiencia afectiva del artista y del espectador como en la condición de juego. Hablaremos a nivel conceptual del espacio y del tiempo y así podremos separarlos para analizar cada uno y saber qué características tienen a nivel físico y conceptual, cómo se comportan, cómo se utilizan y qué sucede, todo dentro del juego.

El juego es una actividad y como tal requiere del espacio y del tiempo. El juego puede apartarse “de la vida corriente por lugar y duración,” (Huizinga, 2008, 22) como dice Huizinga, o puede prolongarse en la vida corriente a partir de la actitud lúdica como plantea John Cage. El tiempo está en el juego por su duración o por el “momento” en el que se da. El espacio en el juego puede crear reglas de juego, organizarse y participar de la acción, como el tiempo, o provocarlo. El espacio, para Lefebvre, sólo existe en el momento que hay una actividad, por lo tanto tiene una dimen-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

sión temporal. Lefebvre explica que el espacio “es un producto social que no permanece estático, pues, a su manera, es creador y creación de un conjunto de relaciones dialécticas en transformación permanente.” (García Cortés, 2006, 7) Lefebvre explica que el espacio cada vez más es un espacio de producción. Para que haya una producción tiene que haber una transición y por lo tanto la unidad tiempo es quien permite la transición con el antes, el durante y el después. En esta producción el espacio se hace instrumento del cambio. El espacio se vuelve cada vez más un espacio instrumental. Espacio del movimiento, de la transformación.

El sociólogo Manuel Delgado en su libro *El animal público* explica que para que se dé el espacio tiene que haber unos vectores de velocidad y por lo tanto un tiempo:

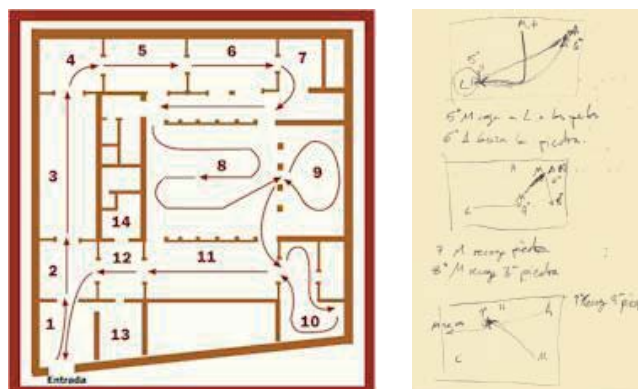
Hay espacio cuando se toman en consideración vectores de dirección, cantidades de rapidez y variables de tiempo exactamente igual que los ritos de pasos de cualquier sociedad les recuerdan a los sujetos psicofísicos que la componen la inestabilidad, el dinamismo hiperactivo, en ebullición que la funda y la organiza. (Delgado, 1999, 126)

Ejemplos visibles de espacios vectorizados son las salas de exposiciones y los escenarios de los teatros cuando son planificados los recorridos y acciones.

Aunque no existieran vectores de movimiento en el espacio, existe una percepción espacial que sólo se puede dar en el tiempo que se está desarrollando. Merleau-Ponty en relación con sus estudios de *Fenomenología de la percepción* nos habla de la experiencia de lo que percibimos como están vinculados el espacio-tiempo:

La coexistencia, que define efectivamente al espacio, no es extraña al tiempo, es la pertenencia de dos fenómenos a la misma ola temporal. En lo referente a la relación del objeto percibido y de mi percepción, ésta no

## Juego entre arte y teatro



[45] Plano y recorrido salas de exposiciones del Museo Naval, [46] Esquema de acción del montaje teatral *Almansul*, 2000, dirigida por Juan Dolores González Caballero

los vincula en el espacio y fuera del tiempo: son contemporáneos. (Merleau-Ponty, 1985, 280)

Dentro de la Fenomenología de la percepción Merleau-Ponty resalta que la concepción del espacio y de los objetos son inseparables a quien está y a quien mira, no podemos separarnos de “nuestro campo de visión y nuestro campo de acción.” (Merleau-Ponty, 1985, 169)

El teórico literario Mitjail Bajtin desarrolló un estudio sobre el funcionamiento en la narrativa del espacio y del tiempo. Llamó *cronotopo* a la relación emocional del espacio-tiempo:

En el arte y en la literatura, todas las determinaciones espaciotemporales son inseparables, y siempre matizadas desde el punto de vista emotivo-valorativo. Naturalmente, el pensamiento abstracto puede concebir por separado el tiempo y el espacio, ignorando su elemento emotivo-valorativo. Pero la contemplación artística viva (que también tiene su modo de pensar, pero que no es abstracta), no separa ni ignora nada. Considera el

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

cronotopo en su total unidad y plenitud. El arte y la literatura está impregnados de *valores cronotópicos* de diversa magnitud y nivel. (Bajtin, 1991, 393-394)

Los aspectos emocionales que se dan en el espacio-tiempo se intensifican en la esfera del arte y del teatro debido a que condensan en un espacio mínimo y un tiempo reducido las situaciones de la vida.

En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. El tiempo se condensa aquí, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, a su vez, se intensifica, penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos de tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es entendido y medido a través del tiempo. La intersección de las series y uniones de esos elementos constituye la característica del cronotopo artístico. (Bajtin, 1991, 237-238)

Tanto el espacio como el tiempo son necesarios para crear experiencias en el autor y en el espectador. Así sucede en las obras *in situ* pensadas para un lugar determinado y contextualizado en un entorno, como pasa a obras de *land art*, arte público, instalaciones. Por ejemplo, Richard Serra entiende que de alguna manera estamos conectados al tiempo y al espacio, al cronotopo.

I think one's, you know, invariably hooked to the other. I mean I, I don't think you know space outside of time, I think basically how we know space is through body movement and we're always in that movement and there's never any comprehension of space outside of time.<sup>13</sup> (Serra, 2002)

---

13 Creo uno, ya sabes, enganchado al otro. Quiero decir, yo no creo que tú conozcas el espacio fuera del tiempo, creo que la forma de conocer el espacio es a través del movimiento del cuerpo y nosotros siempre estamos en ese movimiento y nunca hay una comprensión del espacio fuera del tiempo.

## Juego entre arte y teatro

Hay espacios pensados para facilitar las experiencias como es el caso de los espacios destinados al arte, al juego y al teatro. Otros, como la ciudad, mezclan el protagonismo que poseen con el artista y el espectador-ciudadano, igual que sucede en el arte público. La ciudad, sobre todo el espacio público, ha sido el flujo de mayor inspiración, de investigación y acción de muchos de pensadores, estudiosos y corrientes artísticas como los dadaístas, surrealistas y situacionistas.

Estos cronotopos son parecidos al uso que tiene el estudio *psicogeográfico* de la ciudad que hacen los situacionistas. Conocidos con el término de *psicogeográfico* plantean el valor emocional que provoca un lugar, una zona de la ciudad. “La *psicogeografía* podría definirse como el estudio de las leyes exactas y los efectos específicos del entorno geográfico, ya sea organizado conscientemente o no, sobre las emociones y el comportamiento de los individuos.” (Debord, 1996a, 18) Si hablamos de emociones y por tanto de experiencias el aspecto temporal es básico. El modo de realizar las *psicogeografías* era a partir de la deriva por diferentes entornos de la ciudad barrios, calles, plazas,...

La deriva se presenta como una técnica de paso sin interrupción a través de ambientes variados. El concepto de deriva está indisolublemente ligado al reconocimiento de ciertos efectos de la naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, en oposición a las nociones clásicas de viaje y paseo. (Debord, 1996b, 22)

Bajtín considera que la separación del espacio y el tiempo corresponde a la abstracción de los términos y es ajeno a la vida mientras que, como también dice Lefebvre, “la inscripción ‘tiempo en el espacio’, se convierte en objeto del conocimiento.” (Lefebvre, 1983, 80) es objeto del conocimiento desde la vivencia. Pero ahora vamos a analizar los términos desde la abstracción para luego volverlos a unir.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

- El espacio del juego

El espacio abstracto por excelencia es la espacialidad geométrica que “es homogénea, unívoca, isótropa, clara y objetiva. El geométrico es un espacio *indiscutible*. En él una cosa *o está aquí o está allí*, en cualquier caso siempre *está en su sitio*.” (Delgado, 2008, 39) Merleau-Ponty también resalta la cualidad de espacio por sus conexiones y relaciones. “El espacio no es el medio contextual (real o lógico) dentro del cual las cosas están dispuestas, sino el medio gracias al cual es posible la disposición de las cosas (...) debemos pensarlo como el poder universal de sus conexiones.” (Merleau-Ponty, 1984, 258) Dentro del espacio existen distintos nombres para definir diferentes características del espacio relacionadas con la afectividad y la memoria, como son: el lugar, el territorio y el no lugar. Antes de hablar del espacio del juego definiremos las diferentes propiedades del espacio.

Las diferencias entre lugar, territorio y no lugar, están relacionadas por los grupos sociales y los aspectos afectivos que tienen los usuarios con el espacio en el que viven habitualmente. Bajtin plantea que “la unidad de lugar” crea el nexo con otras generaciones y la vida de otras personas a nivel temporal en el que pueden incluir el pasado, presente y futuro: “La unidad de la vida de las generaciones (en general, de la vida de las personas) viene determinada esencialmente por la *unidad de lugar*, por la vinculación de la vida a las generaciones a un determinado lugar, del cual es inseparable esa vida, con todos sus acontecimientos.” (Bajtin, 1991, 376) Para él “la unidad de lugar, disminuye y debilita todas las fronteras temporales entre las vidas individuales y las diferentes fases temporales de la vida misma.” (Bajtin, 1991, 376) El cronotopo, para Bajtin, facilita la representación de los acontecimientos. “Gracias, precisamente, a la especial concentración y concreción de las señas del tiempo –del tiempo de la vida humana, del tiempo histórico –en determinados sectores del espacio.” (Bajtin, 1991, 400-401)

La unidad de lugar hace referencia a un elemento de identificación afectivo del espacio que es considerado como propio y

## Juego entre arte y teatro

común a muchas generaciones, de esta manera elimina la frontera temporal. Es un término que limita el espacio y al convertirlo en “unidad” lo convierte en la referencia de otros lugares. Manuel Delgado define el lugar como un orden en el que se distribuyen los elementos, ya sea objeto o persona, en relación con la coexistencia. “Se excluye la posibilidad de que dos cosas estén al mismo tiempo en el mismo sitio. Es la ley del lugar propio, de *mi sitio* o *nuestro territorio*: los elementos considerados uno al lado del otro, en su sitio, indicación, estabilidad, mapas. (Delgado, 2008, 126)

Manuel Delgado hace referencia un concepto de lugar relacionado con el sitio. “Algo o alguien está en su lugar”, “algo o alguien está en su sitio”. Lo que mantiene en común con la idea de lugar de Marc Augé es la idea de lugar propio ya sea por las consideraciones históricas, de identidad o de relaciones.

La diferencia entre lugar y territorio está en cómo se utiliza. Según Delgado “El territorio es un *lugar ocupado*, el espacio es ante todo un *lugar practicado*.” (Delgado, 2008, 39). El territorio se considera como una zona de uso exclusivo que pertenece a un grupo de animales y que por lo tanto defienden. Delgado considera que el término adecuado sería *territorializaciones*: “apropiaciones temporales de un espacio que nadie puede reclamar como privado, puesto que es por definición accesible a todos.” (Delgado, 2007, 105)

Mientras que el lugar puede ser privado, el territorio posee la unidad de lugar pero no podrá ser lugar de nadie ni siquiera de una comunidad. Nadie se puede apropiar del territorio y a todos es accesible. El no lugar de Marc Augé hace referencia a los espacios de tránsito:

Redes de autopistas, aeropuertos, supermercados, zonas de almacenamiento y a veces de venta, especialmente de productos que aceleran la circulación y la comunicación, a saber, automóviles, aparatos de televisión, ordenadores... El espacio urbano pierde sus fronteras y en cierta medida también su forma. (Augé, 1998, 127)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

Para Manuel Delgado el no lugar de Marc Augé se acerca a la idea del espacio vectorial:

El espacio del viajero diario, aquel que *dice* el espacio y, haciéndolo, produce paisaje y cartografías móviles. Ese *hablador* que hace el espacio no es otro que el transeúnte, el pasajero de metro, el manifestante, el turista, el practicante de *jogging*, el bañista en su playa, el consumidor extraviado en los grandes almacenes, o ¿por qué no? el internauta. El no-lugar es justo lo contrario de la utopía, pero no sólo porque *existe*, sino sobre todo porque no postula, antes bien niega, la posibilidad y la deseabilidad<sup>14</sup> de una sociedad orgánica y tranquila. (Delgado, 2008, 41)

El espacio del juego se sitúa dentro del espacio abstracto como espacio intermedio entre el mundo real y el mundo imaginario o del sueño. Además tiene un componente físico y real y otro mental que puede ser estudiado por su construcción puede ser utópico o distópico, por sus objetivos puede tener formas diferentes. En estas características podemos referirnos al “espacio lúdico” definido por Patrice Pavis en su *Diccionario del Teatro* como un espacio construido a partir de la acción y que los mismos actores deciden sus límites. Este espacio lúdico une un espacio textual (como es el utópico) y otro espacio-ambiente (entorno real o espacio físico). Dentro del espacio físico del juego puede ser limitado al lugar o un terreno, como la ciudad, barrios y extrarradio, o teatros y salas de exposiciones. En estos espacios físicos se puede jugar de diferentes maneras: conociendo, ocupando y modificando.

Jean Duvignaud, por ejemplo, habla del espacio del juego y del arte, como un lugar intermedio entre nuestra realidad física externa y nuestra realidad interna. “La región intermedia entre las creencias y las prácticas, y que poco a poco me apareció

---

14 Término que se aplica en psicología en referencia a la persona que se incluye en un experimento y desea que salga bien, que sería capaz de mentir para que se cumplieran los objetivos del experimento.

## Juego entre arte y teatro

como campo de las actividades inútiles y del juego. (Duvignaud, 1982, 26) Para él “es reconocer, en toda vida humana colectiva, esa región lúdica que invade la existencia, empezando por la divagación, el sueño o la ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario.” (Duvignaud, 1982, 25) Es necesaria y vital para cualquiera tener este margen o el *umbral* entre la vida cotidiana real y el mundo de la imaginación y los sueños. Jesús Díaz Bucero en su tesis *El juego es el juego. El juego en el pensamiento occidental y en el arte del siglo XX*, 1994, señala este espacio que llama “entre” y lo relaciona directamente con la bisagra de una puerta nuevamente en el umbral pero es “entre” el arte y el pensamiento. La acción pendular del juego que resalta Gadamer. Sutton-Smith en su artículo *La ambigüedad del juego*, 2009, explica las ideas de Victor Turner (1969) el antropólogo que califica el juego de *liminal* o *liminoide* en el sentido en que se sitúa en un umbral entre la realidad y la irrealidad, como si estuviera entre el mar y la arena de la playa.” (Sutton-Smith, 2009, 37) Estas fronteras hacen referencia, como vimos en *los límites del juego*, a lo “infrafino” de Duchamp. El arte, el teatro, como el juego hacen palpable esa frontera. Marc Augé define la frontera como “un paso, ya que señala, al mismo tiempo, la presencia del otro y la posibilidad de reunirse con él.” (Augé, 2007, 21) Esta frontera corresponde al cronotopos del *umbral*. Para Bajtin este cronotopos tiene unas características que resalta la intensidad de las emociones precisamente por la condensación espacial y temporal. Será un una línea, una frontera, que puede dar la sensación de permanencia por la duración. Bajtin señala:

Este puede ir también asociado al motivo del encuentro, pero su principal complemento es el cronotopo de la *crisis* y la *ruptura* vital. La misma palabra «umbral», ha adquirido en el lenguaje (junto con el sentido real) un sentido metafórico, y está asociado al momento de la ruptura en la vida, de la crisis, de la decisión que modifica la vida.” (Bajtin, 1991, 399)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

El juego se sitúa en la frontera o pasaje de la realidad cotidiana y de la imaginación, el mismo hecho de ser una actividad obliga al tránsito. La explicación sobre un espacio transversal que ofrece Delgado es similar a las características del juego:

Un estudio de los espacios que podríamos llamar *transversales*, es decir espacios cuyo destino es básicamente *traspasar*, cruzar, intersectar otros espacios devidos territorios. En los espacios transversales toda acción se plantearía como un *a través de*. No es que en ellos se produzca una travesía, sino que son la travesía en sí, cualquier travesía. No es nada que no sea un irrumpir, interrumpir y disolver luego. Son *espacios-tránsito*. (Delgado, 2008, 36)

Estos espacios transversales, fronterizos, también se acercan a cronotopos más comunes como son el camino y el encuentro. El camino tiene unas características particulares, un camino es un tránsito de un lugar a otro. Posee además la posibilidad de que se den otros cronotopos como el del encuentro y otras experiencias como la sorpresa.

La utopía, como dice Javier Echeverría, forma parte del espacio mental e ideal en el que se construye el juego, las reglas y estrategias. Foucault considera que es el espacio narrativo. La distopía aparece cuando la utopía conecta con el espacio real, cuando se realiza el juego. Cualquier parecido con lo pensado es casualidad, se toman otros caminos, se saltan normas del juego, y el azar también participa, dando como resultado situaciones que a veces no son contempladas. Dominique Gonzalez-Foerster resalta que ella cuando realiza sus exposiciones se mueve entre la utopía y la distopía debido a que plantea un desarrollo de la exposición que luego realiza físicamente el espectador que se mueve e interpreta. El espacio físico, según Foucault, corresponde a la heterotopía (el espacio lúdico según Pavis). Se trata de un lugar y tiempo delimitado y real que se mezcla con una narración paralela que es el juego donde se conjuga la utopía y la distopía.

## Juego entre arte y teatro

Deleuze empezará por el juego ideal, el juego utópico, el que sólo puede ser pensado, puesto que el realizado entraría a formar parte de la distopía.

El juego ideal del que hablamos no puede ser realizado por un hombre o por un dios. Sólo puede ser pensado, y además pensado como sin sentido. Pero precisamente es la realidad del pensamiento mismo. Es el inconsciente del pensamiento puro (...) Y si se intenta jugar a este juego fuera del pensamiento, no ocurre nada, y si se intenta producir otro resultado que no sea la obra de arte, nada se produce. Es, pues, el juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay sino victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar, en lugar de dividirlo *para* dominarlo, *para* apostar, *para* ganar. Este juego que sólo está en el pensamiento, y que no tiene otros resultados sino la obra de arte, es también lo que hace que el pensamiento y el arte sean reales y trastornen la realidad, la moralidad y la economía del mundo. (Deleuze, 2005, 91)

Javier Echeverría considera necesario para poder analizar el juego a partir de la perspectiva de “campo de juego”, como “sistema de lugares organizado en función de un principio único de ordenamiento del campo, o contradicción principal; perspectiva esencialmente unitaria y unificada del espacio del juego.” (Echeverría, 1980, 121)

Echeverría distingue dos puntos de vista distintos para el campo de juego: una primera dominante para el jugador y otra segunda “el lugar de la objetividad, desde la óptica del espectador, son desdoblamiento de una misma figura, encarnaciones de un mismo lugar: el del poder, el del dominio del juego, lugar cuyo ocupante no tiene par, ni por su fuerza ni por su sabiduría en la visión.” (Echeverría, 1980, 53) Por ejemplo, estudio de fuerzas, si es equilibrado o existen desigualdades, por objetivos si requiere llegar a una situación final o se permanece en la misma situación.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

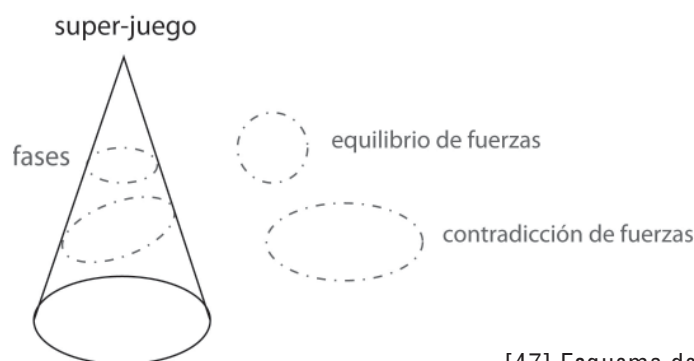
### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

Echeverría analiza el juego y sus estrategias a partir de la visión del campo y da una morfología a cada uno de los juego a partir del espacio geométrico plano y tridimensional:

El juego total, al desarrollarse, puede ser interpretado a su vez como un cono. Las fases constituirían otros tantos cortes del cono; el corte circular equivaldría a su equilibrio, mientras que los cortes transversales, las elipses, representarían el juego como contradicción de fuerzas, como progresivo enfrentamiento entre dos polos. La circunferencia es el límite de dicha pugna, el momento de la unidad entre los contrarios, que tiene lugar en el centro, cuando la excentricidad se convierte en uniformidad. (Echeverría, 1980, 129)

Echeverría resalta que quien ocupa el centro del juego sufre una transformación de quien domina el juego. El hecho de que quien ocupa el centro del juego es el que sufre una transformación nos recuerda al teatro ritual de Grotowski en el que el actor que es el que está en el centro del montaje al confesarse ante el público se transforma. En la representación de la forma del juego el vértice del cono “sería la encarnación del lugar del poder o cima del ‘superjuego’.” (Echeverría, 1980, 130)

En la situación que no existiera un objetivo único como puede suceder en el arte y el teatro, el volumen que se crearía es un cilindro. Gaston Bachelard en su libro *Poética del espacio* en



[47] Esquema del super-juego

## Juego entre arte y teatro

el capítulo sobre la fenomenología de lo redondo plantea lo redondo como encerrado en sí mismo, concéntrico, sin exterioridad. “Porque vivida desde dentro, sin exterioridad, la existencia sólo puede ser redonda” (Bachelar, 2005, 273) Él plantea lo redondo como concéntrico que mira hacia dentro, introspectivo concentrado en sí mismo.

El espacio físico del juego podría llamarse, como dice Sutton-Smith, escenarios de juego, pues son espacios de acción. Para él “los escenarios de juego también varían mucho: desde los parques, las habitaciones de juegos, los teatros y los campos de juego a los campos de deporte, los circos, los paseos para desfiles y los casinos.” (Sutton-Smith, 2008, 43) Es la “heterotopía” de Foucault. También hay que añadir a los escenarios de Sutton-Smith un espacio físico virtual que actualmente crea la mayoría de los movimientos: internet. Una característica que puede ayudar a estos espacios es la horizontalidad. Rudolph Arnhem explica:

En la medida en que el plano horizontal es el terreno propio de la acción, casa con el teatro en cuanto espacio donde una acción se desarrolla, pero interfiere con él en cuanto objeto de contemplación: su situación predispone antes a la participación activa del espectador que a la contemplación distanciada. (Arnhem, 2001, 52)

El plano horizontal del que habla Arnhem nos remite al tablero de juego, a las salas de exposiciones y también a las instalaciones artísticas, como en las ciudades de Miquel Barceló cuando hablamos de *Los juguetes*. Podemos hacer una distinción entre el plano horizontal y el plano vertical del espacio. Una de las cualidades que tiene la percepción visual es que la visión completa de una figura, como señalaba Giacometti, no requiere buscar otra forma para ampliar el campo de conocimiento que lo que se está viendo de otra manera, por ejemplo con el tacto o recorriendo el espacio circundante. Es justo lo que sucede con un objeto situado en el plano frontal, como un cuadro, donde el que mira se sitúa en el mejor sitio posible para verlo. En el plano horizontal nos

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

encontramos que para conseguir abarcar la dimensión real de los objetos tienen que ser recorridos, rodeados y, por otro lado, la disposición de los objetos que no están fijados entre sí se convierten en fichas dentro de un tablero de juego que pueden ser movidas. El tablero puede considerarse como una de los espacios de juego, este lugar tiene la característica que se convierte en espacio público en la medida que todo lo que se sitúa en él es visible para todos los participantes y es donde se realizan las maniobras. Lo que se sitúa fuera de él es privado y pertenece al espacio en el que se preparan las estrategias. Lo mismo sucede en el resto de espacios públicos que pueden ser considerados como espacios de juego, es decir, desde la sala de exposiciones a la plaza, de la plaza al paraje montañoso y del paraje montañoso a la playa. Marc Augé plantea que la urbanización del mundo conlleva “nuevas formas de movilidad” (Augé, 2007, 25) y que “el mundo constituye una ciudad” (Augé, 2007, 38) Desde lo más recóndito del planeta hasta los espacios virtuales son urbanos, espacios públicos y espacios de juego donde los límites espaciales pueden ser difusos.

Otra forma de entender el espacio público es como plantea Delgado:

El lugar por definición de lo urbano, puede ser entonces contemplado como el de la proliferación y el entrecruzamiento de relatos, y de relatos que, por lo demás, no pueden ser más que fragmentos de relatos, relatos permanentemente interrumpidos y retomados en otro sitio, por otros interlocutores. Ámbito de los pasajes, de los tránsitos, justamente por lo cual reconoce como su máximo valor el de la accesibilidad.” (Delgado, 2008, 190)

Pero dentro de los espacios físicos se puede llegar a los campos de juego de diferentes maneras: se adaptan, se crean o se ocu-

## Juego entre arte y teatro

pan. El seguimiento de estos espacios lo vamos a hacer desde los más simples como son espacios destinados al arte y el teatro hasta los más complejos como la ciudad.

### a) Espacio de arte

El espacio de arte es un espacio destinado al arte y a la exposición de objetos que, a diferencia del teatro, tiene que ser recorrida por el visitante. A lo largo de la historia el lugar de exposición ha sido un lugar de paso, como galerías y pasillos. Aunque si pensamos en el inicio del museo nos encontramos hablando de las *wunderkamera* o cámara de las maravillas. Una habitación reservada para los objetos coleccionados de cierto valor estético, objetos curiosos e incluso juegos. Se puede decir que estas salas de colecciones y estas galerías son el inicio de la institución museo, lugar, por encima de todo, de la exposición de obras de arte. En la exposición lo que se hace es “poner en relieve, destinado a todo el público, un conjunto de bienes muebles, inmuebles o fungibles, según un programa preciso y en un espacio determinado, bajo techo o al aire libre, con la ayuda de medios variados, esencialmente visuales (6 de marzo de 1979).” (Rivière, 1991, 333)

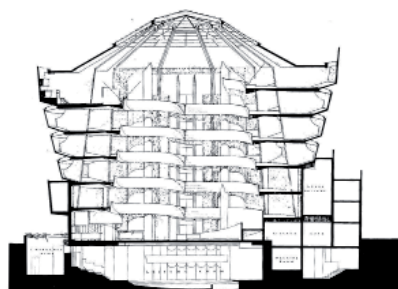
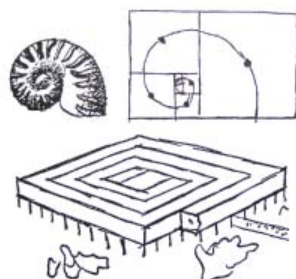
Los espacios de arte, ya no sólo son museos o salas de exposiciones, también está la calle, la ciudad donde permite a muchos artistas que sus obras tengan más espectadores. Estos espacios los podemos clasificar como museos donde se incluyen salas de exposiciones y la calle. Analizando primero el museo, en muchos casos, ha marcado las tendencias de las salas pequeñas institucionales y privadas como las galerías de arte. Los museos pasaron durante el siglo XIX a ser edificios monumentales reconvertidos en museos con habitaciones, pasillos y jardines, convertidos en salas para obras de arte. Dentro de ese periodo pasaron los museos de ser un lugar que tenía obras de arte por todos lados, con criterios marcados por las modas a hacer montajes que “contextualizaran” las obras a partir de recreaciones de salones

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

palaciegos de épocas diferentes con cuadros y esculturas. Cuando llegó a principios del siglo XX la crisis de los museos, Paul Valery hablaba de la muerte de los museos, se replantearon las formas de exponer las obras y su arquitectura. La crisis vino provocada por la función del museo de entonces, espacio que albergaba obras de arte, sin más propósito que almacenarlas para ser vistas. Los artistas denominaban mausoleos a los museos, eran obras de arte enterradas a las que se podía ir a venerar. Era tal el estancamiento que los artistas preferían exponer en salas pequeñas, galerías e incluso en la calle. Esta situación se prolongó en el tiempo. Algunas propuestas de museo fueron de arquitectos tan conocidos como Le Corbusier, que ideó *Le Musée à Croissance Illimitée* (1939) un museo que fuera creciendo según las necesidades, de exposición y pensando que fuera flexible y que funcionara como un ente vivo. Para eso la mejor forma era una espiral a la que se pudiera ir añadiendo salas cada vez que fuera necesario. El montaje de estos espacios buscaban un espacio neutro, el *White box*, con un recorrido lineal de los espacios, como los pasillos, un recorrido fijado por los organizadores del museo, pero el arquitecto se lo ofrecía en el mismo edificio. Siguiendo esta misma idea de exposición y de recorrido tenemos como ejemplo construido el Museo Guggenheim de Nueva York (1959) de Frank Lloyd Wright, que en lugar de utilizar la espiral en horizontal la convierte en un helicoide, lo construye en vertical, esta situación evidentemente no permite la flexibilidad de ampliación que tenía la propuesta de Le Corbusier, pero crea un espacio interior que obliga al montaje de exposición a funcionar de la misma manera, como un corredor, un tránsito que a diferencia del proyecto de Le Corbusier no resulta laberíntico y permite que los espectadores puedan orientarse perfectamente por el espacio del museo, puesto que todo el recorrido rodea un espacio central vacío. Estos dos ejemplos, uno que sólo llegó a proyectarse y otro que se encuentra en Nueva York, reflejan la forma del juego de las que hablaba Javier Echeverría. El círculo como fase del juego en el que las fuerzas son iguales y el cilindro como juego que no tiene un objetivo por encima de otros

## Juego entre arte y teatro



[48] Museo de Le Corbusier, [49] Museo Guggenheim de Nueva York de Frank Lloyd Wright

Los museos de arte contemporáneo han sido los que más han exigido en sus cambios como espacio. Desde principios de los 60, que como respuesta a los problemas de los museos, los artistas exigían tomar la calle o el territorio como lugar de exposición. Era una forma de ir contra la institución museo y permitir el acceso al arte a todo el mundo. Es lo que sucedió con el *Land Art*, el *happenings* y el *minimal art*. El museo de arte contemporáneo modificó sus espacios para poder albergar toda esta variedad de formatos y permitir la libertad del espectador a la hora de realizar su propio recorrido, no marcado desde la institución. Los nuevos formatos de exposición, aparte de la función didáctica que muchas veces tiene, buscan nuevos modelos con el fin de crear nuevas experiencias para el espectador. Aspecto que ha obligado a que modifiquen no sólo el tamaño de las salas de exposiciones, mucho mayores que las de antes, sino también a hacer que las salas dedicadas al arte sean salas polivalentes, de forma que puedan variar los formatos de exposición y contenidos según las necesidades del momento.

### b) El espacio del teatro

El espacio del teatro puede referirse a distintos espacios. Fabrizio Cruciani en su libro *Arquitectura teatral*, 1994, distingue la variedad de sentidos que tiene este concepto dentro del teatro:

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

El espacio del teatro es una totalidad compleja que no se puede reducir a la suma de escenografía y arquitectura teatral. Al decir 'el espacio del teatro' se puede hablar del edificio delegado a las funciones representativas o se puede hablar de la forma de la sala teatral o puede incluso referirse al lugar de la acción dramática, en la doble (y necesariamente homogénea) función de espacio del personaje y espacio del actor; o más restrictivamente, al espacio ilusorio y/o alusivo de la escenografía. (Cruciani, 1994, 11)

Teniendo en cuenta la dificultad de la que habla Cruciani vamos a diferenciar cada una de los espacios del teatro como: edificio teatro, escena, nuevos teatros.

El primer espacio teatro que se reconoce en el mundo del ritual es el círculo. "Intérpretes y espectadores participantes se integraban en un acontecimiento común; la posterior separación del escenario respecto al público creó el dilema espacial que nunca pudo resolverse por completo." (Arnheim, 2001, 52) La palabra *theatrum*, según Cruciani, ha "indicado un 'lugar cerrado' o separado; y en la era humanística designaba todavía un 'objeto' que mirar y/o un lugar al cual mirar." (Cruciani, 1994, 14) Podríamos incluir a la sala dedicada a la obra de arte en esta definición. La obra de arte pictórica como la escultórica de bulto redondo tiene un carácter concéntrico, cercano al círculo, donde todo lo que le rodea se dirige hacia él. En el caso de la obra pictórica no posee una visión volumétrica real sino que, como dice Arnheim, "el espectador, centro dinámico al que va dirigido el espectáculo, forzosamente lo contempla o desde uno solo de sus lados, y por tanto de forma comprimida y problemática." (Arnheim, 2001, 52)

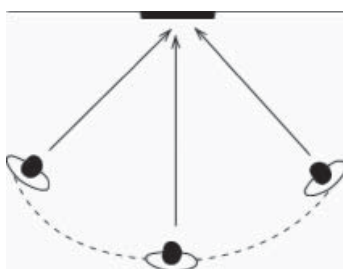
Es una disposición muy parecida a la que existe en el teatro tradicional occidental, que se llama a la italiana, puesto que la zona de representación teatral queda dentro de la pared y enmarcado por la boca del escenario. Esta forma de enmarcar sólo permite la visión del espectador desde un sitio. Rudolph Arnheim dice

## Juego entre arte y teatro

que “una de las características fundamentales de un espacio enmarcado es que crea su propio centro.” (Arnheim, 1995, 68) La diferencia es, mientras que el espectador rodea la obra de arte, lo obra teatral se suele contemplar desde un sitio fijo y las distintas disposiciones que puede tomar el espectador de arte ejemplifica la disposición de butacas de un teatro tradicional europeo.

La visión que se tiene en estos casos es la de un cuadro, una caja escénica que sólo se puede ver desde un solo lado, olvidando las tres dimensiones del espacio escénico. En relación con este problema Allan Kaprow se manifiesta: “he dejado de pintar porque pintar era como el teatro, una actividad circunscrita.” (Kaprow, 1973, 78)

El espacio escénico tradicional ha tenido como variantes características geométricas: el semicírculo ha sido lo más habitual junto al trapecio y el rectángulo. Dentro de estos espacios escénicos se han hecho otras variantes en la forma de que el espacio escénico penetra en el espacio habitual del espectador. La más común es el proscenio que sobresale un poco de la pared y permite mediar al actor entre el espacio representado y el público. Existen otros como el teatro inglés isabelino, en el que se representaban el teatro de Shakespeare, un ejemplo es el teatro *The Globe* en Londres, o el tipo de teatro japonés *Kabuki*. Todos estos espacios escénicos estaban bien diferenciados de la zona del público, la mayoría de las



[50] Esquema vision de un cuadro

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

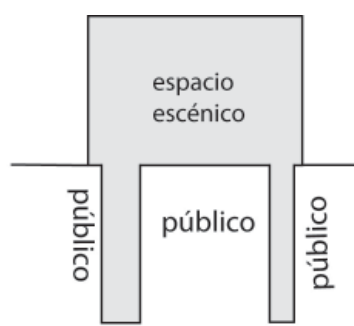
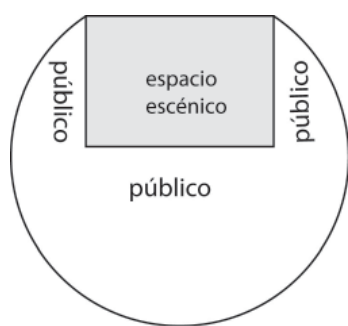


[51] Tipos de cajas escénicas

veces a través de plataformas en altura que permitieran ser vistos y a la vez diferenciar un espacio del otro.

El teatro ha permanecido vivo a lo largo de la historia gracias a la calle y su carácter más popular, los cómicos han utilizado como espacios las barracas y carromatos como plataforma para la representación, dentro de la nobleza se han construido, sobretodo en el Renacimiento, los teatros privados dentro de los palacios, como el teatro de Vicenza, son pequeñas réplicas de los teatros romanos, un semicírculo con fachadas de arquitecturas clásicas en piedra y detalles como la utilización de la perspectiva para dar profundidad a la escena. El corral de comedias es el teatro barroco popular español parecido al teatro romano en el sentido que utiliza una fachada de un edificio como fondo de la escenografía. Estos edificios son copias de las corralas de vecinos, un edificio con un patio interior con un pozo donde todas las galerías dan a ese espacio, una de las fachadas se utilizaba como decorado del montaje, mientras que desde el patio y las galerías se situaban los espectadores como el corral de comedias de Almagro. El teatro romano utilizaba de fondo la representación de la fachada de un edificio y la acción transcurría delante dando a entender que la acción que se representaba era el interior o el exterior del edificio, un ejemplo cercano lo tenemos en el teatro romano de Mérida. Todos estos espacios utilizan los espacios escénicos tradicionales de los que hemos hablado. Pero en el siglo XVIII el edificio del teatro ganó importancia como lugar de acontecimientos sociales. De forma que el público asistía a los montajes con el propósito de ser visto y mirar. De forma que las galerías se convirtieron en palcos, como pequeños escenarios enmarcados que se situaban las

## Juego entre arte y teatro



[52] The Globe, Londres, [53] Planta de teatro isabelino, [54] Estampa de teatro Kabuki y [55] planta de teatro Kabuki.

clases altas, mientras que en el patio de butacas se estaba el pueblo. Dejando y quitando importancia a lo que sucedía en escena entre los actores aunque sin perder la fastuosidad de los mecanismos para los escenarios. Todo funcionaba de cara al público. Esta situación se mantuvo hasta principios del siglo XX en la mayoría de Europa. Fueron teatros que lo fundamental residía en que el espectador fuese mirado y mirase. Stanislavski cuenta que el actor no tenía ningún espacio para prepararse, cambiarse o calmarse, antes de salir a escena. En cuanto al espectador su espacio estaba diferenciado por clases y separado de la escena por el foso, como si de un castillo se tratase y los que estaban en escena tuvieran miedo del público.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

En el siglo XIX, Wagner construyó en su ciudad natal Beyreuth un teatro que fueron los primeros cambios arquitectónicos en relación con el público. Cambió los palcos por las gradas, al modelo clásico griego, donde no hay distinción de clases sociales. Las teorías de Wagner sobre un teatro total como un arte total que uniese música, pintura, escultura y arte dramático, producen una revolución en el campo teórico y práctico del teatro. Adolph Appia dice “hemos descubierto nuestros cuerpos, perdidos tras estos siglos, y ahora estamos palpando una nueva conciencia, un sentimiento solidario como imperativo categórico revelado repentinamente. *Hemos dejado de ser espectadores.*” (Appia, 2004, 16) A partir de ese momento dos objetivos fundamentales han promovido la evolución del edificio y del teatro en general: la búsqueda del acercamiento del público, hacerle más participativo o que fuera capaz de percibir experiencias o situaciones nuevas como si estuvieran dentro de la escena y también buscaban mayor practicabilidad del espacio escénico que permitiera a su vez mayor variedad de formatos. De forma que en una misma sala pueda representarse desde un pasacalle, a un circo, pasando por los formatos más tradicionales del teatro como a la italiana o a la isabelina.

Los cambios más llamativos en relación con el edificio se empiezan a configurar en la década de 1910 y 1920 con los trabajos de Meyerhold, como vemos cuando hablamos *del espectador*,



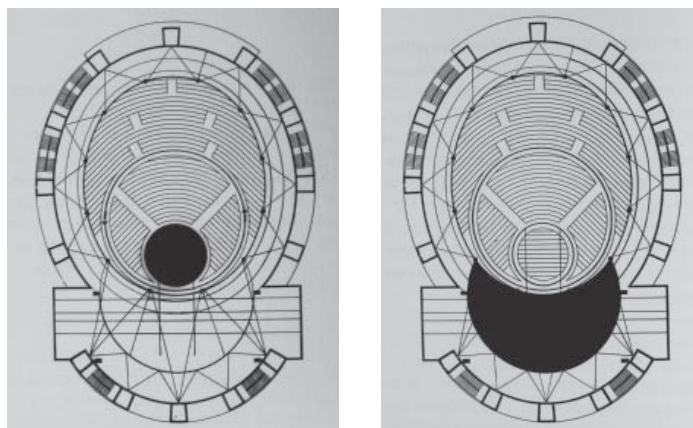
[56] Teatro de Vicenza y [57] Corral de Comedias de Almagro

## Juego entre arte y teatro

introdujo al público dentro del montaje, creando una escena que no tenía fronteras con el espectador. Erwin Piscator, el director teatral que Bertold Brecht consideraba como “el director del teatro épico”, junto al arquitecto Walter Gropius proyectan un edificio que llaman *Totaltheater*.

Es un edificio marcado por lo ‘total’, en el cual el público como referencia espacial está circundado por un escenario ‘total’ y, con él, confrontado a lo ‘total’. La simultaneidad de los sucesos históricos, la contemporaneidad de los sucesos históricos, la contemporaneidad de la acción y reacción social y política pueden reproducirse al mismo tiempo sobre este escenario, sobre esta ‘totalidad escénica’. (Piscator, 2004, 62)

Walter Gropius refiriéndose al edificio explica que “se ha superado la separación entre espectáculo y público, la sala misma se convierte en escenario y, en vez de una superficie de proyección, surge un espacio de proyección.” (Gropius, 2004, 63). El teatro



[58] [59] *Teatro total* de W. Gropius. Dos posiciones distintas del escenario

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

total de Gropius ha servido de prototipo de las salas de teatro actuales, llamadas teatro central, debido a la colocación del escenario en el centro pero que permiten la variedad de escenarios según las necesidades del montaje.

Con la misma intención de que no existiera una frontera entre el espacio del público y el montaje en los años 60 aparece un teatro pequeño experimental *El teatro de las 13 filas* de Jerzy Grotowski. Una sala pequeña y limitada a 13 filas, en la que los pocos espectadores que podían asistir formaban parte del montaje. La disposición de las butacas de las trece filas variaba según la puesta en escena como parte del decorado. El público se convertía en comparsa del montaje.

Tal era el empeño de eliminar las fronteras entre el espectador y el actor desde principios de siglo que Meyerhold aspiraba a que el teatro se hiciera en las fábricas. Y así eliminar el edificio teatro para llevar el teatro a la vida cotidiana. En los años 60 aparecieron compañías como Living Theatre que hacían montajes teatrales en los solares o descampados de las ciudades. De forma que uno podía encontrarse en cualquier momento con un espectáculo teatral. El director y artista Tadeusz Kantor durante toda su vida usó los sótanos de los edificios de Cracovia como salas improvisadas de teatro y así les daba una ambientación. Eran estancias vacías: “era rimasta a disposizione una *stanza vuota*. Ciò mi obbligava a una fondamentale revisione della concezione del luogo e dello spazio scenico..”<sup>15</sup> (Kantor, 1988, 155)

El espacio del teatro que se sitúa dentro de la escena puede llamarse: decorado, siguiendo el esquema clásico de los telones pintados y la perspectiva atmosférica con primer plano, segundo plano y tercer plano; escenografía, con la utilización del *atrezzo* y practicables como rampas y plataformas; y diseño de espacio escénico, debido a que se realiza en un espacio que sirve de apoyo

---

<sup>15</sup> Había permanecido a disposición de una habitación vacía. Esto me obligaba a una revisión fundamental de la concepción del lugar y del espacio escénico.

## Juego entre arte y teatro

a los movimientos del actor. En los dos primeros prima la visión del espectador, mientras que en el último es ajeno a lo que ve el espectador, lo que sucede no es real y lo que hace es apoyar al actor. Pero en todos los casos la creación de las atmósferas y ambientaciones a través la utilización de la luz, la composición y los materiales, son la clave para que el actor y el espectador se introduzcan en la historia. Adolph Appia, escenógrafo y seguidor de las teorías de Wagner, fue quien dio mayor importancia a la ambientación, sobresaliendo las atmósferas a través de la luz y la música en espacios que propiciaran ritmos al actor. “El baile y las estatuas vivas forman ahora parte de un repertorio indefinido que refundan al final el juego.” (Appia, 2004, 16) Según Ángel Martínez Roger lo que busca Adolph Appia es “poner en conexión al hombre y su cuerpo con la adecuada utilización de las medidas y proporciones del espacio conforme a unos criterios racionales que tienen su fundamento en la luz cenital de la naturaleza y su lógica gravitatoria.” (Martínez Roger, 2004, 40-41) Según Martín Dreier, Appia distingue cuatro elementos de la puesta en escena necesarios y elementales para hacer una reforma en el teatro:

*El intérprete*—refiriéndose de igual manera a su componente vivo como al decorado inerte— es decir que entendía con ello todo aquello que se encontraba sobre el escenario. *La instalación*, se refiere aquí a la ordenación del decorado en el espacio escénico vacío, además de la *iluminación* y, por último, *la pintura*. (Dreier, 2004, 54)

Los directores teatrales y actores como Stanislavski y Chejov reconocen en la ambientación uno de los puntos de apoyo externos del actor para entrar en situación a partir de las emociones. “El ambiente que nos rodea influye sobre nuestros sentimientos. Y esto ocurre no sólo en la vida real, sino también en escena.” (Stanislavski, 2003, 231) La ambientación o atmósfera en un espacio escénico es para Chejov el aire que le rodea al actor y “que siempre le apoyará provocando nuevos sentimientos e impulsos creadores. La atmósfera le apremiará para que actúe armónicamente con ella.” (Chejov, 1987, 64) La ambientación del espacio facilita el

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

trabajo del actor como bien comenta Mitjail Chejov y corrobora el director de teatro Juan Dolores Caballero. Esta ambientación se acerca a los juegos infantiles que define Jasia Reichardt con el mismo nombre, que permite al niño crear situaciones nuevas.

Estas necesidades técnicas, en el teatro son accesorios del montaje pues, como dice Peter Brook, un espacio donde sólo hay un actor y un espectador ya hay teatro. Meyerhold dice que “el elemento fundamental es saber disponer de su cuerpo en el espacio es una ley fundamental de la interpretación.” (Meyerhold, 1971, 133) y “el único deseo del actor es *dominar* el espacio escénico que ha preparado.” (Meyerhold, 1971, 75).

Erving Goffman se ha planteado que el espacio de acción del actor real es la vida cotidiana, es el espacio público, la ciudad, la calle. Toda persona tiene un rol es un actor y su espacio de acción es su entorno. Manuel Delgado se pregunta “si no se habrá dado demasiado de prisa la razón a Erving Goffman en lo que fue su recuperación de la vieja metáfora teatral, según la cual el espacio público es un espacio dramático, un escenario sobre el que los sujetos desarrollan roles predeterminados.” (Delgado, 2008, 183)

#### c) La ciudad, la calle, la plaza el espacio público

La calle, la ciudad, espacio público, es desde su misma aparición uno de los espacios más polivalentes para el arte y el teatro. En él se puede actuar de diferentes maneras y tiene la característica de espectadores asegurados. Como dice Manuel Delgado:

La calle y los demás espacios urbanos del tránsito son escenarios de predisposición total al «ver venir», en la que el número infinito de potencialidades se despliega alrededor del transeúnte, de tal manera que en cualquier momento pueden hacer erupción, en forma de pequeños o grandes estremecimientos, acontecimientos en los que se expresa lo aleatorio de un ámbito abierto, predisuesto

## Juego entre arte y teatro

para *lo que sea*, incluyendo los prodigios y las catástrofes. (Delgado, 2008, 185)

La calle es el lugar del juego en potencia. Un análisis que se acerca mucho al cronotopo del camino en la ciudad corresponde a la calle. Lefebvre dice: “¿qué es la calle? Es el lugar (topo) del encuentro, sin el que cual no cabe otros posibles encuentros en lugares asignados a tal fin (cafés, teatros y salas diversas). Estos lugares privilegiados o bien animan la calle y utilizan asimismo la animación de ésta, o bien no existen.” (Lefebvre, 1983, 25) Nuevamente nos encontramos con el cronotopo del encuentro del que hablaba Bajtin, que tiene la característica de ser más temporal y que se da más fácilmente en el cronotopo del camino y en el tránsito fronterizo, lugar en el que se sitúa el juego, como remarcamos al principio *del apartado*. La percepción de la calle y del espacio público de Manuel Delgado se acerca más al espacio de anonimato:

Por definición la calle, la plaza, el vestíbulo de cualquier estación de tren, los bares o el autobús, son espacio *de paso*, cuyos usuarios, las moléculas de urbanidad—la sociedad urbana haciéndose y deshaciéndose constantemente—, son seres de la indefinición: ya han salido de su lugar de procedencia, pero todavía no se han incorporado a su nuevo rol.” (Delgado, 2008, 119)

El individuo queda situado en el pasaje o la trayectoria en un lugar fronterizo que le permite cambiar de papel durante un tiempo. La “*trayectoria o transcurso*, para subrayar cómo el uso del espacio público por los viandantes implica la aplicación de un movimiento temporal en el espacio” (Delgado, 2008, 124) Lo que sucede para que se de este espacio del anonimato es que se genera un espacio vacío, “una oquedad marcada que implica, para quien se instala en ella, una destrucción física o moral del yo, del propio cuerpo o, cuando menos, de la propia identidad puesto que la violencia del choque se asocia a una disolución de cualquier estabilidad.” (Delgado, 2008, 101) Esta situación requiere formas más complejas para apropiarse del espacio. En la mayoría de los

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

casos es el grupo quien ocupa la calle a nivel social a través de la manifestación o de la fiesta, de forma que se mantiene el anonimato y se gana identidad en lo colectivo. “La expresión más emblemática de movilización –entendida como apropiación colectiva del espacio urbano– son las fiestas.” (Delgado, 2007 159) Pero el *motín*, como manifestación de la protesta “lleva hasta sus últimas consecuencias el reciclaje práctico y simbólico del espacio urbano que la fiesta prefigura.” (Delgado, 2007,178) Delgado utiliza los conceptos de De Certeau para hablar del motín pero el concepto de Michel De Certeau se acerca más al escamoteo:

Hace “jugadas” en el campo del orden construido. Muy lejos de constituir una regresión hacia unidades artesanales o individuales de producción, el escamoteo reintroduce en el espacio industrial (es decir, en el orden presente) las tácticas “populares” de antaño o de otra parte. (De Certeau, 2000, 31)

El escamoteo, el motín, la huelga, la manifestación, tiene un sentido que muestra una disconformidad con el *orden construido*, que en muchos casos saben que el cambio no se produce de forma inmediata. A través del arte hay grupos que utilizan estas formas para ocupar la calle como los situacionistas con sus derivas y sus pintadas o los artistas que realizan arte público, en muchos casos grafiteros como Banksi o esculturas como las de Serra que al final son retiradas precisamente por la lucha contra el orden establecido. En el teatro son grupos como *Living theatre* o los mimos y los hombres-estatua. En el espacio público nadie tiene asegurada la permanencia siempre puede ser modificada por otro. Javier Echeverría lo llama el centro vacío del juego. El juego permite ocupar de manera diferente el espacio público de la ciudad. Nos permite apropiarnos de un espacio que como dice Javier Echeverría “los señores de los juegos siguen hoy en día la técnica de mantener vacío el lugar del poder y de que quien lo ocupa no haga ostentaciones del mismo.” (Echeverría, 1980, 134). El espacio vacío del juego invita a llenarlo “con la manipulación lúdica del espacio recibido en común o de figuras que deformamos. O desviamos.”

## Juego entre arte y teatro

(Duvignaud, 1982, 127) En la ciudad el centro vacío del juego es una lucha constante entre mantenerlo vacío y ocuparlo, quien lo ocupa domina el juego. Es la forma del cono que plantea Javier Echeverría en el juego. La punta del cono es el “super-juego”. La manera de dominar el juego en la ciudad, el espacio público, varía: se conoce, se ocupa, se modifica pero la apropiación del espacio siempre se hace de forma provisional:

El lugar dominante no es un lugar como los demás. Nadie lo puede ocupar más que como representantes, como delegado del conjunto de jugadores. Lo que dicho lugar representa, como ya he repetido, es que cabe una visión (intuición, aprehensión, comprensión, inteligencia) completa y total del juego, que hay un sujeto de dicha visión, el espectador, y un lugar desde el cual se ven las cosas como son, con justeza, en verdad.” (Echeverría, 1980, 125)

Echeverría propone un juego con unas reglas válidas para cualquier sitio, es el *juego del dominio*: “La base del mismo radica en considerar una partida o envite como un movimiento o transformación de posiciones. Cada jugador ocupa su lugar en la cancha, ocupa una posición en el terreno de juego.” (Echeverría, 1980, 50)

Lefebvre resalta que cuando se realizan algunos de estos juegos de dominio dentro del ámbito del arte y el teatro en el espacio de la ciudad, muestra el verdadero carácter del espacio como:

a) un espacio político, ámbito y objeto de diversas estrategias; b) una proyección del tiempo, que a su vez actúa sobre él, lo cual hace posible su dominación y, en consecuencia, la terrible explotación a que se le somete actualmente. Lo cual es anuncio de la ruptura del eje tiempo-espacio. (Lefebvre, 1983, 51-52)

Una característica que tienen los espacios dominados, para Lefebvre, es que “tienden a invertir la situación y convertirse en dominantes, sobre todo cuando detentan fuentes de energía.”

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

(Lefebvre, 1983, 6) Es la capacidad que tiene el espacio público de reconvertir cualquier objeto o manifestación ajena y opuesta en algo propio. Como dice Manuel Delgado:

No es nada casual que algunos de los movimientos más beligerantes en la reconsideración en clave creativa de las formas de apropiarse de la ciudad –de los simbolistas del XIX al grupo Stalker, pasando por las primeras vanguardias o los Situacionistas– pusieran ese énfasis en la necesidad urgente de reinfantilizar los contextos de la vida cotidiana. Reinfantilizar como restaurar una experiencia infantil de lo urbano: el amor por las esquinas, los portales, los descampados, los escondites, los encuentros fortuitos, la dislocación de las funciones, el juego. (Delgado, 2007, 266)

El manifiesto de los situacionistas utiliza los conceptos señalados por Lefebvre y los de Michel De Certeau como base de su ideario. Libero Andreotti escribe:

Entre los principios destacamos el apasionante rechazo de toda forma de economía utilitaria, la comprensión de la ciudad como espacio de juego y autorrealización humana, y la fe en las posibilidades del espacio urbano para generar momentos de genuina participación democrática. (Andreotti, 1996, 8)

Las reflexiones sobre el espacio público, su uso y apropiación plantean buscar constantemente nuevos métodos de ocupación y nuevos sistemas que no sean los tradicionales. Según Allan Kaprow

El entorno cada vez más global, nos llevará a implicarnos en un sistema más y más participativo. Este entorno ya no será el Entorno con el que estamos familiarizados: la atracción de feria, la casa del terror, el mostrador, el escaparate y la carrera de obstáculos. Estos medio ambientes han venido siendo patrocinados por

## Juego entre arte y teatro

galerías de arte y discotecas. En su lugar, actuaremos de acuerdo con las exigencias de los medio ambientes naturales y urbanos, tales como el cielo, el suelo oceánico, los refugios invernales, los moteles, el movimiento de los coches, los servicios públicos y los medios de comunicación. (Kaprow, 2007, 35-36)

Las distintas formas para conseguir dominar el espacio del juego de la ciudad pueden ser a partir del conocimiento, modificando el espacio a partir de otros elementos, como la luz, y objetos como en el *land art*, instalaciones o esculturas o/y ocupando del espacio como sucede en las manifestaciones, fiestas, las derivas situacionistas, *happenings* y pasacalles. Todas estas formas tienen un carácter temporal pues, como decía Javier Echeverría, el espacio de juego es vacío y en la situación de dominio no se debe hacer ostentación de poder. Aunque existe una forma de dominar el espacio que puede ser permanente, como sucede en el *land art* y en la escultura pública.

### 1. Conociendo

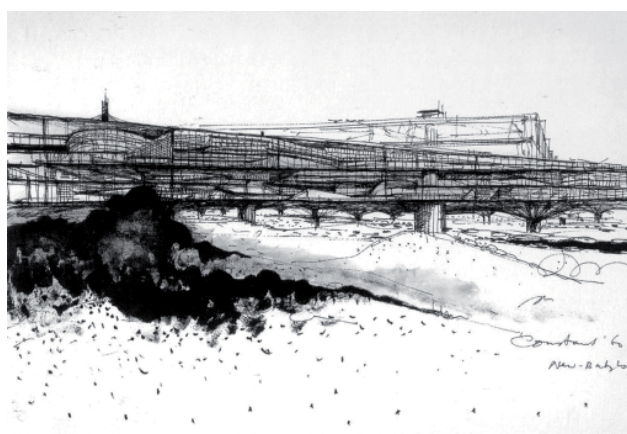
Para conseguir dominar el espacio, “uno se da un lugar en el juego como casa propia” (Echeverría, 1980, 141) El juego como casa propia que indica Echeverría implica un conocimiento del espacio del juego muy exhaustivo, en la casa de uno mismo se conoce cada estancia y se sabe lo que hay hasta el punto de moverse con los ojos cerrados. Para cualquier forma de ocupar el espacio primero se necesita aprehenderlo, es conocer las reglas del juego y cómo funciona un espacio para luego romper esas reglas, modificarlas o manejarlas. De forma que el conocimiento también puede ser una fase de las dos siguientes formas de dominar el espacio de juego. El espacio público requiere una revisión constantes de los conocimientos. Lefebvre dice que “la economía política, la sociología, la tecnología, concierne también al conocimiento general puesto que el conocimiento hoy implica una capacidad creciente de controlar el espacio” (Lefebvre, 1983, 3) Un ejemplo que tenemos de cómo se puede dominar el espacio de juego de

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

la ciudad al conocerla son las psicogeografías de los y sobre los aspectos emocionales y psicológicos del espacio. También desde el conocimiento se puede crear otro espacio de juego como sucede con los juegos de mesa o proyectos como el de *New Babylon*, 1962, de Constant. Él perteneció a la Internacional Situacionista. *New Babylon* es el nombre de una nueva ciudad pensada desde las teorías de Huizinga y su libro *Homo Ludens* y en oposición a la sociedad, como dice él, utilitarista. “La sociedad opuesta a la utilitarista es la sociedad lúdica, en la que el ser humano, liberado gracias a la automatización del trabajo productivo, se encuentra finalmente en condiciones de desarrollar su creatividad.” (Constant, 1996c, 154)

Constant proyecta una ciudad donde el ambiente lúdico es preponderante respecto al resto de los ambientes y considera que la automatización del trabajo va a dejar a la sociedad mucho tiempo libre. “La construcción de ambientes no es sólo la aplicación a la existencia cotidiana de un nivel artístico que el progreso técnico hace posible. Se trata también de un cambio cualitativo de vida, susceptible de comportar una reconversión permanente de los medios.” (Constant, 1996a, 78) Constant considera que “la liberación del potencial lúdico del hombre está directamente relacionada con su propia liberación como ser social.” (Constant, 1996c,



[60] Dibujo del proyecto *New Babylon*, Constant, 1962

## Juego entre arte y teatro

155) Crea una ciudad sin referencias, de espacios cambiantes tal como proponía Javier Echeverría

Podría afirmarse la hipótesis de Stirner<sup>16</sup>: no hay cosmos, no hay totalidad universal de situaciones en la que este lugar que afirmo ahora, gratuitamente, como mío, fuese localizable como parte. Muchos son los ámbitos en los que, si para ello tuviese humor o ánimo, o si ello me adviniese, podría estar situado en este lugar mío, esta patria que acabo de darme. Dichos espacios son independientes, heterogéneos, excéntricos, pero pueden inventarse elementos comunes e incluso núcleos relacionales o intereses en común. Por ello, al aceptar la ficción de tener casa o lugar para el cuerpo, si estoy jugando con fuerza, lo hago a la vez en muchos de esos espacios, siendo ubicuo por siempre en el espacio y eterno en el tiempo, asumiendo la experiencia del eterno retorno en los múltiples espacios y tiempos, por poco favorables que algunos sean al emplazamiento que ahora me atribuyo. (Echeverría, 1980, 142)

Lo que dice Echeverría es que nosotros nos apropiamos, nos hacemos dueños mentalmente del espacio que consideremos nuestro. De forma que “en New Babylon, el espacio social es espacialidad social. No es posible separar el espacio tanto que dimensión psíquica (espacio abstracto) del espacio de acción (espacio concreto).” (Constant, 1996, 155) La base de New Babylon es poner en práctica las teorías situacionistas del “urbanismo unitario” que es la “teoría del uso conjunto de las artes y técnicas que participan de la construcción integral de un medio, en relación dinámica con determinadas experiencias de comportamiento.” (Internacional Situacionista, 1996a, 70) Manuel Delgado piensa:

New Babylon, la antiutopía diseñada por Constant, unos mínimos de organización *macro* eran compatibles con una complejidad infinita en todo lo *micro*. Se

---

16 Max Stirner, filósofo alemán del siglo XIX.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

establecía la plena garantía de acceso de todos a todos sitios, y el planeta entero se declaraba abierto a todas la experiencias, a los ambientes más sorprendentes, a los juegos más increíbles con el entorno, a los encuentros más inverosímiles, las desorientaciones más creativas, todo lo que sirviera para la confección de *psicogeografías*, forma de cartografía capaz de reconocer y esquematizar los laberintos y los territorios pasionales por los que transcurrían las derivas. (Delgado, 2008, 188)

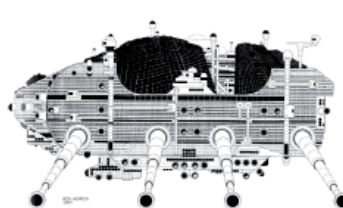
Dentro de la misma línea de trabajo se encontraban el grupo *Archigram*. Compuesto por seis arquitectos que lo único que llegaron realmente a construir fueron campos de juego. Una piscina para Rod Stewart y un campo de juegos para niños en Milton Keynes. El resto de su tiempo lo dedicaron a la proyección de ciudades futuras. Sus ideas arquitectónicas giraban en torno a una premisa: “las personas son arquitecturas andantes”. La arquitectura debía potenciar la capacidad de trasladarse de las personas y adaptarse a sus necesidades cambiantes.

La mayoría de sus obras eran inviables y se inspiraban en la carrera espacial: módulos habitables como la casa cápsula, *Living Pod*, 1966-67, la casa hinchable que se transportaba como un traje, *Suitaloon*, 1967, grandes infraestructuras móviles inspiradas en lanzaderas espaciales pero con piernas, *Walking City*, 1964, ciudades de ocio y cultura portátiles para pueblos, *Instant City*, 1969. Y para que los usuarios pudieran conectarse a servicios básicos de la ciudad, como electricidad o agua, idearon infraestructuras invisibles con forma de troncos y piedras, *Logplug y Rockplug*, 1969.

### 2. Modificando

La modificación del espacio en muchos casos son también ocupaciones porque son temporales como sucede en salas de exposiciones o en los teatros, lugares reducidos pensados para su adaptación del teatro y del arte. Debido a la temporalidad funcionan como eventos. Dentro de esta forma de dominar el espa-

## Juego entre arte y teatro



[61] *Suitaloon*, 1967, [62] *Instant City*, 1969, [63] *Living Pod*, 1966-67, y proyecto [64] *Walking City*, 1964, de Archigram.

cio está la creación de ambientes a partir de instalaciones como hace *Dominique Gonzalez-Foerster* o *Robert Wilson*. Uno de los máximos referentes en la modificación de espacios y de forma permanente lo tenemos en las obra de *Land Art*, aunque una de sus características para que tenga esa permanencia es la situación. El *Land art* es el nombre en Norteamérica que recibe la obra artística *in situ* normalmente en entornos naturales y *Earth art*, el término que recibe de los ingleses, la diferencia entre uno y otro está en la agresividad de la intervención en el entorno, el *Earth art* es menos agresivo y su huella en el entorno no suele ser permanente. Un ejemplo lo tenemos con *Spiral Jetty*, 1970, de Robert Smithson, una espiral de piedra, hierro y tierra situada dentro de un lago salado situado a varios kilómetros de la ciudad más cercana, Salt Lake en Ohio. Cuanto más lejos de los espacios habitados, más fácil será que perdure. Por oposición nos encontramos la obra de Serra, *Titled Arc*, que fue eliminada de la plaza Federal de Nueva York para la que se había construido en frente del edificio federal.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

El arquitecto y artista, Gordon Matta-Clarck refleja otra manera de modificar el espacio, en lugar de trabajar en “el tema del gran vacío natural, que para los de *Earth Art* era como literalmente dibujar sobre una tela en blanco” (Matta-Clark, 2006, 63) elige abordar “las condiciones sociales” en su mismo entorno en la vivienda. La modificación que propone es más la acción de transformación que de resultado final. Matta-Clark dice:

Yo veo la obra como un escenario especial en perpetua metamorfosis, un modelo de la acción constante de las personas sobre el espacio tanto como en el espacio que las rodea. Los edificios son entidades fijas en la mente de la mayoría de la gente –la noción de un espacio mutable es prácticamente tabú– incluso en la casa propia. La gente vive en su espacio con una temeridad que da miedo. Los propietarios de casas generalmente hacen poco más que mantener su propiedad. Es asombroso qué pocas veces se mete la gente a modificar radicalmente su sitio por el sencillo procedimiento de deshacerlo. (Matta-Clark, 2006, 66)



[65] *Spiral Jetty*, 1970, Robert Smithson

## Juego entre arte y teatro

Esta es una de las razones que puede llevar a que sus proyectos finales no hayan perdurado en el tiempo. Otra de las razones es generacional, artistas como Smithson, Serra, Kantor, centran su interés en el proceso más que en la obra acabada. Lo que existe posteriormente a las acciones son las huellas de la acción. La obra final de Matta-Clark queda reducida a la documentación fotográfica y al vídeo del proceso. “Tengo la sensación de que mi trabajo está ligado íntimamente al proceso como forma teatral en la que tanto la producción como los cambios estructurales del edificio constituyen la acción.” (Matta-Clark, 2006, 132) Su forma de trabajar consiste en deshacer edificios:

A pesar de haber dejado de trabajar como arquitecto, sigo con la atención centrada en los edificios, ya que estos encierran en sí tanto una evolución cultural en miniatura como un modelo de las estructuras sociales predominantes. Por lo tanto, hago con los edificios lo que algunos hacen con el lenguaje y otros con grupos de personas: los organizo para explicar y defender un cambio pero, contrariamente a otros artistas, siento la necesidad



[66] *Bingo x Ninth*, 1974, Gordon Matta-Clark

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

de involucrarme directamente en un contexto estructurado física, política y socialmente; en pocas palabras, la necesidad de salir del estudio y bajar a la calle. Se trata de salir del estudio y relacionarse con los edificios que han sido abandonados por un sistema que no los cuida, que impone la utilización y el destino de la propiedad únicamente como fin en sí mismo. (Matta-Clark, 2006, 121)

Matta-Clark utiliza viviendas y edificios abandonados o a punto de ser demolidos que los va cortando unas veces de manera aleatoria, como *Bingo X Ninths*, 1974, y otras veces buscando el proceso de construcción. Matta-Clark explica el motivo de la acción de cortar:

Abrir paso de un espacio a otro produce cierta complejidad que implica percepción de la profundidad. Probablemente me interesan más los aspectos de estratificación que las vistas inesperadas que se generan con las extracciones: no la superficie sino el canto fino, la superficie cortada que revela el proceso autobiográfico de su fabricación. (Matta-Clark, 2006, 63)

La profundidad es uno de los atributos, según Mark Rothko, provechosos para analizar el espacio porque “es una experiencia de penetración en los estratos cada vez más internos de las cosas.” (Rothko, 2011,166) Los estratos corresponden al proceso de la obra de forma que a partir del hecho de des-hacer, como señala Matta-Clark, descubre el proceso del hacer dejándolo visible a sus ojos y en la documentación posterior. Bruce Jenkins cuenta cómo fue el proceso de des-hacer la casa de Niagara Falls:

Matta-Clark trabajó a contrarreloj en el muro posterior de una casa de Niagara Falls, Nueva York, que estaba previsto demoler. Tras dividir la fachada de madera en nueve cuadrados, que por su forma recordaban más el juego de tres en raya que la cuadrícula de un cartón de bingo sugerido en el título, el artista empezó a retirar los

## Juego entre arte y teatro

segmentos dejando intacta la parte central de la retícula, que aguantaba todavía en su lugar cuando llegó la retroexcavadora. Una hora después de que Matta-Clark terminase, derribaron el edificio y algunas de las secciones de la fachada fueron transportadas y descargadas en Art Park. (Jenkins, 2006, 134)

Matta-Clark cree que los motivos que le lleva a hacer intervenciones agresivas en el espacio se deben a que “vivir en Nueva York crea tal necesidad de adaptación que continuamente había que transformar espacios sin tratar, inhabitables, en estudios o lugares de exposición. (Matta-Clark, 2006, 249) De forma que vemos como con la modificación se produce una adaptación para aprehender y dominar el espacio de juego, en este caso, la ciudad. Una de las obsesiones que tiene Matta-Clark es la de hacer “profundas creaciones metamórficas en el espacio/lugar.” (Matta-Clark, 2006, 132) Porque pretende reutilizar un campo de visión y de cognición concluyente, “la forma acumulada de ver y pensar.” Por eso utiliza una escala que no permite tener una percepción total del objeto, la vivienda y, a su vez, le quita capas permitiendo ver, desde la distancia, tener más información de la construcción del objeto.

Otra forma de modificar el espacio es a través del cambio de uso o función del espacio, como solicita en una carta Matta-Clark al oficial de la ciudad de Nueva York.

En referencia a los numerosos edificios que está previsto demoler, creo que sería posible utilizarlos durante este periodo de espera. Hace poco llamé al señor ¿Jones?, del Departamento de Bienes Inmuebles, para interesarme por la posibilidad de alquilar un edificio o parte de un edificio al Ayuntamiento. Me sugirió que le escribiera para exponerle mis necesidades. (...)

Un pequeño edificio comercial o residencial, quizá de 3 ó 4 plantas, que podría utilizar en su totalidad para

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

un proyecto artístico que principalmente supondría limpiarlo y luego utilizarlo como sala de exposiciones para muestras colectivas o como equipamiento público (para formar a jóvenes y trabajar con ellos). (Matta-Clark, 2006, 73)

Es un cambio de uso y se hace a partir de la ocupación.

### 3. Ocupando

Muchas de las modificaciones llevan una ocupación del espacio ya sea a través de objetos o de usuarios. Un aspecto tan sencillo como que el espacio que ocupa uno no puede ocuparlo otro, es el lugar propio del que hablamos a principio del apartado. Dentro de las formas de ocupar un espacio, nos encontramos con un objeto que es colocado en un sitio de forma que modifica, aunque sea temporalmente, el espacio; como sucede en los montajes teatrales y también a través de la acción como hemos visto con Matta-Clark, que además modifica aunque luego desaparezca. Pero las maneras de apropiarse más habituales del espacio son, como señala Manuel Delgado y Michel De Certeau, *la fiesta* y el “motín”. La ocupación remarca la forma más temporal de dominar el espacio del juego, porque la limitación no tiene por qué ser espacial pero sí tiene una duración. Dentro de estas actividades las más comunes son los *happenings*, la deriva, y las instalaciones al igual que los trabajos que se exponen en galerías de arte y teatros.

El relato que los congregados en un punto o en marcha explican con el coágulo estático o en movimiento que han suscitado es siempre el de una legitimación y una victoria: la del propio grupo reunido sobre el espacio y el tiempo que durante un breve periodo de tiempo ha pasado a dominar, el triunfo simbólico de las fuerzas culturales que se exhiben sobre el conjunto de la sociedad. Porque es de una demostración de fuerza de lo que estamos hablando a la hora de calificar cualquier escenifi-

## Juego entre arte y teatro

cación de un orden distinto del habitual. (Delgado, 2007, 161)

Colectivos como los situacionistas suscitan acciones de ocupación individuales. Son un ejemplo claro de ocupación de la calle. A partir de acciones muy sencillas surge de manera temporal la apropiación de ese espacio, son las derivas situacionistas. Dentro de la línea de lo que sucede con las acciones situacionistas Manuel Delgado explica que es la situación:

La situación es un fenómeno social autorreferencial, en el que es posible reconocer dinámicas autónomas de concentración, dispersión, conflicto, consenso y recomposición en que las variables espaciales y el tiempo juegan un papel fundamental, precisamente por la tendencia a la improvisación y la variabilidad que experimentan unos componentes obligados a renegociar constantemente su articulación. (Delgado, 2008, 29-30)

Michel De Certeau equipara las situaciones a las jugadas cuando se realizan en la calle. Y la situación de los situacionistas “es una unidad de acción, un comportamiento que surge del decorado en que se produce, pero que a su vez es capaz de generar otros decorados y otros comportamientos” (Delgado, 2008, 188) Mientras que la situación construida para los mismos situacionistas era el “momento de la vida concreta y deliberadamente construido por medio de la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos.” (Internacional Situacionista, 1996a, 68) Y el lugar ideal para que se den las situaciones es como dice Constant en *Otra ciudad para otra vida*.

Nuestro territorio es por tanto el tejido urbano, expresión natural de una creatividad colectiva capaz de aprovechar las fuerzas creativas que declinan junto a la cultura basada en el individualismo. Creemos que las artes tradicionales no tendrán papel alguno en la creación

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

del nuevo entorno en el cual queremos vivir. (Constant, 1996b, 92)

La mejor forma de llevarlo a término es a partir de la movilidad. Podemos decir que la transformación espacial puede ser desde un punto de vista fijo, como Matta-Clark, o puede ser que la transformación sea desde un punto de vista móvil, como en la deriva. Ambas posturas dentro del espacio urbano convierten al espectador en “actor de la vida pública.”

El actor de la vida pública percibe y participa de series discontinuas de acontecimientos, secuencias informativas inconexas, materiales que no pueden ser encadenados para hacer de ellos un relato consistente, sino, lo sumo, *sketches* o viñetas aisladas dotadas de cierta congruencia interna. (Delgado, 2008, 184)

Para Delgado son secuencias informativas inconexas mientras que para Matta-Clark no tienen principio ni fin. “El espacio público ya no era sólo un decorado para el movimiento, sino un decorado *móvil*, un territorio inestable en el que era posible disfrutar plenamente del placer de la circulación por la circulación.” (Delgado, 2008, 187) Una de las acciones más habituales de los situacionistas es la deriva. Para ellos significaba un “modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana: técnica de paso fugaz a través de ambientes diversos. Se utiliza también, más particularmente, para designar la duración de un ejercicio continuo de esta experiencia.” (Internacional Situacionista, 1996a, 69) La transformación surge por el desplazamiento:

Una o varias personas entregadas a la deriva renuncian, durante un tiempo más o menos largo, a las razones habituales para desplazarse y actuar, a las relaciones, a los trabajos y placeres que les son propios, para abandonarse a las solicitaciones del terreno y a los encuentros que en él se producen. (Debord, 1996, 22)

## Juego entre arte y teatro

Es el punto de vista móvil del espectador. No se mueve el actor de escena sino el espectador de la calle. Guy Debord cuenta que un amigo “había estado vagando por la región alemana de Harz, siguiendo las indicaciones de un mapa de Londres. Obviamente, este tipo de juego es tan sólo un comienzo sin importancia” (Debord, 1996a, 21) Como dice Debord en “el campo espacial de la deriva será más o menos preciso según esa actividad apunte más bien al estudio de un terreno o a resultados afectivos desorientadores.” (Debord, 1996b, 24) Según Manuel Delgado la deriva tiene “el doble sentido de *desorientación* y de *desviación*.” (Delgado, 2008, 187) de forma que hace plausible la idea de Javier Echeverría sobre la casa-laberinto que se refleja en la ciudad de Constant, *New Babylon*.

La casa-laberinto que imaginaron y, cual los colonos del siglo pasado, intentaron plasmar los Situacionistas en una isla desierta, casa que estaría situada en una ciudad-juego cuyas localizaciones y urbanismo serían cambiantes, hasta el punto de que al volver a casa no fuese posible saber si era la propia, a falta de referencias identificadoras. (Echeverría, 1980, 153)

Esta transformación permanente y acciones constantes se acerca a la teoría de Eugenio Barba sobre la base de la antropología del teatro estudiados por él. En la que hablaba de que lo común de todos los teatros del mundo es la búsqueda del *equilibrio inestable*. Lo que quería decir era que el teatro siempre busca un equilibrio entre las distintas fuerzas que actúan y las distintas situaciones para luego romper la estabilidad. Según Javier Echeverría se *supone equilibrado*: “El campo de juego ideal, el esquema puro considerado como totalidad” (Echeverría, 1980, 106) Su base está en la *psicogeografía* de forma que el valor afectivo o emocional que se le da al espacio, nuevamente, hace imposible separarlo del tiempo, como en el cronotopos. Para Bajtin el cronotopo del *encuentro* predomina el tiempo y posee un intenso nivel emotivo. Y el cronotopo del *camino* al tratar mayor cantidad de espacio y tiempo tiene menos intensidad emotiva.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

El «camino» es el lugar de preferencia de los encuentros casuales. En el camino (en el gran camino), en el mismo punto temporal y espacial, se intersectan los caminos de gente de todo tipo: de representantes de todos los niveles y estratos sociales, de todas las religiones, de todas las nacionalidades, de todas las edades. En él pueden encontrarse casualmente aquellos que, generalmente, están separados por la jerarquía social y por la dimensión del espacio (...) Aquí se combinan, de una manera original, las series espaciales y temporales de los destinos y vidas humanas, complicándose y concretándose por las distancias sociales, que en este caso están superadas. Este es el punto de entrelazamiento y el lugar de consumación de los acontecimientos. El tiempo parece aquí verterse en el espacio y correr por él (formando caminos). (Bajtín, 1991, 394)

El cronotopo del *camino* se da en la obra de artistas como Richard Serra, Robert Smithson o Richard Long. La pregunta de Serra ¿cómo se camina? La obra de Serra son caminos, están pensadas para ser caminadas y tener cada uno su propia experiencia. “Lo más importante es el *tiempo* en un espacio, y tu movimiento a través de él: es un tiempo *físico*. Se acorta o se prolonga pero siempre permanece articulado. A veces se reduce a detalles, pero siempre acabas volviendo a la totalidad del campo.” (Serra, 2005, 31) En el camino es donde mejor se ve el uso del tiempo, en él están también los encuentros que todavía son más temporales. Marcan el tiempo en el espacio. El cronotopo del *encuentro* es una referencia de la deriva situacionista y del arte público, porque no necesariamente el encuentro tiene que ser con otro sujeto sino que puede ser con un objeto o una conjunción de ambos que desembocan en una situación. La misma *deriva* es un producto artístico.

La situación, al igual que el momento, se puede extender en el tiempo o condenarse. Pero en cualquier caso quiere basarse en la objetividad de una producción

## Juego entre arte y teatro

artística. Una producción artística semejante rompe radicalmente con las obras duraderas. Es inseparable de su consumo inmediato, en tanto que valor de uso esencialmente extraño a una conservación en forma de mercancía. (Internacional Situacionista, 1996b, 100)

Las prácticas situacionistas de la deriva se construye a partir de un binomio: situación y momento. Las diferencias del binomio son que el “*momento*, es básicamente temporal, forma parte de una zona de temporalidad no pura sino dominante. La situación, estrechamente articulada con el lugar, es completamente espacio-temporal.” (Internacional Situacionista, 1996b, 101) Pero lo que tienen en común para los situacionistas el momento y la situación es “*al mismo tiempo* proclamación de lo absoluto y consciencia de lo transitorio.”(Internacional Situacionista, 1996b, 101) Los situacionistas tratan de una manera especial el tiempo y el espacio, parecen querer dominarlos a partir del juego como dice Gilles Ivain.

Ya hemos señalado la necesidad de construir situaciones como uno de los deseos básicos sobre los que será fundada la próxima civilización *absoluta* que ha estado siempre *íntimamente* asociada a la necesidad de *jugar* con la arquitectura, con el tiempo y con el espacio. (Ivain, 1994, 16)

En el paseo por la ciudad, en el deambular o el ir de un lado para otro, encuentras en el camino las situaciones, que se convierten en acontecimientos. Lo mismo sucede con los *happenings* que se convierte en acontecimiento, y el teatro que es la condensación de encuentros en el espacio y en el tiempo.

Las formas de dominar el espacio del juego a partir del conocimiento, la ocupación o la modificación son aplicables a las diferentes escalas en las que nos movemos tanto en la ciudad como en el arte y el teatro. Esta relación con el espacio es lo que nos hace entender las palabras de Miguel Morey y Carmen Pardo sobre el

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

trabajo de Robert Wilson: “Los actores no ocupan el espacio y el tiempo de la escena, la construyen.” (Morey y Pardo, 2003, 79) o cuando habla Allan Kaprow sobre su pintura: “Yo siempre he pensado mi pintura en términos temporales más que espaciales.” (Kaprow, 1973, 79)

- El tiempo

El tiempo está unido al espacio y no los podemos separar de la existencia. “Una energía se emplea, se desarrolla en un tiempo y un espacio.” (Lefebvre, 2004-2007, 43) Dentro de los cronotopos de Mitjail Bajtin en el que predomina más el tiempo es el encuentro. Un ejemplo de este cronotopo es las deriva situacionista, un recorrido variable donde se producen encuentros fortuitos. El tiempo del juego puede tener distintas características, todo depende de sus límites, como cuando hablamos de los *límites del juego* en el que vemos que la delimitación del juego es difusa y depende del jugador. Hay un tiempo de juego que no posee límites, en esta situación vemos las propuestas en los años 60 del grupo Fluxus o los situacionistas que plantean una forma de vivir en constante juego. Y otro juego en el que se delimita el espacio y tiempo o uno de los dos. Es lo que sucede en la inauguración de una exposición y en un montaje teatral. Se cita a los espectadores un día, hora y año en un lugar concreto donde se produce un encuentro que significa un acontecimiento. Un acontecimiento posee una duración y esta se puede descomponer en otros acontecimientos que pueden ser repetidos o variables y crear ritmos. El ritmo da una serie de pautas que permite medir el tiempo a partir de las repeticiones, pausas y variaciones que se utilizan como parte de la composición. En este apartado nos vamos a centrar en el tiempo delimitado pues nos permite aislar y analizar cada uno de los elementos del tiempo con más facilidad. Analizaremos los distintos tipos de tiempo, en relación con el juego y la producción y lo social, y también desde las distintas formas de dividirlo, desde el acontecimiento, analizaremos el pasado, presente y futuro del individuo, la duración y el ritmo con las repeticiones, variaciones y pausas que se generan y su relación con el arte y el teatro.

## Juego entre arte y teatro

En la *definición de juego* de Johan Huizinga dice que el juego es una actividad “libre que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales determinados” (Huizinga, 2008, 45) y se desarrolla de otro modo que en la vida corriente. Para Huizinga el juego se encuentra en unas limitaciones espaciales y temporales, para Roger Caillois también está separada de la vida corriente porque están circunscritos en espacio y tiempo específicos, y le añade la improductividad. Henri Lefebvre explica que *Tiempo-mercancía* es un tiempo compra y venta. Se somete a un sistema que se rige por la productividad entendida por rendimiento y el beneficio.

Las características que marca el tiempo improductivo y limitado se acercan al tiempo de ocio de consumo y también al tiempo muerto que se define como tiempo en el que una máquina funciona y es improductiva. El juego se presenta, según palabras de Huizinga, como un intermedio, como tiempo de ocio.

Se nos presenta el juego en primera instancia: como un *intermezzo* en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. (Huizinga, 2008, 22)

El intermedio del tiempo lúdico bien se parece al *umbral* que vimos en el espacio. Nuevamente el juego se sitúa tanto en el espacio como en el tiempo en la frontera de la realidad y los sueños y en la calle como tiempo de transición. El intermedio entendido como transición nos lo encontramos en la fiesta. Velasco Moillo en su libro *Tiempo de fiesta* dice: “las fiestas aparecen especialmente localizadas en y como momentos de transición” (Velasco,

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

1982, 10) como tiempo fronterizo. De forma que el tiempo de juego puede ser tiempo festivo. “Las fiesta establecen una ruptura en la sucesión de los trabajos. El tiempo adopta una primaria diferenciación entre tiempo laboral y tiempo festivo.” (Velasco, 1982, 8) Precisamente la característica que posee la festividad es la de *ofrecer el tiempo* de ocio y de esta forma detiene el tiempo laboral. Las características de la festividad están relacionadas con la *celebración* y por lo tanto nuevamente regresamos al juego. “Algunas exaltaciones lúdicas son momentáneas, mientras que otras, como las que incluyen elaborados preparativos, pueden alargarse durante una temporada.” (Sutton-Smith, 2008, 43) Es lo mismo que sucede en la obra de arte y la obra teatral. Si en el espacio hablamos de los espacios utópicos, distópicos y sobre todo heterotópicos, en el momento que se une el tiempo utópico (“ucrónico” como llama Foucault) junto al tiempo real será el momento de la “heterocronía”. Un ejemplo evidente de la mezcla de tiempos se produce en el teatro. El espectador necesita un tiempo para recrearse ya sea en una obra pictórica, escultórica, arquitectónica o teatral. Patrice Pavis señala diferentes tiempos circunscritos a la representación teatral. Tiempo social en el que se cita a un día, un mes y una hora al espectador. Tiempo iniciático que es el tiempo previo y posterior de la representación teatral en el que el espectador se acomoda en su butaca y espera a que empiece, este tiempo en relación con la productividad sería el tiempo muerto, pero necesario ya que el espectador se prepara para ver y oír.

Toda obra de arte posee una suerte de tiempo propio que nos impone, por así decirlo. Esto no sólo es válido para las artes estatuarías, recordaremos que también construimos y leemos las imágenes, o que «recorremos» y caminamos por edificios arquitectónicos. Todo eso son procesos de tiempo. (Gadamer, 1999, 110)

George Kubler plantea en su libro *La configuración del tiempo* una revisión de la historia del arte a partir del tiempo. Kubler dice que “cualquier obra de arte es realmente una parte de un acontecimiento detenido o una emanación del tiempo pasado.

## Juego entre arte y teatro

Es una gráfica de una actividad ahora acallada.” (Kubler, 1988, 7) La utilización del acontecimiento se une con la duración, es una mezcla de las dos teorías sobre el estudio del tiempo, una *acontecimental* y otra denominada *anual*. La primera se refiere al estudio del acontecimiento de una forma personal e individual que fue desechada por la siguiente teoría relacionada con los positivistas y estructuralistas que basaban el tiempo en la duración como elemento fundamental del tiempo. La revisión de las teorías ha hecho que actualmente se trabaje desde el punto de vista del acontecimiento y también desde la duración como parte de lo mismo.

Las únicas obras que tienen una delimitación temporal clara son las obras en las que existe la acción de un actor como en las obras teatrales, *happenings* y *performances*. En estos formatos toma relevancia el tiempo sobre el espacio al estar hechos de acciones que se convierten en acontecimientos visibles. Los *happenings* como las *performances* son acciones que se pueden considerar efímeras, como toda obra que su mayor relevancia está en la acción. Una obra que no deja apenas señal en el espacio después de haberse ejecutado. Pero la característica de efímera habla principalmente de su duración, que se percibe como más corta en el tiempo. Ken Friedman considera relevante dar esta importancia al tiempo, a la duración y a lo efímero en Fluxus porque desde el nombre de Fluxus hace referencia al tiempo. “Es lógico que un movimiento artístico, cuyo nombre se remonta a los filósofos griegos del tiempo y al análisis budista del tiempo y de la existencia en la experiencia humana, hiciera hincapié en la presencia del elemento temporal en el arte.” (Friedman, 2008, 73)

La asistencia a un lugar y una hora juega también con dos aspectos esenciales de la existencia. Lo que acontece es cambio, aparece o desaparece, no se mantiene. Para Bergson y Deleuze es la duración que es el tiempo, es el dios Cronos, el tiempo de la vida. “Cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, mas comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo.”

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

(Bergson, 1977, 447) Tiene lugar en un tiempo y en un espacio delimitado. Este juego delimitado conviene precisar que se acerca al acontecimiento, el acontecimiento como juego. Para Merleau-Ponty “los «acontecimientos» son fraccionados por un observador finito en la totalidad espacio-temporal del mundo objetivo.” (Merleau-Ponty, 1984, 419) El acontecimiento está ligado al individuo. El historiador George Kubler dice del tiempo no es cognoscible, sólo en la medida que observamos el cambio y lo que permanece, “por el señalamiento de la sucesión de acontecimientos entre marcos estables e indicando el contraste de varias clases de cambios.” (Kubler, 1988, 70-71) Por ejemplo, caminar puede ser un acontecimiento como plantean artistas como Richard Long, Robert Smithson o Richard Serra. Se trata de concebir el tiempo de una acción continua como una experiencia, dedicar ese tiempo a sentir es observar el presente.

Kaprow remarca la vida como acontecimiento en los *events* porque son acciones que quedan por escrito como un manual de un juego y el actuante lo realiza cuando quiere sin necesidad de que haya un testigo que no sea él. Y así, ese acontecimiento forma parte de su experiencia y de la memoria. Schechner explica el parecido que tiene con un ritual que tienen los Orokolos en África. “El tiempo, luego, se considera de un modo muy particular y es plasmado por los acontecimientos, en lugar de contenerlos.” (Schechner, 1973, 74) Es un ritual que puede durar muchas generaciones incluso algunos actuantes pueden morir. Es una representación teatral contenida en la vida a partir de las acciones con objetos de la vida cotidiana. Cuenta Schechner que “todas las acciones dicen los jefes serán realizadas aunque no se sabe cuándo.” (Schechner, 1973, 74)

La visión de Bergson y Deleuze centra el conocimiento del tiempo y de los acontecimientos en la perspectiva individual. Para Deleuze “el acontecimiento es de naturaleza diferente de las acciones y pasiones del cuerpo. Pero *resulta* de ellas: el sentido es el efecto de causas corporales y de sus mezclas.” (Deleuze, 2005, 126) Deleuze nos introduce en la acción y reacción de la vida, del

## Juego entre arte y teatro

teatro, de la obra de arte y del juego, porque mientras acontece no se es consciente, mientras está pasando y requiere reacciones o acciones y no el análisis de lo que está pasando.

Cuanto más mide el presente la efectuación-temporal del acontecimiento, es decir, su encarnación en la profundidad de los cuerpos actuantes, su incorporación en un estado de cosas, tanto más carece de presente el acontecimiento por sí mismo y en su impasibilidad, su impenetrabilidad, sino que retrocede y avanza en los dos sentidos a la vez, objeto perpetuo de una doble pregunta: ¿Qué va a ocurrir? ¿Qué acaba de ocurrir? Esto es lo que tiene de angustioso el acontecimiento puro, que siempre es algo que acaba de pasar y que va a pasar, a la vez nunca algo que pasa. (Deleuze, 2005, 94)

En las mismas ideas de Deleuze vemos a Merleau-Ponty “El cuerpo toma posesión del tiempo, hace existir un pasado y un futuro para un presente.” (Merleau-Ponty, 1984, 254) y para Gadamer “el tiempo se experimenta entonces como algo que se tiene que «pasar» o que ha pasado. El tiempo no se experimenta como tiempo.” (Gadamer, 1999, 104)

En esta relación constante del tiempo entre pasado-futuro del que somos conscientes Kubler lo llama *instante de actualidad* que es aquello “que podemos conocer directamente. El resto del tiempo surge solamente en señales enviadas a nosotros en este instante por innumerables etapas y por portadores inesperados. Esta señales son como energía cinética acumulada.” (Kubler, 1988, 74)

Para Gilles Deleuze quien mejor refleja la característica del tiempo como pasado y como futuro es el dios Cronos que significa *duración del tiempo* y es la imagen móvil del tiempo, del acontecimiento que no se es consciente en el presente. Por el contrario Deleuze reconoce en el dios Aión al actor: el presente.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

El presente del actor es el más estrecho, el más apretado, el más instantáneo, el más puntual, punto sobre una línea recta que no deja de dividir la línea, y de dividirse él mismo en pasado-futuro. El actor es el Aión: en lugar de lo más profundo, del presente más pleno, presente que es como una manche de aceite y que comprende el futuro y el pasado, surge aquí un pasado futuro ilimitado que se refleja en un presente vacío que no tiene más espesor que el espejo. (Deleuze, 2005, 184)

Pero al referirse al actor como Aión no lo hace como dios “sino como un contra-dios. Dios y el actor se oponen por su lectura del tiempo. Lo que los hombres captan como pasado o futuro, el dios lo vive en su eterno presente.” (Deleuze, 2005, 184) Aión es el dios de la *época de la vida, vida o destino*, posteriormente se le consideró el de la *vida sin fin* y por lo tanto de la *eternidad*. Se puede decir que Deleuze ve en el teatro y por lo tanto en la obra de arte y en el juego una de las mejores manifestaciones del tiempo en todo los sentidos.

El actor representa, pero lo que representa es siempre todavía futuro y ya pasado, mientras que su representación es imposible, y se divide, se desdobra sin romperse, sin actuar ni padecer. Hay, en este sentido, una paradoja del comediante: permanece en el instante, para interpretar algo que siempre se adelanta y se atrasa, se espera y se recuerda (...) Lo que interpreta nunca es un personaje: es un tema (el tema complejo o el sentido) constituido por los componentes del acontecimiento, singularidades comunicativas efectivamente liberadas de los límites de los individuos y de las personas. (Deleuze, 2005, 184)

Los acontecimientos pueden ser ordenados de manera cronológica siguiendo un orden numérico como el cronológico que utiliza la línea recta conocido como tiempo lineal. Pero también pueden ser ordenados por parecidos que se suele conocer como tiempo cíclico regular como son los meses o las estaciones. Para

## Juego entre arte y teatro

Henri Lefebvre el tiempo y el espacio se miden entre sí, pare él, todo es repetición y se basan en el tiempo lineal para construir el cíclico. También habría un tiempo cíclico irregular explica George Kubler que es un clasificación “en sucesiones hace hincapié en la coherencia interna de los acontecimientos, al mismo tiempo que muestra la naturaleza esporádica, impredecible e irregular de su acontecer.” (Kubler, 1988, 94)

El *Land Art* tiene muchas particularidades porque en muchos casos trabajan sobre su obra en relación con varios niveles del tiempo. El tiempo cósmico hace referencia al tiempo cíclico regular de las estaciones, de las estrellas y de los días. Para ello también juegan papeles importantes la orientación como este, oeste o la desorientación como si de un laberinto se tratara. Muchas de estas obras tienen un parentesco con los cromlech prehistóricos, las pirámides precolombinas o los dibujos en la tierra. Como *Spiral Jetty*, 1970, de Robert Smithson, que en el vídeo que realizó sobre la obra aparece él caminando sobre la espiral y también sobrevolando en helicóptero y dando vueltas sobre la espiral, mientras se escucha su voz diciendo norte, sur, este, oeste que recuerda el juego de dar vueltas de un niño que se desorienta y se marea.

Para Tonia Raquejo una de las características principales de las obras de *Land Art* es el tiempo:

El tiempo ya no solo ordena los acontecimientos en esa secuencia vectorial del pasado, presente, futuro a través de la que nos desarrollamos como seres vivos en nuestro espacio (nacemos, crecemos y morimos); (...) el tiempo ahora se riza, se pliega, se dobla y se bifurca – cuando no se detiene– creando espacios no euclidianos paralelos al que habitamos. (Raquejo, 2003, 108)

En esta misma idea Smithson explica sobre *Spiral Jetty* que están implicados en una reducción sistemática del tiempo a fracciones de segundo, más que en la representación de los espacios largos de los siglos. Tanto el pasado como el futuro son los lugares

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

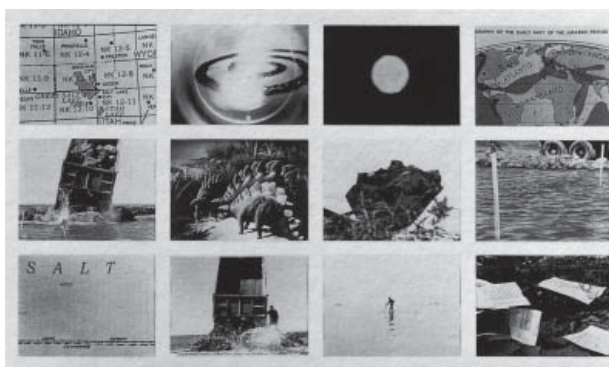
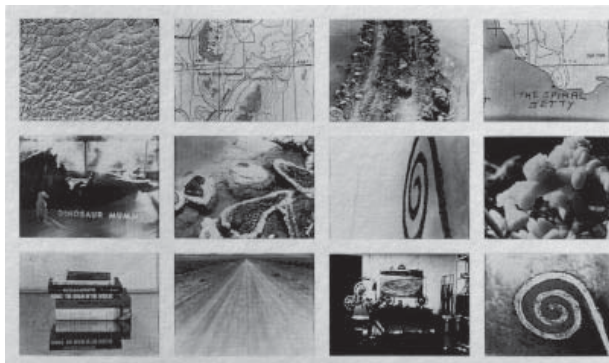
en la presencia de un objetivo. Este tipo de tiempo tiene poco o ningún espacio; es estacionario y sin movimiento, no va a ninguna parte, es anti-newtoniano, tanto como un ser instantáneo, y va en contra de las ruedas del reloj.

De forma que la obra de Smithson puede ser considerada como otro dios Aión como el actor, porque plantea una obra que se mueve en un eterno presente, o un contra-dios porque permite el cambio constante debido a que no existe un sistema de referencias fijo y a que los materiales varían según las condiciones climatológicas y el tiempo.

Este tipo de orden lo define Kubler como secuencial. “Una secuencia formal diseña cadenas de acontecimientos relacionados por un análisis, que requiere de nosotros lo contrario: percibir al individuo en términos de su situación.” (Kubler, 1988, 95) Es lo que sucede cuando realizamos la acción de pasar las páginas de un libro o cuando caminamos por el interior o alrededor de una obra. El orden de las tareas también pueden ser secuencias “las tareas son las lucecitas que indican la línea del canal y evitan que uno se pierda en el trayecto. Son las etapas del papel por la que se guía el actor.” (Stanislavski, 2007, 158) De forma que la construcción de las tareas, el guión de acciones ayuda al actor a controlar el tiempo en una representación. Explica que “existen tareas grandes, medianas y pequeñas, importantes y secundarias, que se pueden fundir entre sí. Significa que las tareas también forman la línea del canal.” (Stanislavski, 2007, 158) De forma que tienes que dividir tantas veces como haga falta las acciones y por lo tanto el tiempo de la obra teatral, para poder *dominar* el juego. Stanislavski explica que para poder afrontar un papel debe dividir las acciones, y las que sigan siendo largas tendrá que ser subdivididas:

Dividir la obra en trozos nos resulta necesario no sólo para analizarla y estudiarla sino también por otra razón, más importante, oculta en la esencia interior misma de cada trozo –nos dijo Torstov en la clase siguiente–.

## Juego entre arte y teatro



[67] [68] [69] Secuencias de la película de *Spiral Jetty*, 1970, de Robert Smithson

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

Ocurre que en cada trozo existe una tarea creadora. La tarea nace orgánicamente de su trozo, o recíprocamente lo engendra. (Stanislavski, 2007, 158)

Kubler señala que existen distintos tipos de secuencia: abierta y detenida. La secuencia abierta es cuando unos acontecimientos siguen siendo repensados o reelaborados. Mientras que la secuencia detenida hace referencia a unos acontecimientos que se han dejado de reelaborar. Evidentemente son términos que tienen una actualidad, la del momento de ser pensados. El ejemplo que utiliza Kubler como secuencia abierta es el arte primitivo que se dio en la historia y se ha seguido repensando como en el cubismo, surrealismo, etc. Y una secuencia detenida sería el arte clásico. En el teatro y en relación con las acciones, la secuencia abierta se da en el ensayo y la detenida se da en el montaje final.

Las metodologías aplicadas a la secuencia para el estudio de la historia del arte, bien parecen unas reglas del juego o una serie de reglas que nos pueden ayudar a mejorar e incluso llevar al éxito como *La regla de las series*.

Cada secuencia puede formularse en las siguientes proposiciones: en el curso de una serie finita irreversible, el uso de cualquier posición reduce el número de posiciones restantes; cada posición en una serie produce un número limitado de posibilidades de acción; la selección de una acción determina o compromete la siguiente posición; el tomar una posición define tanto como reduce la amplitud de posibilidades en las posiciones posteriores.

En otras palabras: cada nueva forma limita las innovaciones sucesivas en la misma serie. (Kubler, 1988, 113)

Nuevamente en estas reglas nos encontramos hablando del tiempo y del espacio a través de la posición y la acción. Esto es

## Juego entre arte y teatro

inevitable pues hay que recordar que las secuencias se componen de acontecimientos sujetos al tiempo y el espacio.

Una de las maneras que existen para dominar el tiempo es a través de la división de los acontecimientos en acciones y esta última en tareas. Otra manera de dividir el tiempo es a través del ritmo. Para Lefebvre el tiempo cotidiano permite medir y también ser medido, por un lado por las esaciones y otra por los relojes. Los ciclos según Lefebvre fortalece la idea de repetición. Velasco Moillo en el libro *Tiempo de fiesta* explica en su introducción cómo el tiempo anual viene regulado a partir de los días festivos y las fiestas. Estas fiestas en un año laboral hacen de los silencios. Para Velasco Moillo dice que “la regulación del tiempo consiste entonces en establecer ritmos.” (Velasco, 1982, 9) Y la segunda manera de medir el tiempo hace referencia a la duración. Cuando se aplica “el tiempo cotidiano” a la representación nos encontramos con la complejidad del tiempo. Quizá podríamos hablar del tiempo dentro del tiempo porque “los ciclos fundamentales”, que habla Lefebvre, “se mantienen firmes”, pero luego dentro de este tiempo existe otro que, a su vez, es medido por los relojes. Éste puede ser la hora o la fecha en que se realiza una representación. Pedro Valiente señala tres: “tiempo épico (tiempo referente), el tiempo dramático de la ficción (tiempo–signo) y tiempo dramático de la realidad del espectador (tiempo vivencial).” (Valiente, 2000, 245) Por ejemplo desde las 20h hasta las 21,30h, aquí tenemos cuantificado por los relojes, que es el “tiempo escénico”, pero dentro de este tiempo existe el que se crea, que Pavis llama “tiempo exteescénico o dramático”, por ejemplo, la vida de un hombre que mientras pasea por una playa y por culpa del calor mata a otro hombre. Lo juzgan, lo condenan y muere. Aquí tendríamos otro tiempo que corresponde con cada una de las partes de la historia marcadas por las acciones que, a su vez, se relaciona con el ciclo vital del personaje. Y para medir cada uno de los tiempos fijados dentro de la duración de 20h a 21,30h necesitamos del ritmo. De forma que nuevamente el ritmo nos permite controlar el tiempo para que en una hora y media nos de tiempo a contar toda la his-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

toria. Esta construcción de la historia en un tiempo determinado y con un ritmo escrito, tiene una relación directa con la partitura de la que hablamos cuando tratamos *la danza*. El tener un sistema de referencia a partir de la repetición, interferencias nos permite medir nuestro tiempo. De forma que “el ritmo, siempre particular, (música, poesía, danza, gimnasia, trabajo, etc.) siempre implica una medida.” (Lefebvre, 2004-2007, 11) La partitura sólo confiere el matiz mecánico del que habla Lefebvre.

Es fácil confundir el ritmo con el movimiento [mouvement], la velocidad, una secuencia de movimientos [gestas] u objetos (máquinas, por ejemplo).

A raíz de esto, tienden a atribuir a los ritmos de un matiz mecánico, dejando a un lado el aspecto orgánico de los movimientos rítmicos. (Lefebvre, 2004-2007, 9)

Henri Lefebvre analiza y clasifica los ritmos: “cuerpo como polirrítmico y eurítmico (en el estado llamado normal). Como tal, el cuerpo vivo (en general) siempre ha estado presente: una referencia constante. La teoría de los ritmos se basa en la experiencia y el conocimiento [connaissance] del cuerpo.” (Lefebvre, 2004-2007, 45) Él especifica los tipos de ritmos que existen y también las normas que siguen los ritmos, como la repetición, la variación, la velocidad. Lefebvre explica que la repetición y las interferencias nos ayudan a tomar medidas de nuestro tiempo a corto y a largo plazo. Es nuestro sistema de referencia para situar nuestra memoria y nuestro pasado.

En todas partes donde hay una interacción entre un lugar, un tiempo y un gasto de energía, hay ritmo. Por lo tanto:

- a) La repetición (de los movimientos, gestos, acciones, situaciones, las diferencias);
- b) Interferencias de los procesos lineales y los procesos cíclicos;

## Juego entre arte y teatro

- c) nacimiento, crecimiento, apogeo, entonces decadencia y fin.

Esto proporciona el marco para el análisis de los casos particulares, por lo tanto reales y concretos que figuran en la música, la historia y la vida de los individuos o grupos. (Lefebvre, 2004-2007, 14)

También existen otros ritmos en relación con el lugar donde se dan:

- I. Ritmos *secretos*: Primero, los ritmos fisiológicos, pero también los psicológicos (recuerdo y la memoria, lo dicho y lo no dicho, etc.)
- II. Ritmos públicos (por lo tanto, sociales) horarios, fiestas, ceremonias y celebraciones, o los que se declara y se les exhibe como virtualidad, como la expresión (digestión, cansancio, etc.)
- III. Ritmos ficticios: La elocuencia y ritmos verbales, pero también la elegancia, los gestos y los procesos de aprendizaje. Aquellos que están relacionados con secretos falsos, o pseudo-disimulaciones (corto, medio y largo plazo cálculos y estimaciones). ¡El imaginario!
- IV. Ritmos Dominantes dominados: completamente formado: cotidianos o de larga duración, en la música o en el habla, con el objetivo de un efecto que va más allá de sí mismos. (Lefebvre, 2004-2007, 16)

Al ritmo se le ha dado una cualidad emocional, nos permite acelerar o pausar nuestras acciones. Un ritmo lento proporciona calma a quien lo ejecuta y a quien lo ve le da la sensación de alargar en el tiempo a nivel de percepción mientras que la aceleración o la rapidez da la sensación de acortar el tiempo de ejecución. Pero esa percepción siempre es a partir de las referencias propias corporales. Lefebvre piensa:

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

Sabemos que el ritmo es lento o animado sólo en relación con otros ritmos (a menudo nuestros propios ritmos: aquellos de nuestro andar, nuestra respiración, nuestro corazón). Este es el caso a pesar de que cada ritmo tiene su propia y específica medida: velocidad, frecuencia, consistencia. De forma espontánea, cada uno de nosotros tiene preferencias, las referencias, las frecuencias, cada uno debe apreciar los ritmos refiriéndose a sí mismo, el propio corazón o la respiración, pero también a una de las propias horas de trabajo, del descanso, del despertar y del dormir. (Lefebvre, 2004-2007, 12)

Una visión objetiva y científica sobre lo que dice Lefebvre nos lo da Bajtin.

El ritmo en la ordenación valorativa de la dación interna, de la existencia. El ritmo no es expresivo en el sentido exacto de la palabra, no expresa la vivencia, no se fundamenta desde su interior, no es una reacción emocional y volitiva al objeto y al sentido, sino que representa una reacción a esta reacción. El ritmo no tiene objeto en el sentido de que no se relacione directamente con el objeto, sino con la vivencia del objeto, con la reacción a ella, por la cual disminuye la importancia objetual de los elementos de la serie. El ritmo supone una inmanentización del sentido con respecto a la misma vivencia. (Bajtin, 1992, 106)

Pero como dice Deleuze: “El tiempo es subjetivo, pero es la subjetividad de un sujeto pasivo.” (Deleuze, 1988, 138) Como dice Bergson la conciencia del tiempo se tiene a través de la paciencia. Lefebvre explica que “nuestras sensaciones y percepciones, en apariencia completa y continua, contienen figuras repetitivas, ocultándolas. Por lo tanto, los sonidos, luces, colores y objetos. Nos contienen ocultando la diversidad de nuestros ritmos: a nosotros mismos, el cuerpo y la carne, nosotros somos casi objetos.” (Lefebvre, 2004-2007, 12)

## Juego entre arte y teatro

Un elemento fundamental dentro del ritmo es la concepción de la repetición. Pero la repetición absoluta no existe. En la repetición siempre hay una diferencia o variación.

No hay repetición absoluta idénticos, de manera indefinida. De ahí la relación entre repetición y diferencia. Cuando se trate de los ritos cotidianos, ceremonias, normas y leyes, siempre hay algo nuevo e imprevisto que se introduce en el repetitivo: la diferencia. (Lefebvre, 2004-2007, 9)

Como dice Henri Bergson la repetición sólo es posible en lo abstracto porque lo que se repite son los aspectos que nuestra inteligencia ha separado de la realidad debido a que “nuestra acción, sobre la cual esta tendido todo el esfuerzo de nuestra inteligencia, no puede moverse más que entre repeticiones. (Bergson, 1977, 477) Y como dice Lefebvre en los matemático “en el símbolo de la identidad:  $A = A$  (el Cartel que decía “idénticos” Y no “igual”). Sirve como punto de partida para el pensamiento lógico, con una corrección inmediata.”( Lefebvre, 2004-2007, 10) Siempre hay diferencias.

Las diferencias aparecen de inmediato en este orden: pares e impares (2, 3, 4, 5, etc), divisible (4, etc), números indivisibles o primo (5, 7, 11, etc.) No sólo no excluye las diferencias de repetición, sino que también da a luz a ellos, sino que las produce. Tarde o temprano se encuentra con el caso de que llegue o no se plantea en relación a la secuencia o series producidas repetidamente. En otras palabras: la diferencia. (Lefebvre, 2004-2007, 10)

Gilles Deleuze coincide con Henri Lefebvre en que la repetición siempre es diferente. Deleuze en su libro *Diferencia y repetición* publicado en 1968, “La repetición se dice de elementos distintos que son distintos en lo real y que, sin embargo, tienen en rigor el mismo concepto.” (Deleuze, 1988, 58-59) El motivo

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

por el que se repite es por “comportarse, pero por relación a algo único o singular, que no tiene semejante o equivalente.” (Deleuze, 1988, 38)

Deleuze utiliza a Hume para explicar que “*la repetición nada cambia en el objeto que repite, sino que cambia algo en el espíritu que la contempla*: esta célebre tesis de Hume nos conduce al meollo del problema.” (Deleuze, 1988, 137) Utiliza el ejemplo de Hume de que si se muestra A-B, A-B, A-B. “Cuando A aparece, yo espero la aparición de B.” (Deleuze, 1988, 137) ya que “la repetición se deshace a medida que se hace.” (Deleuze, 1988, 137) Esta situación es la que llama “regla de continuidad o instantaneidad en la repetición se formula así: nada aparece sin que otra cosa haya desaparecido.” (Deleuze, 1988, 137) De forma que se convierte en irreversible. Esta situación nos recuerda a la segunda ley de la termodinámica. Un gasto de energía que nunca se recuperará. Nos permite ver la forma del tiempo cíclico en espiral, ninguna situación se repite, todas varían porque el tiempo no se recupera. Son procesos irreversibles como la repetición. Gilles Deleuze se pregunta qué elemento nuestro es el que provoca que unamos A y B en lugar de mantenerlos separado. Él considera que ni la memoria ni el entendimiento realizan esta acción de contracción AB sino que es la imaginación. Habla de la labor de la imaginación que hace una contracción de la A y de la B dejándolo en AB. “Forma una síntesis temporal. Una sucesión de instantes no hace el tiempo sino que lo deshace; marca tan sólo el punto de su nacimiento siempre abortado.” (Deleuze, 1988, 138) La imposibilidad de una repetición idéntica hace que “cada vez que intentamos repetir, según la naturaleza, como seres naturales (repetición de un placer, de un pasado, de una pasión), nos arrojamos a una tentativa demoníaca, maldita de antemano, que no tiene otra salida que la desesperación o el enojo.” (Deleuze, 1988, 41) La idea de repetición puede servir de herramienta para la creación del hábito. “Es fácil multiplicar las razones que hacer al hábito independiente de la repetición: actuar nunca es repetir, ni en la acción que se entabla, ni en la acción ya totalmente entablada.” (Deleuze, 1988, 145)

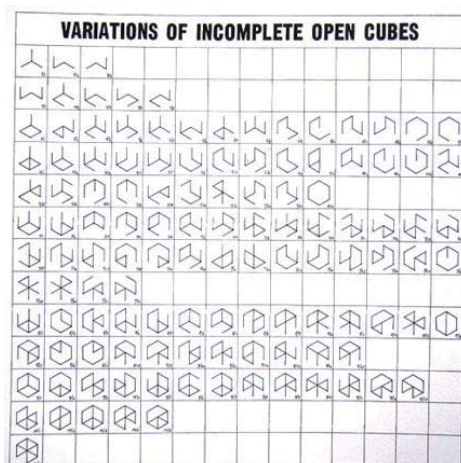
## Juego entre arte y teatro

Como dice Deleuze no existe otra continuidad que la del hábito.

La repetición puede servir como método de trabajo, ya lo aplicaba Meyerhold, la repetición de gestos cotidianos, para hacerlos en la representación de manera natural. Los métodos de trabajo consisten en la repetición y la fijación para que salga un ritmo orgánico. Como dice Lefebvre: “Uno amansa a otro ser humano viviente haciéndole repetir un acto determinado, un cierto movimiento.” (Lefebvre, 2004-2007, 28)

La repetición en el arte ha estado ligada a la fabricación en serie y a la geometría. Formas repetibles hasta el infinito o que puede ser hecho con una máquina siguiendo un prototipo.

Uno de los referentes es Sol LeWitt, él diferenciaba la producción de la concepción de la idea. Resaltando que “la idea es una máquina que produce el arte” como cuenta Krauss que decía él. Un ejemplo de la repetición llevado al punto matemático y posteriormente a la diferencia es su *Variaciones de un cubo abierto incompleto*, 1974. La repetición y la diferencia producen la variación. Pero la repetición tiene su sentido visual en el ritmo que provoca como se puede ver por un lado en *Variaciones de un cubo abierto incompleto*, y también en el cartel realizado para el montaje de Samuel Beckett *Come and Go*, 1969.



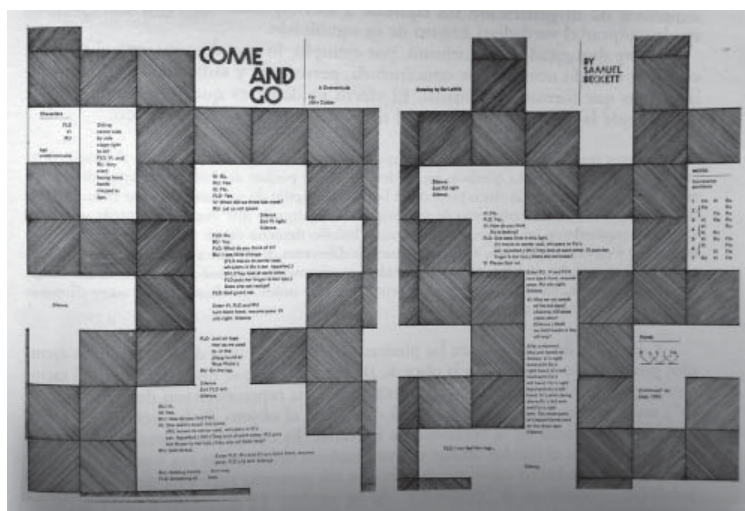
[70] *Variations of incomplete open cubes*, 1974, de Sol LeWitt.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego

La base de se puede encontrar en elementos constructivos como la retícula. Rosalind Krauss explica en su artículo *La retícula*, 1997, cual ha sido el pasado de esta repetición. La retícula puede servir para la construcción de otros sistemas, si recordamos la obra de Matta-Clark, *Bingo x Ninth*, 1974. Él deconstruye una casa en Niagara Falls a partir de las división en nueve partes, y hace una retícula con nueve cuadrados que va quitando aleatoriamente. Que según Jenkins recuerda el juego del tres en raya, más que a las tarjetas del bingo. Los juegos de mesa, los juegos sociales utilizan la cuadrícula como casillero, como parcela de otro mundo paralelo. Y el ritmo se lo suele dar los dados.

En la obra de Dan Flavin hemos visto (ilustración 19) como la repetición de los tubos fluorescentes dan un ritmo. En Nueva York, 2009, se organizó una exposición con la obra de Dan Flavin que se llamó *Series and Progressions*. Esta exhibición examinaba el uso que hacía Flavin de las estructuras en serie y la progresión, ideas centrales a lo largo de toda su carrera. Robert Smithson sobre el trabajo de Dan Flavin. “The ‘instant’ makes Flavin’s work a part of time rather than space. Time becomes a place minus motion. If time is a place, then innumerable places are possible. Flavin



[71] Cartel *Come and Go*, 1974, de Sol Lewitt.

## Juego entre arte y teatro

turn gallery-space into gallery time. Time breaks down into many times.”<sup>17</sup> (Smithson, 1996, 11) En el que plantea más que la división de un tiempo la ruptura del tiempo a través de la repetición.

Dan Flavin consideraba que su arte es situacional. De forma que nuevamente vemos cómo la situación posee una mayor concentración del tiempo al ser consciente de su durabilidad que es breve. Él, a partir de la luz de los fluorescentes, crea espacios que no varían, como dice Smithson la sala de exposiciones es la sala pero cambia su percepción espacial por la temporal.

La acción de caminar también tiene las características de la repetición. Por ejemplo, Bruce Nauman cuando en su *performance, Caminando de manera exagerada alrededor del perímetro de un cuadrado* (1967-1968), recorre dentro del marco visual de la cámara el perímetro de un cuadrado. La medida es el paso de Nauman junto a la duración del recorrido. Esta acción nos da la dimensión del cuadrado a partir del tiempo que viene marcado por el movimiento. Lo mismo sucede con la película de Samuel Beckett en la que unos monjes con túnicas de colores recorren un ring de boxeo que nos recuerda al juego de las cuatro esquinas. En este vídeo la medida espacial nos la dan los monjes pero la temporal es alterada debido a la acción de caminar camuflada por la vestimenta y por la acción de correr. Serra explica que “lo más importante es el *tiempo* en un espacio, y tu movimiento a través de él: es un tiempo *físico*. Se acorta o se prolonga pero siempre permanece articulado.” (Serra, 2004-05, 31)

El silencio en el ritmo se sitúa en la transición de un elemento a otro si seguimos utilizando el ejemplo de AB que recoge Deleuze y hemos utilizado para explicar la repetición. El silencio estaría entre A y B. sería A-B. Este silencio tan corriente en ritmo puede tener distintas duraciones y producen la espera. Como hemos vis-

---

17 El “instante” hace en los trabajos de Flavin una parte del tiempo más que del espacio. El tiempo llega a ser espacio con menos movimiento. Si el tiempo es un lugar, entonces innumerables lugares son posibles. Flavin vuelve el espacio de una galería en tiempo de una galería. El tiempo roto en muchos tiempos.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.3. El espacio y el tiempo del juego



[72] *Untitled (to Barry, Mark, Chuck and Leonard)* from 1972-1975

[73] *The Nominal Three (to William of Ockham)*, 1963, de Dan Flavin

tos cuando se da A nosotros esperamos a B. La espera forma parte del ritmo, si habláramos de música, estaríamos hablando de los silencios. El caso práctico que conocemos sobre este uso de la espera es el *Concierto de 5 minutos para piano* de John Cage. Al final el silencio, el vacío, marca el tiempo, marca el ritmo.

Una de la maneras jugar con el tiempo consiste en dominar la espera. Si dominas la espera controlas al tiempo. Pero, por ejemplo, los situacionistas en la deriva manejan la espera, se trata de esperar el acontecimiento, que puede llegar o no. Pero lo fundamental de la espera es su receptividad. Es lo que llamaba William Layton la “espera con atención”. Gadamer aplica la espera de Layton a la obra de arte. Él explica que ante la obra de arte hay que aprender a pararse de una manera específica. “Un demorarse que se caracteriza porque no se torna aburrido. Cuanto más nos sumerjamos en ella, demorándonos, tanto más elocuente, rica y múltiple se nos manifestará. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse.” (Gadamer, 1999, 110-111) Ejemplo de la utilización de la espera lo podemos encontrar en algunos trabajos de Fluxus porque al primar en estos trabajos el tiempo como condición de la existencia humana, como resalta Friedman, manejan tiempos de larga duración en los que saber esperar con atención permite disfrutar de los momentos por ejemplo, “de las composiciones musicales que duran días o sema-

## Juego entre arte y teatro

nas, las performances que se realizan por fragmentos a lo largo de décadas e incluso las obras de arte que crecen y evolucionan a lo largo de períodos de tiempo igualmente extensos.” (Friedman, 2008, 73) Estas actividades implican el grado de paciencia que remarca Bergson que es parte de nuestra duración:

El tiempo que tengo que esperar no es ya ese tiempo matemático que se aplicaría también a lo largo de la historia entera del mundo material, aún cuando se nos mostrase toda de una vez en el espacio.

Coincide con mi impaciencia, es decir, con una cierta porción de mi duración, que no es prolongable ni reducible a voluntad. No se trata ya de algo pensado sino de algo vivido, esto es, de una relación, de lo absoluto. (Bergson, 1977, 446)

Esperar se vuelve una acción como la de oír.

### 2.4. Las reglas del juego

En este apartado vamos a analizar y comparar las reglas de juego y cómo estas reglas definen las características y tipologías del juego. Después analizaremos y compararemos la construcción de reglas y cuáles son las más habituales y son comunes en el arte y el teatro en relación con el proceso de creación y con la experiencia del espectador.

El juego puede tener reglas o no tenerlas, al menos, implícitas. Hay juguetes, objetos, que por su morfología o/y material pueden indicar unas maneras de uso y por lo tanto tener unas reglas de juego no escritas y también las puede crear uno. En el juego existe tal variedad de formas de aparecer las reglas que las vamos analizar en este apartado y veremos cuáles son las reglas que más se han

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

utilizado en el mundo del arte y del teatro.

Scott Kim distingue, en su artículo *What is a puzzle?*, juegos en los que aparecen desde los juegos que usan algún objeto a los que no requieren más que las reglas. Kim se basa en el libro de Chris Crawford<sup>18</sup>, *The Art of Computer Game Design*, en el que distinguía cuatro tipos de juego que utiliza el rango de más interactivos a menos y en relación con la utilización de reglas:

- **Games** are rule-based systems in which the goal is for one player to win. They involve “opposing players who acknowledge and respond to one another’s actions. The difference between games and puzzles has little to do with mechanics; we can easily turn many puzzles and athletic challenges into games and vice versa.”
- **Puzzles** are rule-based systems, like games, but the goal is to find a solution, not to beat an opponent. Unlike games, puzzles have little replay value.
- **Toys** are manipulable, like puzzles, but there is no fixed goal.
- **Stories** involve fantasy play, like toys, but cannot be changed or manipulated by the player.”<sup>19</sup> (Kim, 2005)

---

18 Chris Crawford, veterano diseñador de juegos y fundador de [Game Developers Conference](#).

19 **Juegos** se basan en un sistema de reglas en el cual el objetivo es ser el primer jugador que gana. Ello supone que “los jugadores oponentes capaces de reconocer y responder con otras acciones. La diferencia entre juegos (games) y puzzles tiene poco que ver con la mecánica. Podemos convertir fácilmente muchos puzzles y desafíos atléticos en juegos (games) y viceversa.” **Puzzles** se basa en un sistema de reglas, como los juegos (games), pero el objetivo es buscar una solución. No para vencer a un oponente. A diferencia de los juegos (games), los puzzles tienen poco valor reproducible. **Juguetes** son manipulables, como los puzzles, pero no tienen objetivos fijados. **Historias** implican juegos de fantasía, como los juguetes, pero no pueden ser cambiados ni manipulados por el jugador.

## Juego entre arte y teatro

Estas clasificaciones de juegos se basan en objetivos, objetos y reglas. Algunos como los juegos y las historias son reglas impuestas desde la palabra mientras que en los puzzles y juguetes sus reglas vienen marcadas por cómo se manipulan los objetos. En la *concepción del juego, pp la que sea*, Caillois distingue distintas características del juego. Y nombramos que dentro de estas características hay juego que se acercan a la improvisación y espontaneidad, *paidia*, y otros que se acercan a la normas y a las reglas, *ludus*. A su vez Caillois distingue los juegos por reglados y ficticios. La ficción se vuelve una regla a partir de la creación de una situación ficticia, es la *historia* de Kim y de Crawford. “La ficción, el sentimiento del *cómo si* reemplaza la regla (...). La regla, por sí misma, crea una ficción.” (Caillois, 1958, 19) De forma que en el juego no dejan de existir las reglas.

Gonzalo Frasca escribe en su web un artículo *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, en el que explica las diferencia entre diferentes juegos que en inglés serían *games* y *play*. Este análisis nos permite ver dos puntos de vista por el que se pueden analizar los juegos. Uno, por las reglas, y otro, por sus objetivos. “It is a common idea, as the dictionary’s definitions show, that the main difference between those two categories is that *games* have rules and *plays* do not.”<sup>20</sup> (Frasca, 1999) Frasca explica que el antropólogo Daniel Vidart en su libro *El juego y la condición humana*, 1995, dice que este supuesto es erróneo y que (*plays*) también tiene reglas estrictas. Él usa de ejemplo de un niño que pretende pilotar un avión. Esto es una regla en el juego: comportarse como un piloto, y no como un doctor o un chófer. Esa regla es propuesta y aceptada por los mismos jugadores. ¿Cuál es la principal diferencia entre (*plays*) y (*games*) si las dos tienen reglas? El único autor que da una pista es el filósofo Andre Lalande. Él propone dos diferentes significados cuando define (*jeu*) en su *Dictionaire Philosophique*, 1928. No

---

<sup>20</sup> Es una idea común, como aparece la definición en el diccionario, que la principal diferencia entre las dos categorías es que (*games*) tiene reglas y (*plays*) no las tiene.” (traducción propia) [www.ludology.org](http://www.ludology.org)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

hace referencia explícita a (game) y (play) (sólo existe una palabra en francés para las dos actividades), él las diferencia no por sus reglas sino por el resultado. (*Games*) tiene un resultado, un ganador o un perdedor mientras que (play) no lo tiene.

Dentro de estos juegos que no tiene ganadores o vencidos son los que se acercan a la *mimicry* de Roger Caillois. Pero como señala Gadamer las reglas del juego para empezar son las que nos autoimponemos. “Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón.” (Gadamer, 1999, 68) Por lo tanto la primera regla está en la vida. “El juego puede incluir en si mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines.” (Gadamer, 1999, 67) Nuevamente nos encontramos con la ambigüedad del juego. Los límites nos los autoimponemos.

Dentro de la ficción, la creación de historias es la forma que más se parece a la realidad. Se crean situaciones nuevas, nuevas experiencias y nuevas formas de vida que no es la habitual. Corresponde a la idea de la imitación de la vida, *mimicry* siguiendo la clasificación por características del juego de Caillois, una de las reglas que más se aproxima es el *como si*, que veremos en el apartado el *si mágico*. Para Caillois *mimicry* era una de las formas que podía presentarse el juego. En la que se crea una situación ficticia, una historia, y el jugador actúa *como si* fuera real esa situación. Es un juego de imitación de la realidad. Las reglas del juego en el mundo del arte y del teatro pueden ser impuestas y adscritas al juego ya sea por consenso de varios o por quien las inventa. Las palabras pueden contextualizar, por ejemplo: el *como si* o el *si mágico* crea la regla de situación en la forma de jugar, en el teatro es una regla de apoyo a la interpretación del actor que está en el método de Stanislavski, “hacer como si estuvieras pilotando” y que en arte se observa en la representación de la pintura clásica, como dice Derrida, dentro de las clasificaciones de Caillois se encuentra directamente relacionada con los juegos de *mimicry*,

## Juego entre arte y teatro

juegos de simulación; por oposición al “sí mágico” está la regla de “sí pero no” creada por el director y dramaturgo Bertold Brecht, con la idea de evitar la simulación y hacer que a partir de la duda en el teatro se actúen y los espectadores de arte y teatro observen con distanciamiento y crítica la situación; la utilización de verbos de acción, como propone Stanislavski, que se autoimpone el artista para actuar mientras realiza la obra, según Chejov esta regla es de las más útiles para actuar en teatro, porque se trata de crear el deseo y hacerlo y en arte podemos observar la lista de verbos de Richard Serra; otra manera de intervenir en el texto es con la creación del ritmo como sucede en los montajes teatrales de Robert Wilson, aunque este uso se acerca más a la música y la danza que a las reglas; por último, tenemos las reglas escritas como puede ser el texto teatral o un manual de instrucciones como las que enuncia Allan Kaprow de los *events* para que los espectadores actúen cuando lo quieran, o los textos de Marcel Duchamp de *Le Grand Verre* y de *Etant Donnes* para facilitar su construcción y manejo. O por el contrario la regla del juego puede estar más cerca de *paideia*, como dijimos, a través de la acción libre, alegre y espontánea alejada de las reglas como en la improvisación.

- El texto

El texto puede ser utilizado de muchas maneras. Los juegos de mesa suelen llevar escritas las reglas que marcan una manera de jugar, una manera inventada, que crea una situación que no se podría dar en la vida, son juegos de ficción pero con componentes que implican la abstracción: una ficha como representación en el tablero del jugador, un dado como representación de la velocidad del jugador. En el momento que el jugador decide participar se autoimpone las reglas de otro. Es la situación que se da en los manuales de construcción o montaje, ya sea de un objeto o de una acción. Son partituras físicas, como las que vimos en el apartado sobre la danza. Otro ejemplo lo tenemos con este *events* de Kaprow para la Berkeley Unified School District el 7 de marzo de 1969.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

Caridad

Comprar montones de ropa vieja

Lavarla

En lavanderías abiertas toda la noche

Devolverlas a tiendas de ropa usada (Kaprow, 2007, 62)

Esta característica de muchos trabajos de Allan Kaprow también son comunes en las obras Fluxus, Ken Friedman explica el sentido que tiene: “Los acontecimientos, muchas instrumentaciones objetuales, obras que son juegos, puzzles – incluso algunas esculturas y pinturas– funcionan de esta forma. Significa que puedes poseer una pieza de George Brecht si ejecutas una partitura de Brecht.” (Friedman, 2002, 73) En teatro a partir de la palabra no escrita nos encontramos que las partituras de acciones o manual de instrucciones las fija el director que no es el que realiza la acción. De forma que el actor será el que realice la partitura y hará el montaje del director.



[74] *Le Grand verre*, 1915-1923,  
de Marcel Duchamp

## Juego entre arte y teatro

El paradigma de la creación de reglas a partir de un texto es Marcel Duchamp, que utiliza el texto de diferentes formas: como juego de palabras, como manual de instrucciones. Duchamp escribe el manual de instrucciones para hacer su propia obra *Le Grand Verre* 1915-1923:

- I. –Hacer plantilla de estarcir: A –1º calcar las 3 muelas / sobre papel de calco bien alisado, fijado a la pared / 2º calco de la corbata y de la rosca. / conjunto / 3º calco de bayoneta 4º calco del / chocolate con leche y colocación de los pies. / B –Pegar estos papeles de calco sobre un / papel de arcos liso (consultar libro / en la biblioteca) recortarlos luego con / un raspador muy bueno.
- II. –Buscar los colores. 1º el fondo / general (Bermellón, Prusia, negro). (?) y / sobre este fondo componer los colores / luminosos. A –las muelas de / chocolate. B –el chocolate con leche. / C –la corbata. Resplandeciente y. D – / la bayoneta –
- III. –Aplicar los colores con el tampón / buscar. Para obtener cierto grosor / igualado y absolutamente liso (probablemente / primero una pequeña capa sin grosor / y algunos días después la capa definitiva).” (Duchamp, 1998, 103)

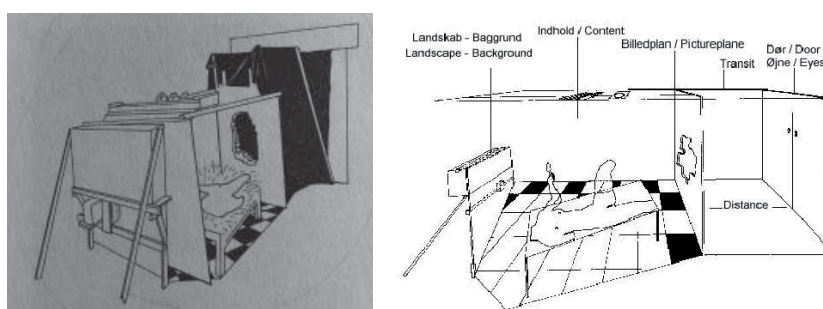
Se puede decir que los textos reflejan que para Duchamp su obra son juguetes de construcción, por ejemplo vemos en *Le Grand Verre* y en *Etant Donnes* que existe un manual de instrucciones como si fuera un objeto de bricolaje o juguete de construcciones. Como así atestigua Juan Antonio Ramírez en su libro *Duchamp, 2000*, “*Etant donnes* consta de tres ámbitos espaciales conectados idealmente, en sentido longitudinal, por la mirada del «voyeur» (así viene denominado en el Manual de instrucciones)” (Ramírez, 2000, 200)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

Los manuales de construcción que realiza son manuales para otros y para sí mismo. Refleja su proyecto de construcción, su proyecto del proceso, que él mismo realizará. Stanislavski al crear una metodología de trabajo y de formación del actor crea unas reglas del juego para interpretar una de las claves, que además reconoce Mitjail Chejov, es la utilización de verbos concretos de movimiento porque propician la acción, crean el deseo de actuar. “Antes de nombrar el verbo, coloquen delante del sustantivo transformado la palabra *quiero*. *Quiero hacer... ¿qué?* (...) Si introducen algo más atrayente, en ustedes nacerán el deseo y el impulso hacia la acción para realizarlo.” (Stanislavski, 2003, 164) Como vemos, dentro de los textos de Duchamp aparecen constantemente verbos en infinitivo de acción: aplicar, buscar, componer, calcar, hacer, etc. Con el mismo hecho de pensar en las acciones Duchamp parece que ha empezado a realizarlas, crea el deseo al que tanta importancia da. En la misma línea podemos ver el trabajo de Richard Serra. La obra *Splashing* (1968) de Richard Serra, como indica el título de la obra, consiste en salpicar plomo líquido en la arista de una pared con el suelo de la galería Leo Castelli de Nueva York. Cuando el plomo líquido se enfriaba, lo sacaba y el resultado era un negativo de la arista.

Serra, en sus primeros trabajos, utiliza los verbos de acción para construir su obra y en algunos casos aparece en el título el



[75] [76] Esquemas de montaje de *Etant Donnes*, 1968

## Juego entre arte y teatro



[77] [78] *Splashing*, 1968, de Richard Serra.

reflejo de la acción que ha realizado; por ejemplo *To circle base hexagram*, *Right angles inverted*. Y otros como *Strike*, reflejan la acción visual de lo que sucede. Es el proceso y la regla del proceso Claes Oldenbug escribe en la misma época para su obra *STORE DAYS*, Nueva York, 1967:

Estoy a favor del arte al que puedes dar martillazos, pintar, coser, pegar, archivar. (...)

Estoy a favor del arte de los arañazos sobre el asfalto, de las pintadas en paredes. Estoy a favor del arte de doblar y pisotear metales y de romper cristales, y de tirar cosas para hacer que se caigan al suelo. (Aznar, 2000, 82)

Tanto para Oldenburg como para Serra los verbos de acción son unas reglas autoimpuestas que resaltan la acción. Como sucedía en *Splashing* o en sus vídeos como *Hand catching lead* y *Hands scraping* de Serra. La utilización del tiempo del verbo, en este caso el gerundio, nos da a entender que el tiempo de la acción no termina, permanece constante ya sea por el vídeo o, como en *Splashing*, porque al ver el resultado la acción permanece en la memoria. El verbo en Serra posee la doble característica sonora y silenciosa. Con el tiempo se ha ido haciendo más silenciosa para ponerla en boca del espectador. Las obras de Serra mueven al espectador a la acción, a caminar, a correr, a tocar, a ensuciarte las manos con el óxido del acero. Porque como dice Rosalind Krauss al ver las libretas de trabajo y ver la lista de verbos “la

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

obra de Serra parece habitar el reino de los verbos transitivos, con su imagen de actividad y efecto” (Krauss, 2002a, 268) Algunos de los verbos que están escritos en su libreta:

Actions to Relate to Oneself” [1967-1968]: to roll, to crease, to fold, to store, to bend, to shorten, to twist, to dapple, to crumple, to shave, to tear, to chip, to split, to cut, to sever, to drop, to remove, to simplify, to differ, to disarrange, to open, to mix, to splash, to knot, to spill, to droop, to flow, to curve, to lift, to inlay, to impress, to fire, to flood, to smear, to rotate, to swirl, to support, to hook, to suspend.<sup>21</sup>

En el caso de los verbos transitivos nos lleva a un efecto más activo porque la acción del verbo recae sobre el mismo que lo expresa. Como explica Serra en una entrevista con Jonh Tusa para la BBC el uso de los verbos sucede de una forma instintiva.

I wanted to enact the verbs without thinking, in relation to material without thinking about their ends or their conclusions, without having to define them in terms of art, but to involve myself in a process of making so that I could understand the physical potential of what it was to do something in relation material without having to get into a hierarchy of judgement or evaluation about its definition as art or sculpture. Now a lot of it you can just throw out the window and say who cares if you’re rolling your spit balls on the floor all right, but I was doing things just like that.<sup>22</sup>” (Serra, 2002)

21 Acciones relacionadas con uno mismo: rodar, doblar, plegar, almacenar, inclinarse, acortar, torcer, marcar, arrugarse, arrancar, saltar, dividir, cortar, cortarse, caer, eliminar, simplificar, diferir, desarreglar, abrir, mezclar, salpicar, anudar, derramar, inclinar, fluir, curvar, levantar, embutir, estampar, disparar, inundar, untar, girar, apoyar, soportar, enganchar, suspender.

22 Yo quería representar los verbos sin pensar, en relación con el material sin pensar sobre sus fines y sus conclusiones, sin tenerlos definidos en términos de arte, pero envolverme en un proceso de fabricación entonces podría entender el potencial físico de lo que iba a hacer en una

## Juego entre arte y teatro

A pesar de la falta de interés, Serra explica cómo surge la actividad y acaba remarcando que sale de “verbos simples”.

But with almost any practice if you stay with it, the practice itself in what it concludes will make its own interior definition and evaluation, so the judgement is up to you. And after a while we started rolling pieces, then we started propping pieces together and then we started using weights overhead, so it developed into a language that had come out of a simple verb activity.<sup>23</sup> (Serra, 2002)

Uno de los motivos de la utilización de la lista de verbos puede ser que Serra no dibuja cuando proyecta alguna de sus piezas y sus estudios de filología pueden haber ayudado a que él se apoye en la palabra. Delfín Rodríguez explica en un catálogo de una exposición de Richard Serra en la galería Guillermo de Osmá que Serra no realiza bocetos de las obras.

Para Serra, el dibujo nunca ha sido entendido como un procedimiento para proyectar, aunque pueda parecer insólito: “Nunca hago bocetos previos –ha afirmado y repetido, aunque necesariamente existen los dibujos de obra, los más técnicos, realizados por los ingenieros que dan forma a sus ideas–. (Rodríguez, 2007, 14)

No sólo está la lista de verbos sino también el proyecto

---

relación material sin tener que entrar en una jerarquía de juicios o evaluaciones acerca de su definición de arte o escultura. Ahora todo esto sólo se puede tirar por la ventana y decir a quien le importa si tú estás haciendo rodar tus sucias bolas por el suelo, de acuerdo, pero yo ya estaba haciendo cosas como estas.

23 Pero casi con cualquier práctica si te quedas con ella, la propia práctica cuando concluye contiene su propia definición interior y evaluación, entonces el juicio depende de ti. Y después de un rato nosotros empezábamos a hacer rodar las piezas, luego empezamos a apuntalar piezas juntas y después empezábamos a usar pesas sobre ellas, por lo que se convirtió en un lenguaje que había salido de una actividad de verbo sencillo.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

realizado por Richard Serra y Phillip Glass *Word Location* (1969), que consistía en colocar el verbo conjugado “is” en una zona de marismas.

El uso y el tiempo de los verbos también son importantes para Duchamp, en ellos se plantea cómo funciona el objeto pensado y crea sus propias reglas para sus juegos de palabras. “Emplear la forma condicional en el estilo: Hacer también intervenir / presentes, imperfectos para reforzar demostraciones –El futuro puede dar un tono irónico a la frase–” (Duchamp, 1998, 55) La sonoridad, el ritmo, son reglas de juego en este caso aplicado a la palabra, al igual que lo son los palíndromos como *Anemic cinema*, con el sonido y el significado como *la Belle Haleine* que por el sonido sería muy parecido el nombre de Elena y la palabra aliento, o su pseudónimo Rose Sélavy que viene de la frase “Eros, c’est la vie” (Eros, es la vida). Muchos de estos nombres hacen referencia al objeto, por ejemplo *la Belle Haleine* corresponde a unos productos cosméticos de señora, principalmente a un perfume. Es otra manera distinta de utilizar el título de la obra. Según Octavio Paz “Duchamp adivinó el procedimiento: enfrentar dos palabras de sonido semejante pero de sentido diferente y encontrar entre ellas un puente verbal. Es el desarrollo razonado y delirante del principio que inspira a los juegos de palabras.” (Paz, 2003, 25) Al igual que Serra utiliza los verbos en sus primeros títulos, de forma que las reglas quedan en el título, Duchamp introduce en el título parte del contenido de la obra, sin las reglas para el espectador no está acabada la obra. Duchamp explica a propósito de los *readymades*:

I BOUGHT A CHEAP REPRODUCTION OF A WINTER EVENING LANDSCAPE, WHICH I CALLED “PHARMACY” (...)I BOUGHT AT A HARDWARE STORE A SNOW SHOVEL ON WHICH I WROTE “IN ADVANCE OF THE BROKEN ARM.” (...)ONE IMPORTANT CHARACTERISTIC WAS THE SHORT SENTENCE WHICH I OCCASIONALLY INSCRIBED ON THE “READYMADE.” THAT SENTENCE INSTEAD

## Juego entre arte y teatro

OF DESCRIBING THE OBJECT LIKE A TITLE WAS MEANT TO CARRY THE MIND OF THE SPECTATOR TOWARDS OTHER REGIONS MORE VERBAL. SOMETIMES I WOULD ADD A GRAPHIC DETAIL OF PRESENTATION WHICH IN ORDER TO SATISFY MY CRAVING FOR ALLITERATIONS, WOULD BE CALLED “READYMADE AIDED.”<sup>24</sup> (Duchamp, 2004)

Como explica Octavio Paz “el juego de palabras es un mecanismo maravilloso porque en una misma frase exaltamos los poderes de significación del lenguaje sólo para, un instante después, abolirlos completamente.” (Paz, 2003, 19) En el caso de Marcel Duchamp se une este juego con la imagen.

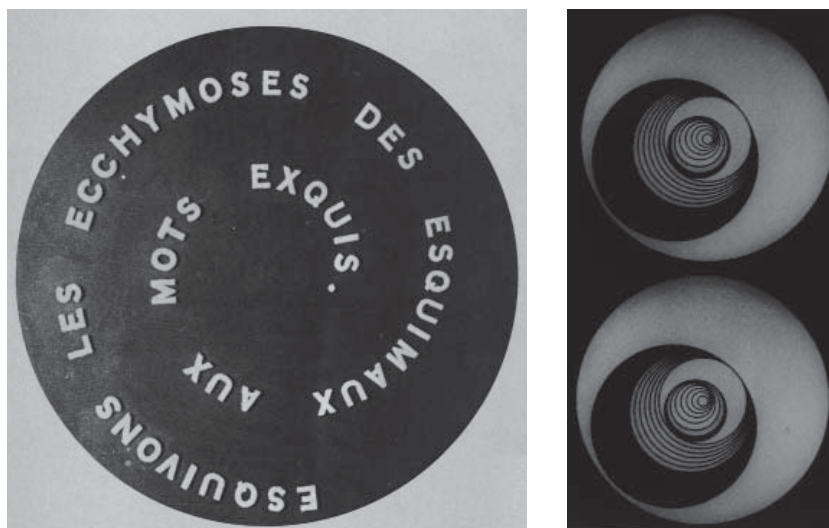
Marcel Duchamp decía que “«como pintor valía más que [me] influyese un escritor antes que otro pintor».” (Ramírez, 2000, 22) Lo mismo sucede a Serra que estudió filología y llegó a hacer una tesis sobre Albert Camus o Bruno Schultz que influye sobre Tadeusz Kantor, Wilson que siente el parentesco con Samuel Beckett y Dominique Gonzalez-Foerster que utiliza todas sus influencias literarias como Sebald, Bolaño o Vila-Matas en sus exposiciones. En el caso de Duchamp es Raymond Roussel, escritor y dramaturgo del siglo XIX. Un montaje teatral basado en un texto suyo, *Impresiones de África*, que vio en 1911. Este montaje teatral causó gran impresión a Marcel Duchamp y en entrevistas posteriores y a lo largo de su vida suele hacer alguna referencia a Roussel. *Impresiones de África* narraba la historia

---

24        COMPRÉ UNA BARATA REPRODUCCIÓN DE UN PAISAJE DE UNA TARDE DE INVIERNO, LA CUAL LLAMÉ “FARMACIA”. (...) COMPRÉ EN UNA FERRETERÍA UNA PALA DE NIEVE SOBRE LA QUE ESCRIBÍ “ANTES DEL BRAZO ROTO”. (...) UNA CARACTERÍSTICA IMPORTANTE ERA LA FRASE CORTA QUE INSCRIBÍA OCASIONALMENTE EN EL “READYMADE”, ESA FRASE EN LUGAR DE DESCRIBIR EL OBJETO COMO UN TÍTULO TENÍA LA INTENCIÓN DE TRANSPORTAR LA MENTE DEL ESPECTADOR HACIA OTRAS REGIONES MÁS VERBALES. A VECES AÑADIRÍA UN DETALLE GRÁFICO A LA PRESENTACIÓN CON EL FIN DE SATISFACER MI ANHELO DE ALITERACIONES, SE LLAMARÍA “READYMADE ASISTIDO”

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego



[79] *Anemic cinema*, 1926, de Marcel Duchamp.

de un grupo de turistas en África que deciden homenajear a un rey africano recientemente coronado. Cada uno de los turistas le presentará y regalará un invento; una máquina que por lo visto no sirve para nada. Raymond Russel explica su método de escritura en *Cómo escribí algunos de mis libros*: utilizaba dos palabras que era casi iguales por ejemplo las que usó para *Impresiones de África*, como [billard] billar y [pillard] bandido y a partir de ahí buscaba palabras que fueran idénticas pero con sentidos diferentes como [lettres] que significa carta y letras tipográficas, [blanc] que puede significar tiza u hombre de raza blanca, de forma que salían frases casi idénticas como:

1.-Les lettres du blanc sur les bandes du vieux billard.

2.-Les lettres du blanc sur les bandes du vieux pillard.<sup>25</sup>

Su regla era escribir un cuento que comenzara con la primera frase y terminara con la segunda. Y la necesidad de seguir sus normas le procuraba todo el material que empleaba. Toda la

<sup>25</sup> 1. Las letras de tiza en la orla del viejo billar. 2. Las cartas del blanco sobre la banda del viejo saqueador.

## Juego entre arte y teatro

obra gira en relación con las peripecias del explorador blanco que escribe un libro.

Gonzalo Frasca considera que muchos aspectos del juego pueden ser expresados a partir de estudios narrativos y también a partir de estos se puede ver las reglas del juego. Dentro de la creación de historias, podemos ver cualquier texto dramático por ejemplo *EL público*, 1930, de García Lorca o el texto introductorio a la exposición *TH2058* de Dominique Gonzalez-Foersters que realizó en 2006 en la Tate Gallery de Londres. En el que sitúa la exposición en el año 2058 que después de haber un diluvio en el que se ha agigantado todos los objetos como si fuera una forma normal de crecimiento de un organismo inerte. Estas historias y acciones podrían formar parte de *mimicry* en el momento que funcionan como acciones que se simulan y sobre todo se imitan.

- **Si mágico**

Stanislavski al crear unas reglas de juego de la interpretación utiliza el texto para exponerlas. Entre ellas está la utilización del verbo de acción junto al “quiero” que ayuda a que el actor desee hacer algo. Son verbos de acciones concretas como los que quieren hacer Duchamp, Oldenburg y Serra. Pero dentro de las teorías de Stanislavski sobre la interpretación la más conocida es la utilización del “sí mágico” y da tanta importancia a la técnica que le dedica un capítulo de su libro *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*: “el *si* da un impulso a la imaginación adormecida” (Stanislavski, 2003, 67) El *si mágico* forma parte de la imaginación y de la construcción del personaje. El espectador no ve el *si mágico*, el apoyo para la construcción del personaje o situación, ve el resultado final.

El *si mágico* también crea reglas de juego desde la ficción de la situación, por ejemplo como *si* volara en una avioneta.

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada *como si* y sentida como fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla dentro de un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1954, 27)

Stanislavski cree que la fuerza que posee el *si* mágico está en la posibilidad de ser *Si ocurriera...* Este *si* nada afirma. “Sólo presume, plantea un problema para su solución, y el actor trata de dar su respuesta.” (Stanislavski, 2003, 65)

El *como si* lo hemos visto anteriormente en el texto de Stanislavski cuando contaba: “De repente descubrí un cortapapel de marfil y lo sujeté en mi cinturón como si fuera un puñal.” (Stanislavski, 2003, 18) Caillois comenta en las primeras páginas de su libro *Teoría de los juegos* que “la ficción, el sentimiento del *cómo si* remplaza la regla (...). La regla, por sí misma, crea una ficción.” (Caillois, 1958, 19) Queda latente en el ejemplo de Stanislavski “el cortapapel de marfil” será usado como “un puñal”, según su nueva regla. Según Jacques Derrida el “como si” organiza nuestros conceptos fundamentales.

Peter Brook cierra el libro *El espacio vacío* a partir de la comparación del *si* en la vida cotidiana y el *si* en el teatro llegando a esta conclusión:

En la vida cotidiana, «*si*» es una ficción; en el teatro, «*si*» es un experimento.

En la vida cotidiana, «*si*» es una evasión; en el teatro, «*si*» es la verdad.

Cuando se nos induce a creer en esta verdad, entonces el teatro y la vida son uno. Se trata de un alto

## Juego entre arte y teatro

objetivo, que parece requerir duro trabajo.

Interpretar requiere mucho esfuerzo. Pero en cuanto lo consideramos como juego, deja de ser trabajo.

Una obra de teatro es juego. (Brook, 2002, 207)

El *si mágico* en el arte funciona, de la misma manera que en el teatro. Según Derrida forma parte de las “humanidades clásicas” en la forma de experimentar la obra de arte. El *si* contextualiza al objeto, la exposición o la instalación, crea un simulacro, como vimos en Joan Fontcuberta o Rogelio López Cuenca. Ellos utilizan el *si mágico* para *si* mismos y lo omiten al espectador para dar más realismo a sus conferencias y exposiciones. Cuando Dominique Gonzalez-Foerster propone un futuro de ficción en el que las obras de arte aumentan su tamaño por causa de la lluvia, propone un futuro no creíble *si* añade el *como si* está la opción del juego para el espectador porque asume la condición propuesta por ella. También sirve como aclaración o simplificación de la imagen mental creada, forma parte de la narratividad: “máquinas del tiempo capaces de obtener un movimiento a través del espacio como *si* de un teletransporte futurista se tratara” (Radmin, 2008, 20 de mayo)

El *si mágico* crea una regla de juego tanto en el teatro como en el arte. Pero el conocimiento de la regla puede servir para crear una diferente que parece quebrantar la anterior es la teoría del distanciamiento de Bertold Brecht. Brecht estudió los métodos de Stanislavski y le parecía que había grandes aciertos, pero como dice Jean Duvignaud “se puede jugar al “como si”, ahogarse en la metáfora: sobre todo se teme el despertar...” (Duvignaud, 1982, 106)

El escritor, dramaturgo y director Bertold Brecht rechaza la utilización del *si mágico* porque, como vimos en *el ritual*, produce la identificación del espectador con el o los personajes. El motivo está relacionado a la finalidad que tiene el juego para Brecht. Él considera que la finalidad del juego es educar y por lo tanto el espectador debe cuestionarse las situaciones que ve. Entonces conviene cambiar las reglas del juego de la interpretación. Jerzy

218

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

Grotowski considera que Brecht es el gran creador de reglas del juego. El efecto de distanciamiento de Brecht posee todas las características de regla del juego:

La condición indispensable para que se produzca el efecto de distanciamiento consiste en que el actor emplee un claro gesto demostrativo para mostrar lo que tiene que mostrar. Lógicamente debe abandonarse la idea de que existe una cuarta pared imaginaria que separa al escenario del público, creando la ilusión de que el proceso escénico se está desarrollando en la realidad, sin la presencia del público. Es fundamental que el actor encare directamente al público. (Brecht, 1983a, 169)

Otra de las reglas del juego de Brecht es que “el actor debe leer su papel dispuesto a sorprenderse y discutir. No sólo deberá sopesar el origen de los procesos que va siguiendo en su lectura, sino también el comportamiento de su personaje” (Brecht, 1983a, 170) Si leemos las reglas del juego del ajedrez, nos encontramos que “cada jugada debe efectuarse con una sola mano.” Que estas reglas son impuestas al deberse hacer de una determinada manera si no se estará jugando a otra cosa. No al ajedrez o al distanciamiento. Otra regla fundamental de Brecht es que “lo que *no* hace debe estar contenido en lo que hace y destacado por ese proceder. Todas las frases y todos los gestos implican decisiones, el personaje permanece bajo control y es continuamente examinado. La expresión técnica es: *fijación del no-sino*.” (Brecht, 1983a, 171) A partir de la oposición de Brecht al *si* de Stanislavski se puede explicar lo que no es identificación. “Debe tratar de comprender las particularidades de ese personaje y no aceptar ninguna de ellas como inevitable, como algo que “no podía haber sido de otra manera”.” (Brecht, 1983a, 170) Brecht abre el campo de posibilidades, no es sólo un *si* mágico sino todos los posibles para esa situación. De forma que tanto el actor como el espectador no consideran que la situación del personaje es la única como si sólo existiera un solo destino. Sino que depende de las elecciones de cada uno.

## Juego entre arte y teatro

- **La improvisación**

La improvisación es una forma de jugar donde apenas existen las reglas. De forma que siguiendo la clasificación de *Ludus* y *Paidia* de Roger Caillois es la que más se acerca a *paidia*. Dentro de la improvisación se manejan reglas, una de ellas es el *si* mágico del actor como del artista. Y otra de las reglas que se suele utilizar en la improvisación es el *como*. Chejov, discípulo de Stanislavski, comenta la importancia del *como* para el trabajo de improvisación “*Cómo* dice sus parlamentos y *cómo* se mueve en escena son grandes puertas abiertas a un vasto campo de improvisación. Los *cómos* de sus parlamentos y los movimientos son los medios para expresarse libremente.” (Chejov, 198, 50) Es cuando se crean las situaciones a partir del texto.

La libertad de la improvisación y las reglas son la clave del proceso en el arte y en el teatro. Según Meyerhold “Las dos condiciones principales del trabajo del actor son: La improvisación y el poder de restringirse.” (Meyerhold, 2008, 128) Sin la improvisación (*paidia*) no puede existir la estructura (*ludus*) y viceversa. Es el juego de ensayo y error. Por lo tanto el trabajo del actor en un montaje teatral constaría de dos partes:

1. La improvisación o proceso de la vivencia, donde el actor viviría espontáneamente y se manifestaría el trabajo creador del actor. Que tiene lugar durante la construcción del personaje y da paso a la creación de la “partitura de acciones” del montaje. Tiene lugar durante el ensayo. Vajtangov explica: “El ensayo es una búsqueda de sentimientos y sensaciones por parte del actor. En los primeros ensayos se perfila la estructura de la dirección.” (Vajtangov, 1997, 86) Aquí juega un papel muy importante la improvisación.
2. Fijación de los movimientos de forma que se convierten en las reglas del montaje teatral. “Durante la representación en que la partitura ya se ha fijado –definiendo claramente el texto y la acción–” (Grotowski, 1974, 187) El fin es ayudar a crear

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego

la estructura del montaje teatral. Pero en la representación nos encontramos que el consejo de Grotowski es “no buscar nunca la espontaneidad en la actuación sin tener detrás una partitura que los apoye. (...) Durante una representación no se puede producir la verdadera espontaneidad sin partitura.” (Grotowski, 1974, 193)

Dentro de la improvisación además de *paidia* y *ludus* habría que resaltar la existencia de *alea*. Para la mayoría de los estudiosos del juego: Huizinga, Caillois que hacen referencia al juego de azar aunque lo relaciona principalmente con los juegos de cartas y los casinos. Pero el azar en la improvisación está más cerca de los factores incontrolables y aleatorios que se pueden encontrar en la vida. Una improvisación no saldrá siempre igual. En la improvisación es donde se encuentra según Stanislavski y Layton el *proceso de la vivencia*

El proceso de la vivencia no es el momento principal de la creación, sino sólo una de las etapas preparatorias para el futuro trabajo. Se trata de buscar la forma artística externa de la creación escénica, que explica visualmente su contenido interno. En esta búsqueda el actor recurre en primer lugar a sí mismo y se esfuerza por sentir realmente, por vivir la vida del personaje que representa. Pero, repito, se permite hacerlo, no durante la actuación ante el público, sino sólo en casa o durante los ensayos.” (Stanislavski, 2003, 36)

Según William Layton, seguidor del método de Stanislavski: “LA TÉCNICA DE IMPROVISACIÓN<sup>26</sup>...es la capacidad de vivir real y sinceramente situaciones imaginarias.” (Layton, 1990, 15)

El mayor deseo que tenía Stanislavski y Vajtangov es que les “gustaría que los actores improvisasen toda la función.” (Vajtangov, 1997, 118) de forma que la interpretación final tuviera la espontaneidad de la vivencia que tenía el actor durante

---

26 Mayúsculas del autor

## Juego entre arte y teatro

la improvisación, y así lo expresa también Meyerhold, “El problema fundamental del teatro contemporáneo es preservar el don de la improvisación que posee el actor, sin transgredir la forma precisa y complicada que el director ha conferido al espectáculo.” (Meyerhold, 2008, 127) La improvisación en el arte se puede observar en los juegos dadaístas y surrealistas del collage, como los *cadáveres exquisitos* o en imágenes improvisadas a partir de visiones; en la abstracción, Kandinski reconoce como una época (1910-1921) en la que realizaba improvisaciones y era la representación inconsciente y espontánea; en el expresionismo abstracto se hacía improvisaciones a partir del gesto impulsivo sobre lienzo. Pero una acción improvisada también puede ser la obra de Richard Serra de *Splashing*, porque no se ha realizado nunca, que produce un objeto o una huella que se mantiene como es el positivado de la arista de la galería en plomo, aunque haya sido pensada con anterioridad.

Los directores teatrales como Meyerhold, Stanislavski, Vajtangov, Grotowski, Brook y Barba coinciden en que a partir de la improvisación crean la estructura fija del movimiento y después de haberlas fijado se volverán a improvisar sobre ellas. El término que usa Grotowski para referirse a las acciones fijadas es partitura de acciones, que viene directamente de la partitura musical. Para que salga tal como se desea habrá que crear la partitura de acciones fijadas y no dejar nada al azar y ese caso dejará de ser una improvisación. En el arte funciona de la misma manera que en el teatro un ejemplo lo tenemos con Jackson Pollock, a partir de una acción improvisada como el *dripping* acaba surgiendo un estilo y una acción fijada que varía los movimientos pero no la acción. En el *happening* es donde se podría hablar de un juego libre, sin reglas. Jean Lebel, hablando del *happening*, dice que “El happening confiere al vagabundeo mental, la significación y el peso del crimen.” (Lebel, 2000, 90) Recuerda al comentario de Bataille en el que juego es un estado de excepción que se permite todo y parece un crimen visto desde las reglas sociales. Pero se podría decir que el mismo hecho improvisado y espontáneo ya crea una nueva regla. El único

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.4. Las reglas del juego



[80] *Blue segment*, 1921, Vasili Kandinski y [81] *Villa borghese*, 1960, Willem de Kooning

elemento en el que se puede entrar que no tiene reglas y se da en la vida es el azar. En todos los juegos se maneja *Alea*, como lo llama Roger Caillois.

Allan Kaprow considera innecesario el ensayo y por lo tanto la improvisación es la base de sus *happenings*. “Los ensayos, los he eliminado no tanto para demostrar que los actores improvisados son mejores que los profesionales, sino únicamente porque los ensayos son inútiles para el tipo de trabajo que he elegido.” (Kaprow, 1973, 84)

Sagrario Aznar explica que en “El *happening* carecía de significado y solo pretendía ser *algo espontáneo, algo que simplemente sucede*.” (Aznar, 2000, 22) También ella explica cómo eran los *happenings* de Fluxus “la vivencia de un acontecimiento que discurre de una manera absolutamente improvisada. Sin ninguna participación por parte del espectador, sus acciones tienen un carácter de representación, con los artistas actuando ante un público.” (Aznar, 2000, 30) En España trabajan sobre la improvisación y el *happening* el grupo ZAJ fundado en 1964 por Juan Hidalgo, Walter Marchetti y Ramón Barce, aunque lo abandonó al poco tiempo y se incorporó Esther Ferrer. Con ellos participaron compositores como Tomás Marco o Miguel

## Juego entre arte y teatro

Ángel Coria. Este grupo tenía los mismos ideales que FLUXUS, y las influencias de John Cage, Marcel Duchamp, Erik Satie y el anarquista Buenaventura Durruti.

La ausencia de reglas del juego es difícil que se dé. Pues cuando se eliminan unas, como pueden ser las sociales, se crean otras. Como dice Miguel Ángel Hernández-Navarro sobre la opinión que tienen Huizinga y Bataille:

En cierto modo, en el juego tiene lugar una suerte de estado de excepción en el que se suspenden las reglas y leyes de la vida social, y están en escena otras leyes que son las impuestas por el propio individuo. La *task performance* tendería a esa imposición de reglas arbitrarias pero propias que, por un lado, liberan el sujeto de la tiranía de las reglas sociales y, por otro, lo hacen portador de una cierta soberanía sobre sí mismo. (Hernández-Navarro, 2010, 19)

En este apartado vemos que las reglas del juego existen ya sean escritas o no, se utilizan como pautas que ayudan a la construcción de la obra pueden ser más o menos estrictas ya dependerá del jugador la libertad que se quiera dar en el juego. Dentro de las que permite controlar el juego de creación están las que utiliza la palabra, el texto, la historia, como en el uso del “sí mágico” o “como si”, la utilización de verbos o de una historia como base del trabajo, ya acercándose a la libertad del juego y la ruptura está la utilización del distanciamiento en el “sí pero no” en los que abre la posibilidad de nuevas interpretaciones aunque su base sea unas reglas bien marcadas por Brecht. Y la improvisación añade el punto de lo espontáneo en arte y teatro de las reglas más libres, casi sin reglas.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

#### 2.5. El juguete

El juguete es un objeto que sirve para practicar el juego. Puede ser un objeto artístico, utilería y atrejería de un montaje teatral o los restos del juego, de forma que el juguete puede ser fundamental, una herramienta, un accesorio o los restos de la obra de arte. Como indica Jean Duvignaud el juguete no es el juego en sí pero forma parte de él. Puede implicar parte del funcionamiento del juego debido a que las reglas del juego pueden estar escritas o venir implícitas en el objeto, como explicamos en *Las reglas del juego*. El juguete puede conformar su propia regla, la utilización, modo de uso y sobretodo su constitución muchas veces define su propia regla de juego. Según Duvignaud “El enunciado negativo –el juguete no es el juego– debería enseñarnos a enfrentar la actividad lúdica: el juguete es un don y, por parte de quien lo recibe sin poder corresponder a él, el don implica un reconocimiento o, cuando menos, una sumisión pasajera.” (Duvignaud, 1982, 46) Esta sumisión pasajera que nos indica Duvignaud es la del reconocimiento del juego y la de la participación del juego. En este apartado vamos a ver las diferentes clasificaciones del juguete que se han emitido por sus funciones y objetivos dentro del juego, también como la obra de arte posee cualidades del juguete, cómo se desarrollan y dónde se encuentran dentro de las clasificaciones del juguete. De la misma manera observaremos el juguete del teatro que analizaremos y veremos sus similitudes con el juguete del juego y el juguete del arte.

Sutton-Smith, investigador en el campo del juego, en su artículo *La ambigüedad del juego*, 2008, hace un estudio sobre las tipologías de juegos más actuales y lo hace en relación a la privacidad que tiene el jugador, y el orden que utiliza es de más privados a más públicos.

## Juego entre arte y teatro

- *Juego mental o subjetivo*: sueños, ilusiones, fantasía, imaginación, cavilaciones, ensoñaciones, Dragones y Mazmorras, metáforas del juego y juegos con metáforas.
- *Juegos solitario*: aficiones, colecciones (modelismo de trenes, aviones, barcos con motor, sellos), comunicarse con amigos por correspondencia, construir maquetas, escuchar discos, construcciones, proyectos artísticos, jardinería, ornamentación floral, utilizar ordenadores, ver vídeo, leer y escribir, novelas, juguetes, viajar, reproducción de situaciones, música, animales domésticos, ...
- *Comportamientos lúdicos*: hacer triquiñuelas, jugar, tratar de ganar tiempo, halagar a alguien, jugar con palabra, hacer un juego para alguien, gastar bromas,...
- *Juego social informal*: bromear, fiestas, cruceros, viajes, ocio, baile, patinaje, magia...
- *Juego de audiencia indirecta*: televisión, películas, dibujos animados, jazz, rock, desfiles, museos, realidad virtual...
- *Juego de actuación*: tocar el piano, ser actor teatral, apostar en las carreras, interpretar, voces, gestos, frecuentar teatros...
- *Celebraciones y festivales*: cumpleaños, Semana Santa, asador populares, bodas, carnavales, iniciaciones, bailes,...
- *Concursos (juegos y deportes)*: atletismo, apuestas, casinos, fútbol,...

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

- *Juegos de riesgo o de profundidad*: espeleología, paracaidismo,... y juegos extremos como el paracaidismo, puenting... (Sutton-Smith, 2008, 42-43)

Tras esta clasificación podemos señalar que “prácticamente cualquier cosa puede convertirse en soporte para algún tipo de juego.” (Sutton-Smith, 2008, 43)

Dentro del mundo del arte, la obra de arte como objeto sagrado se ha mantenido a lo largo de la historia. Como dice Gadamer “La destrucción de la obra de arte tiene para nosotros todavía algo de sacrilegio.” (Gadamer, 1999, 88) Pensamiento que actualmente se mantiene, pero desde el momento que los dadaístas, surrealistas quisieron bajar al artista y la obra de su pedestal dieron un cambio en el concepto del proceso creativo como juego y la obra y sus herramientas como juguetes. Mark Rothko considera “la experiencia de la pintura creativa al mismo nivel de las construcciones con tacos de madera o la realización de bolas de barro, es decir, como una función lúdica de manipulación de materiales plásticos.” (Rothko, 2011,58) La creación es una actividad lúdica hasta el punto de sentir que los pinceles, lienzos y pigmentos son juguetes de construcción. El juguete puede ser la herramienta con la que se construye un montaje teatral o una obra plástica. Como resultado de este juego puede producirse otro juego diferente, el de la obra acabada como los vestigios del juego que pueden ser objetos, huellas, fotografías, vídeos, etc. O puede desaparecer como le sucede a muchas acciones. Estos restos del proceso pueden convertirse en un nuevo juego, el juego de la exposición que cuenta, muestra, por lo tanto estos restos del juego se convertirán en un nuevo juguete, llamado obra de arte o documentación de la acción. En esta línea nos encontramos artistas como Tadeusz Kantor, Robert Wilson, o artistas que trabajan en el mundo del del happenings como Joseph Beuys o Allan Kaprow incluso artistas plásticos como Mark Rothko.

## Juego entre arte y teatro

El juguete u objeto artístico puede desarrollarse de diferentes maneras, no debemos olvidar que el juguete hace referencia por un lado al juguete infantil, al juguete de colección, al juguete del ritual y el juguete que plantea Sutton-Smith que es cualquier objeto.

Alexander Calder refleja en su trabajo como el juguete puede llevarse a la obra de arte. Él desde niño construye juguetes para su hermana y para sí mismo. Y convierte el juguete infantil en obra de arte a partir de materiales desechados. En 1927 se dedica, de manera profesional, a diseñar y fabricar juguetes, a partir de trozos de madera, latas y alambre. Calder es un ejemplo de cómo un juguete cotidiano se convierte en objeto artístico. Además los juguetes que diseñó le permitieron investigar el equilibrio, el peso de los materiales que posteriormente cambiaría de manipulables a esculturas de gran escala: *moviles* y *stabiles*. Dentro de sus juguetes destacan las casas de muñecas, los circos que diseñaba a los personajes y los animales de alambre que tenían algún movimiento, los carrromatos y la carpa. El tamaño que tenían era el de pequeños teatrinos, tanto estos espacios como los personajes de alambre recuerdan las jaulas y las figuras esbeltas de Giacometti. Con los circos llegó a hacer representaciones para amigos y niños y alguna vez llegó a cobrar entradas. También realizaba juguetes de arrastre que al empujarlos se movían como el pez, el canguro.



[82] *Circo Calder*, 1926-1930, [83] *Domador de leones*, 1926-30, de Alexander Calder.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

Calder al cambiar la escala de estos juguetes se transformaron de juguetes manipulables a esculturas no manipulables. Es el caso de los conocidos por *stables* que tenían formas dinámicas. La idea de la movilidad del juguete permanece en muchas de sus esculturas, eran cinéticas. Duchamp le puso el nombre de *móviles*, se movían gracias a la fuerza del viento y siguió utilizando los mismos materiales pero pintada. Los colores que utiliza, que Serra denominaría a la escultura pintada como escultura pictorializada, son colores básicos muy cercanos a los colores de los juguetes y sobre todo los colores de Piet Mondrian. Calder consideraba que su obra era como mondrians en movimiento. El cambio de escala promueve un tipo de relación con el juguete distinto, los juguetes de ambientes, en los que se crean recorridos relacionados con la arquitectura.

En relación al juguete diseñado por un artista se hizo la exposición *Play Orbit* en Londres en 1968 organizada Jasia Reichardt junto a Peter Jones. La exposición relaciona directamente arte y juego a partir de juguetes realizados por artistas invitados y en el que los niños acuden a la exposición con la intención de jugar con ellos. En el prólogo del catálogo de la exposición *Play* clasifica los juguetes u objetos jugables por la forma de ser utilizados en el juego. Esta clasificación se hizo a partir de la pregunta que se realizó a todos los artistas participantes de la exposición: *¿qué es un juguete?*

From the statements defining a toy, four main categories emerge:

1. A toy is something that must involve participation in its construction. An object or series of forms that child makes himself from a series of ready-made elements.
2. Toy as an object of pleasure and fun, a depository for the imagination, with which one cannot actually do very much, but which is simply nice to have around.

## Juego entre arte y teatro

3. Toy as environment which enables a child to create his own situation within it.
4. Toy as an object with the aid of which we can simulate real-life situations.<sup>27</sup> (Reichardt, 1968,8)

El primero se refiere a juguetes de construcción y a puzzles; el segundo son de ingenio o de habilidad que no requieren mucho movimiento, por ejemplo los laberintos, crucigramas y juegos de mesa; el tercero son entornos que ayudan a la creación de situaciones imaginarias como casas de muñeca a tamaño real, casas del terror y de la risa, escenarios y el cuarto son objetos que imitan la realidad que simulan situaciones reales, por ejemplo las muñecas.

El juguete es un objeto o idea diseñado para capturar al menos temporalmente la atención de uno o más sentidos. El juego, el juguete, tiene un objetivo claro que es acercar el espíritu a la realización. La exposición *Play Orbit* buscaba atraer a artistas interesados en otras variantes de las técnicas clásicas a través de los objetos artísticos y cotidianos. Por lo tanto desacralizar al objeto artístico y sacralizar al objeto cotidiano, de alguna manera, romper los límites del espacio del juego. O, si no, crear *ludicidad*, una actitud manifestada en la experiencia de aproximarse a los límites del juego y la realidad.

El juguete con más éxito de la exposición *Play Orbit*, cuenta Frank Popper, fue el *Structube*. Los diseñadores del juguete, Alun y Elizabeth Evans lo describen como

---

<sup>27</sup> de sus declaraciones de la definición de un juguete, aparecen cuatro categorías: 1. Un juguete es algo que puede desarrollar la participación en la construcción de algo. Un objeto o una serie de formas que los niños pueden hacer ellos mismo a partir de elementos prefabricados. 2. Juguete como un objeto de placer y divertimento, depositario de imaginación, con el cual uno no puede hacer mucho, pero es simplemente bonito tener cerca. 3. Juguete como ambiente el cual favorece a los niños la creación de sus propias situaciones. 4. Juguete como un objeto con el que nos podemos ayudar a simular situaciones de la vida real.

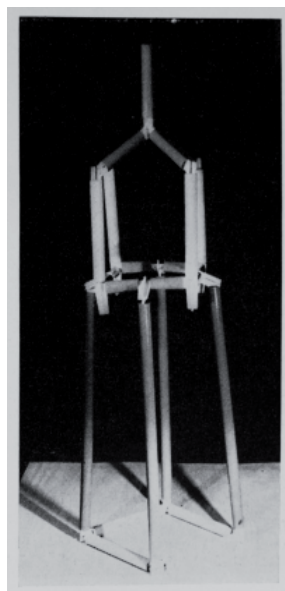
## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

Structube is a construction kit related to the physical scale of twelve-year-old child. It consists of a series of reinforced cardboard tubes painted in primary colours which can be assembled to make a great variety of structures, including a rocket, and a tent.<sup>28</sup> (Evans, 1969, 115)

Los juguetes de construcción son manipulables que permiten la acción libre de la imaginación sin más reglas que cómo poder sacar provecho para lo que el jugador requiere. Muy similar a la idea de Mark Rorthko sobre los materiales que utiliza para trabajar.

Los objetos dejan de ser juguetes en el momento que dejan de ser vistos o utilizados. Pero la cualidad de la visión en el mundo del arte permite que haya un segundo juego tras finalizar la construcción del objeto. El juguete cuando se convierte en obra artística. La cualidad de la visión como juego se acerca a la idea de Marcel Duchamp en que la obra está finalizada cuando es pensada por el espectador, de forma que pasa a ser un juego



[84] *Structube*, 1968,  
Iun y Elizabeth Evans;  
Fotografía de Don  
Flowerdew

28 Es un kit de construcción relacionada con la escala física de niños de alrededor de doce años. Consiste en una serie de tubos de cartón reforzados pintados con los colores primarios los cuales pueden ser ensamblados para hacer gran variedad de estructuras, incluyendo un cohete y una tienda de campaña.

## Juego entre arte y teatro

mental. Pero como dice Gadamer: “el arte, ya sea en la forma de la tradición objetual que nos es familiar, ya en la actual, desprendida de la tradición y que tan «extraña» nos resulta, exige siempre en nosotros un trabajo propio de construcción.” (Gadamer, 1999, 96) De forma que el arte es un juego de construcción mental. Que siguiendo la clasificación general de Caillois se acerca a *ludus*.

Marcel Duchamp utiliza cualquier objeto para usarlo como un juguete, como propone Sutton-Smith. Y los límites de la realidad y el juego quedan en suspense, porque depende del espectador que esté. Con la misma simplicidad del *Structube* son los *readymades* de Duchamp. En el que el ensamblaje es de una gran sencillez y la mayoría de los objetos se pueden encontrar en la propia casa. Con los *readymades* se alteran los “esquemas de comportamiento y formulando la integración y fusión arte=vida.” (Marchán Fiz, 1986, 161) Duchamp hace evidente una ruptura de las reglas tradicionales del arte a partir de la desacralización del objeto artístico. Para empezar, él dice “*cosa*, para nombrar sus propias creaciones y, *hacer*, para evocar sus actos creadores.” (Cabanne, 1972, 12) como remarca Pierre Cabanne en la entrevista que fue publicada por primera vez en 1967.

En los *readymades*, M. Duchamp no sólo declaraba un objeto como obra de arte, sino que ello implicaba que la escultura perdía su carácter cerrado para convertirse en una parte de su situación ambiental en contexto circundante. Poco antes, el futurismo había lanzado la idea de meter al espectador en el propio cuadro. (Marchán Fiz, 1986, 173)

Además, debido a los objetos que utiliza, propone una manipulación pero sin finalidad alguna, pues al separarlos de la realidad y sobretodo de su uso habitual sólo permite la acción que le corresponda en la situación que esté. Hal Foster comenta que muchos de los *readymades* de Duchamp eran una propuesta al cambio. Sustituir el valor estético por el de uso y viceversa, como “un Rembrandt utilizado como tabla de planchar”. (Foster,

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

2001, 111) Hace evidentemente que la situación sea recíproca entre el objeto de uso cotidiano y la obra artística. Sacralizar el objeto cotidiano hace que, por el contrario, el objeto artístico sea desacralizado.

Tadeusz Kantor, artista, escenógrafo, director de teatro y muy afín a las propuestas de Duchamp, explica:

Todas las manipulaciones artísticas con un objeto tienen sus finalidades metaestéticas, diría incluso *metafísicas*.

Esta esfera me fascina desde hace mucho. En estas actividades, parecidas a rituales de magia, el objeto, familiar y *domesticado* por la utilidad de la vida, descubre de pronto su existencia independiente, *extraña*. Los objetos más utilitarios, los de categoría *inferior*, se prestan a esto.<sup>29</sup> (Kantor, 2003, 201)

Juan Antonio Ramírez en su libro sobre Duchamp hace la Tabla 1 *readymades* por nivel de complejidad a la hora de fabricarse o manipularse. Grado de exigencia en la manipulación de los *readymades*. (Ramírez, 2000, 28)

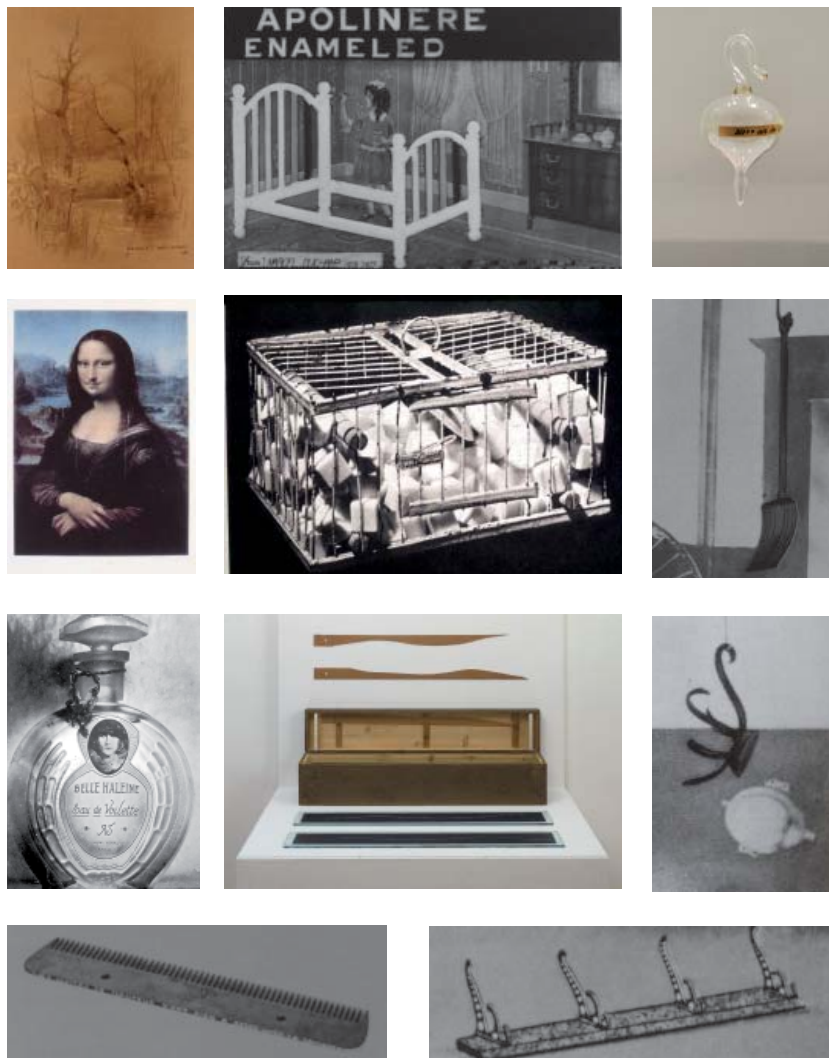
READY-MADES PARA MIRAR. (La acción hipotética es posterior y trasciende a la materialidad de la obra). *Pharmacie, Apollinère anameled, Air de Paris, LHO O Q, Why not sneeze Rrose Sèlavy?*

READY-MADES DE MANIPULACIÓN RECOMENDABLE. (El espectador puede usarlos si lo desea, peor también puede imaginar los efectos de la acción mirándolos cuidadosamente). *Trois stoppages étalon, Portabotellas, In advance of broken arm, Peine, Pliant de voyage, Trébuchet, Porte chapeau, Fuente, Belle Haleine eau de violette.*

---

29 Lo que está escrito en cursiva en el original va entre comillas.

## Juego entre arte y teatro



[85] *Pharmacie*, 1914, [86] *Apolinere Enameled*, 1916, [87] *Air de Paris*, 1919, [88] *L H O O Q*, 1919, [90] *Why not sneeze Rose Sèlavy?*, 1921, [91] *In advance of broken arm*, 1916, [92] *Belle Haleine eau de violette*, 1924, [93] *Trois stoppages étalon*, 1913-14, [94] *Porte chapeau*, 1917, [95] *Peine*, 1916, y [96] *Trébuchet*, 1917, de Marcel Duchamp.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete



[97] *Portabotellas*, 1914, [98] *Fuente*, 1917, [99] *Pliant de voyage*, 1916, [100] *Rueda de bicicleta sobre un taburete de cocina*, 1913, [101] *A bruit secret*, 1916, y [102] *Sculpture de voyage*, 1918, de Marcel Duchamp.

READY-MADES DE MANIPULACIÓN OBLIGATORIA. (El espectador-actor debe manipular o montar el objeto para que éste tenga un funcionamiento “artístico” efectivo). *Rueda de bicicleta sobre un taburete de cocina*, *A bruit secret*, *Sculpture de voyage*, *Ready-made malhereux*.

Cercanos a los *readymades* están los objetos creados por Tadeusz Kantor, embalajes, sillas, armarios, bicicletas, las maletas y sus *bio-objetos*, máquinas funerarias, máquina familiar. Kantor los considera los infraobjetos, los de más baja escala. Lo fundamental de estos objetos, como le sucede al peine de Duchamp, es que se les priva de su utilidad. Como explica Tadeusz Kantor en relación con la silla: “Hay que subrayar que la silla no era un

## Juego entre arte y teatro

modelo. Era el objeto de mis manipulaciones. No era tampoco un accesorio. Puesto que le privé de utilidad.” (Kantor, 2003, 199) Funcionaba como “el *acto de estar sentado* en estado puro, no motivado, que se inflaba, se agrandaba, se reproducía y vivía como un parásito, desinteresado y espléndido” (Kantor, 2003, 200) Este acto en estado puro, da como resultado el juego.

La diferencia entre los objetos de Marcel Duchamp y Tadeusz Kantor radica en quién manipula los objetos. En el caso de Duchamp aunque puedan estar prohibidos al público, existe una idea más democrática, de que cualquier espectador puede manejar sus objetos. Mientras que en el caso de Kantor estos objetos son creados y manipulados por actores y posteriormente forman parte de la exposición de una manera teatral. En este caso la posibilidad real, física, de manipulación se desvanece y sólo permite la imaginaria o la del recuerdo. Tadeusz Kantor reproduce en el juguete tres juegos diferentes, el primero y habitual de construcción, un segundo en el que el actor lo utiliza como parte de la representación teatral y la tercera en la exposición y el juego mental.

Lo mismo sucede con Robert Wilson y sus diseños de objetos para montajes teatrales, la mayoría son sillas. Primero las diseña, para luego utilizarlas en sus montajes y posteriormente pasan a la exposición o a su colección privada. Uno de los primeros proyectos que Wilson realizó es una instalación *in situ Poles*, 1967, en Loveland, Ohio. En esta obra crea un bosque hecho con postes telefónicos cortados a distintas alturas en una cuadrícula. Es un readymade hecho en mitad de un campo. Pensado para ser utilizado como lugar de juego para los niños como posteriormente se vería en la película que hizo sobre *Poles* (1971, 10 min.) o como anfiteatro. El readymade, los postes son los juguetes en los que se puede jugar de diferentes maneras. En estos casos, siguiendo las tipologías de juguetes de Reichardt nos encontramos que se acercan al juguete como un objeto de placer y divertimento, depositario de imaginación, con el cual uno no puede hacer mucho, es simplemente bonito tener cerca. En el caso de Wilson en *Poles* nos encontramos que otro enunciado de Reichardt: juguete como

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

ambiente el cual favorece a los niños la creación de sus propias situaciones. Como sucede en la obra de Dominique Gonzalez-Foerster que la exposición se convierte en un ambiente de juego para el visitante, es el parque de atracciones o el salón de juegos.

En Duchamp vemos también la posibilidad como dijimos que un juguete es algo que puede desarrollar la participación en la construcción de algo. Un objeto o una serie de formas que los niños pueden hacer ellos mismo a partir de elementos prefabricados

Como ya comentamos existen artistas que aplican en sus obras el azar y el carácter lúdico, como es el caso de Fluxus a partir de los años 60. George Maciunas cuenta cómo se inició el grupo a partir de la venta de publicaciones que tendrían el nombre de *Fluxus*. En un principio el formato era el libro y posteriormente se convirtió en la caja. “Los objetos se fueron reuniendo para estos *Yearboxes*, y no teníamos prisa. Los primeros objetos fueron unos cuantos de Bob Watts y George Brecht, sobre todo George Brecht apareció con puzzles y juegos, cosas así.” (Maciunas, 2002, 92)

El aspecto es de cajas que pueden contener juegos, algunas cajas se parecen a los juegos de magia. Utilizan los materiales típicos de los juegos de mesa, el cartón, las imágenes llamativas, bolitas o dados...objetos muy manejables. George Maciunas los define así: “Juegos de bolitas y adivinanzas, como ese juego: “Observe



[103], [104] *Fluxus 1*. New York, Fluxus Edition, 1964

## Juego entre arte y teatro

la bola rodando cuesta arriba” (Maciunas, 2002, 94) El que más trabajó sobre este formato fue George Brecht “él hizo los prototipos de cajas que eran puzzles” (Maciunas, 2002, 93) La obra plástica que realizaban eran la obra-juguete que se acerca a la exposición de *Play Orbit* de 1968, pues consiste en que el artista realiza juguetes como obras de arte.

Alberto Giacometti convierte la obra de arte en juguetes manipulables que debido a los materiales sin pintar, se acerca más al juguete ritual. Parecen juegos de mesa, jaulas y teatrinos como los de Calder. Calder utiliza materiales reciclados, alambre, cartón, latas de conserva, trozos de maderas pintadas para puertas, un mundo cercano a lo que encontramos en la casa y en la basura mientras que la obra de Giacometti está hecha con materiales que él trata, como el bronce, el acero, la escayola, piedra y maderas sin tratar; estos materiales aplicados a formas que parecen teatrinos, jaulas y juegos de mesa, dan la sensación de pertenencia a un mundo intermedio. Si los juguetes de Calder están pensados para ser jugados, los juguetes de Giacometti están pensados para ser observados, tienen el tamaño de cualquier objeto que es asible con la mano. Se puede deber a que la búsqueda del objeto se acerca al ritual primitivo y no al juego infantil de Calder. Rosalind Krauss comenta de Giacometti que «quería que uno pudiera sentarse, caminar o inclinarse sobre la escultura». Componer la escultura como si se tratase de un juego de ajedrez constituye evidentemente una invitación a la inmediatez física.” (Krauss, 2002a, 126) Krauss llama a los juegos de mesa de Giacometti “mesas para juegos sociales”. Una superficie horizontal como un altar, Krauss asocia la obra de Giacometti de principio de los años 30 a las lecturas y el contacto con el grupo disidente de los surrealistas: Michel Leiris, Robert Desnos y George Bataille entre otros, que publicaban la revista *Documents* que trataba temas relacionados con etnología, antropología y arte primitivo. Para Rosalind Krauss se acerca al concepto de ritual antropológico, un juego en el que existe un contrato entre ambas partes que pactan el ganador y cómo se va a realizar. Krauss remarca el sentido último de los juegos de mesa:

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

El punto de partida de las ideas de Giacometti acerca de la rotación del eje escultórico (el tablero de juego horizontal, el movimiento en tiempo real, la escultura como basamento, el basamento como necrópolis) no debe buscarse en el ámbito conceptual surrealista, en la fascinación por la alegoría, el libre juego del azar y el *objet trouvé*. Todas estas ideas hacen su aparición en 1930, y por entonces Giacometti todavía estaba vinculado a *Documents*. (Krauss, 2002b, 91)

Más que mesas son juegos para la mesa y reunir alrededor a un grupo de amigos para jugar. Sus obras *No va más*, 1932, *Hombre, mujer, niño*, 1931, y *Circuito para un cuadrado*, 1931. Son objetos realizados en el plano horizontal como si fuera un tablero de juego, con pequeñas piezas que pueden ser movidas por el espectador.

Rudolf Arnheim explica que “cuando domina la dimensión horizontal, el cuerpo de la escultura se mueve en una dirección paralela al suelo y apenas parece atraída por él.” (Arnheim, 2001, 33) mientras que “la dimensión vertical es el ámbito preeminente de la contemplación, y que la dimensión horizontal constituye el terreno de la acción.” (Arnheim, 2001, 47) Dentro de todas estas obras la dimensión horizontal es la que predomina, dando la sensación del suelo de escena de un teatro, un espacio de acción. Para



[105] *Circuito para un cuadrado*, 1931, y [106] *Hombre, mujer, niño*, 1931, de Alberto Giacometti.

## Juego entre arte y teatro

Véronique Wiesinger “a partir de 1929, en la obra de Giacometti se aprecia un arte de la puesta en escena que subraya su agudo sentido de la relación de la obra con el espacio y su talento para crear una situación.” (Wiesinger, 2012, 170) Para ella “*Ya no se juega*, por su parte, podrá ser la maqueta del decorado de una pieza macabra ambientada en un cementerio con sus lápidas sepulcrales, algunas de las cuales están abiertas.” (Wiesinger, 2012, 170) Otra sería “*Cuatro figuritas sobre pedestal*, que representa un entarimado o parqué en perspectiva, remite también a un artificio de teatro.” (Wiesinger, 2012, 171)

En *Hombre, mujer, niño* (1931) está en un tablero de madera con tres piezas metálicas que se pueden mover de un lado pero no pueden ser intercambiadas, ni unidas, ni siquiera por el azar del juego. Están fijas a los raíles y recorren de forma obligatoria un espacio que en ningún momento se encuentran y además tienen trazados diferentes. De forma que hombre, mujer, niño seguirán su camino sin tener ningún tipo de conexión entre ellos. Este tipo de obra se emparenta con *Bola suspendida* (1930-31), *La jaula* (1930-31) y con *Palacio a las cuatro de la madrugada* (1932). Estas obras se encuentran como si fueran la escena de un “teatrito” o “enjauladas” o como diría Krauss “encapsuladas” de forma que hacen referencia a un tipo de aislamiento forzoso que es visible al espectador, hace el efecto de la casa de muñecas, el escenario



[107] *On ne joue plus*, 1932, de Alberto Giacometti.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

de un teatro o una obra enmarcada. “Giacometti las separa del espacio simulando una realidad “proyectada” –empleando jaulas o mediante la estrategia de los juegos de mesa–, algunas de sus obras las insertó más directamente en el flujo del espacio ambiente.” (Krauss, 2002a, 127) como sucede con *Mujer degollada*, 1932, que es considerada la primera escultura sin pedestal pensada para situarla dentro de la realidad cotidiana. “Una tras otra las esculturas horizontales, los tableros de juego de Giacometti, afirman la unión entre el ámbito de representación y la condición del basamento, el suelo, la tierra.” (Krauss, 2002b, 96) Un ejemplo del uso como juego antropológico y como uso de un terreno lo explica Krauss con *On ne joue plus*, 1932.

“Está planteada como un juego africano de *i*. En su centro, sin embargo, aparecen dos pequeñas tumbas abiertas. El espacio literal del tablero en el que las fichas pueden moverse en tiempo real se funde con la imagen de la necrópolis.” (Krauss, 2002b, 96) Según Rosalind Krauss “estas obras retadas también remiten todas ellas a los temas del hombre sin cabeza y del laberinto.” (Krauss, 2002b, 96) que parece ser una de las obsesiones de Giacometti, el laberinto del Minotauro.

*Proyecto para un paso* (1930-31), un objeto vinculado a las “anatomías” de Ernst y determinado al mismo tiempo por la me-



[108] *Proyecto para un paso*, 1930-31, de Alberto Giacometti.

## Juego entre arte y teatro

táfora etnográfica del cuerpo como agrupación de cabañas africanas de barro. El título alternativo que Giacometti dio a esta obra –*El laberinto*– refuerza la relación existente entre su idea y universo primitivo. En el pensamiento de los primeros años treinta, con su obsesión por el Minotauro, el laberinto se oponía a las connotaciones de lucidez y control espacial propias de la arquitectura clásica. En el seno del laberinto, el hombre se siente dominado, desorientado, perdido. (Krauss, 2002b, 89)

El laberinto es un tipo de juego de entornos que maneja otros conceptos además del recorrido juega con el azar y la sorpresa. Este tipo de obra tiene parentesco con la obra de Richard Serra, Wilson y Gonzalez-Foerster, aunque con la diferencia de la escala. Richard Serra cuenta en la entrevista con John Tusa que la obra de Giacometti que más le interesa es la que realizó entre 1930 y 1935, el periodo surrealista, por su relación con la experiencia y el juego.

So experimentation and play became very, very big for me. I particularly admire Giacometti's surrealist periods, because I think they have a lot to do with dream and play, and I think play is one of those conditions where you don't foresee a conclusion and it allows for unexpected things to happen. I mean at one point you have to kind of schizophrenically take yourself out of play and say how can we really look at this as something other than just frivolity <sup>30</sup>(Serra, 2002)

En un texto escrito por Giacometti para la revista *Labyrinthe* nº 22-23, *Le sphinx et la mort de T.*, habla sobre un posible proyecto con un disco de dos metros de radio y dividido en cuadrantes.

---

30 Entonces la experimentación y el juego llegan a ser muy grandes para mí. Particularmente admiro la época surrealista de Giacometti, porque creo que tiene que ver mucho con el sueño y el juego, y pienso que el juego es una de esas condiciones donde no prevés una conclusión y te permite que sucedan cosas inesperadas. Quiero decir en un momento dado que tú tienes un tipo de forma de esquizofrenia te tomas a ti mismo fuera del juego y dices cómo podemos realmente mirar esto como algo más que sólo frivolidad.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

En cada cuadrante estaba escrito el nombre, fecha y lugar del suceso al que correspondía y, en el borde del círculo, delante de cada cuadrante, se alzaba un panel. Estos paneles, de diferente anchura, estaban separados entre ellos por espacios vacíos. Sobre los paneles estaba desarrollada la historia correspondiente a cada cuadrante. Con un extraño placer, me veía a mí mismo paseando por el disco tiempo-espacio, y leyendo la historia erigida ante mí. La libertad de comenzar por donde quisiera, por ejemplo por el sueño de 1946. (Giacometti, 2007, 70)

De forma que el laberinto proyectado no sólo lo hace con sus “tableros de juego” o *Proyecto para un pasillo* y *Proyecto para una plaza*. Vemos que en su cabeza entra la posibilidad de tableros de juegos más grandes donde la pieza que se mueve es uno mismo. Las escenificaciones de las que habla Wiesinger.

El espacio-tiempo se convertía, según su descripción, en un disco por el que era libre de asear, henchido de placer. Todos los instantes, pasados y presentes, eran equidistantes. Esta experiencia iniciática de haberse liberado del concepto de duración teniendo, al mismo tiempo, una sensación casi palpable de su forma, constituye una etapa determinante en el desarrollo del trabajo de Giacometti durante la posguerra y en la evolución de su representación del movimiento. (Wiesinger, 2012, 119)

Este proyecto de obra de Giacometti tiene el cambio de escala, con un disco sobre el suelo de dos metros de radio, como si fuera un disco solar en un lugar indefinido bien nos puede recordar a la *Spiral Jetty* de Robert Smithson, incluso a los trabajos de Richard Serra.

En la misma línea del trabajo de Giacometti de principio de los años 30 está Serra, la diferencia no está en los materiales sino en la escala y el origen posible de su obra, puesto que Serra no se basa en el juego ritual que estudia la antropología sino

## Juego entre arte y teatro

en el estudio del cuerpo en movimiento y también se debe a la generación que posee unas inquietudes formales parecidas como Robert Smithson o Matta-Clark. La obra de Serra son juegos de mesa a gran escala, laberintos, entornos, utilizando materiales que dan sensaciones parecidas a las obras de Giacometti. Algunas de esas obras, como *Proyecto para un pasaje*, 1930, o *Onne joue plus*, 1932, de Giacometti, parecen maquetas de laberintos que han de realizarse a gran escala para que el espectador transite por ese espacio.

Richard Serra maneja la misma escala que las esculturas de Calder pensadas para espacios arquitectónicos. La diferencia entre uno y otro radica en los volúmenes. Calder realiza formas complejas y “pictorializadas” mientras que Serra utiliza volúmenes sencillos sin remaches ni soldaduras y dejando el material visible muy parecido a la terminación de las obras de Giacometti que parecen juegos de mesa. Con la diferencia de que los recorridos y espacios no permiten tener una visión completa a no ser que sea caminando. Serra explica que “en *Velar* los cinco elementos se distribuyen en un espacio abierto. Lo importante es moverse a través de ellos, entre ellos y alrededor, siguiendo su ondulación. Es tu cuerpo al moverse en relación con su superficie lo que produce movimiento.” (Serra, 2004, 36)

El espacio creado por estos volúmenes provoca en el jugador un cambio de atmósfera, laberíntico y una sensación determinada en el espectador. Se podría señalar que dentro de la clasificación tipología de juguete que hizo Jasia Reichardt para la exposición de *Play Orbit* participaría en la categoría de: Juguete como ambiente el cual favorece a los niños la creación de sus propias situaciones. Reichardt consideró que los juguetes que habían tenido más éxito dentro de la exposición de *Play Orbit*

Among the most successful toys are the environments, many of which do no more than to define space in a very imaginative way which the child can populate and occupy at will. To this category belong the

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete



[109] *Velar*, 2003 de Richard Serra

spaces frames, the cube play rooms, and tents. The space and its appearance is merely a suggestion for the child to create his own world.<sup>31</sup> (Reichardt, 1968, 8)

Las instalaciones artísticas contemporáneas nos remiten a los tableros de juego de Giacometti, simplemente hay un cambio de escala. Al igual que las instalaciones o exposiciones de Dominique Gonzalez-Foerster y la obra de *Poles* de Robert Wilson que posee las características del juguete que se resaltan en la obra de Richard Serra.

El juguete sin forma nos acerca nuevamente al proceso de construcción, son una serie de elementos como serrín, arena, metal, caucho, látex, nieve, harina que al finalizar la acción de creación desaparece para dejar el objeto artístico o los restos del proceso. Este tipo de arte se ha llamado *process art* o antifforma, donde no dejaron de lado los materiales pero la forma es cambiante como las propiedades de los materiales y su disposición, porque pueden jugar con la dispersión de los materiales que se realizaban en

---

31 A cerca del tipo de juguete con más éxito de la exposición son los entornos, muchos de los cuales no hacen más que definir el espacio de una forma muy imaginativa para que el niño pueda ocuparlo y rellenarlo. A esta categoría pertenecen los espacios enmarcados como las habitaciones, cubos de juego y las tiendas de campaña. Traducción propia

## Juego entre arte y teatro

interiores o en exteriores. Estos artista han despojado “a su obra de estructura, permanencia y límites a través de distribuciones temporales y al azar” (Smith, 2000, 213) Dentro de esta línea actualmente se realizan muchas instalaciones que no poseen una forma definida sino que se trata de la variación y la mutación de la forma. Es un destruir la forma del juguete obra para construir una nueva.

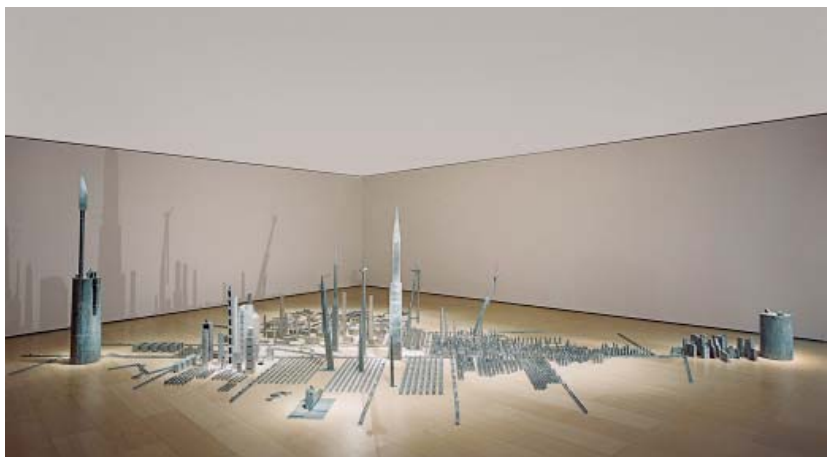
Miquel Navarro construye ciudades a partir de piezas sueltas que se parecen a los juegos de construcción de madera. Para él “la ciudad tiene un poco de pretexto para reunir elementos, como un juego” (Viñas. y Navarro, 2010, 11 de noviembre).

Esas piezas tienen una configuración espacial ideada por el artista pero puede ser modificada por el espectador. Navarro reconoce que a quienes más les gusta sus ciudades son los niños. Dice Antonio Lucas sobre la obra de Miquel Navarro, en la presentación que le hace antes de entrevistarle para El Mundo, que “el propósito es que los visitantes puedan intervenir en una de las instalaciones de Navarro, alterando la pieza, haciendo de algún modo ilimitado el espacio de la obra, cambiando sus elementos hasta constituir sucesivamente una escultura nueva, una trama que va de lo urbano a lo interurbano.” (Lucas y Navarro, 2009, 16 de noviembre) La forma no está definida compuesta por edificios pequeños de acero, el espectador puede transformar o destruir las ciudades de Navarro para crear una nueva. Quien mueve una pieza de su sitio, destruye la ciudad de Miquel Navarro y construye la suya propia.

Las ciudades de Miquel Navarro entrarían dentro de lo que Allan Kaprow llama “juego representacional”. Este juego muestra el carácter del teatro y también el de obras o montajes que a través de la acción de modificación del espectador reflejan algún cambio sustancial, como es el caso de la modificación del espacio de una ciudad en miniatura por un espectador que representa la modificación de la ciudad por el ciudadano. “El juego representacional es pues tan instrumental o ecológico como sagrado.” (Kaprow, 2007, 46)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete



[110] *Ciudad muralla*, 1995-2000. Niquel y Zinc. Miquel Navarro. Guggenheim Bilbao

El juguete forma parte del proceso en el teatro y similar en el arte. Sin juego no hay juguete. La diferencia entre el objeto de arte y de teatro es el tipo de juego, la acción de los actores y el uso de los objetos son más cercanos al *happening* y la *performance* que lo importante es la acción que se realiza y el objeto es un apoyo a la acción, además el teatro no deja objetos residuales a excepción de la publicidad que se realiza: notas de prensa, entrevistas, vídeos y carteles. El objeto en teatro es la utillería objetos, la mayoría de las veces, cotidianos llevados a escena que sirven de apoyo a la acción del actor y en el momento que finaliza la obra finaliza la utillería del montaje. Dentro de este campo hay situaciones híbridas en las que un montaje teatral, como si fuera un *happening*, deja residuos del proceso y aparece la exposición. Es el caso de los dos artistas y directores teatrales Tadeusz Kantor y Robert Wilson, que vemos en sus respectivos apartados. Tadeusz Kantor convierte el objeto de la utillería de sus montajes en obras de arte a partir de la exposición. El objeto de la acción, como también sucede en el arte procesual, se puede convertir en un “objeto residual” del juego. “En muchas ocasiones quedaba un objeto residual para recordar al espectador que la acción realmente había ocurrido. No era en absoluto un reclamo comercial: en las performances de Burden

## Juego entre arte y teatro

toda la acción solía centrarse en un objeto.” (Aznar, 2000, 72) El objeto le da una veracidad, se convierte en documento o testigo de un hecho pasado. “El artista comprendió desde el principio que el objeto convencía al espectador de la realidad de lo increíble, e intentó combatir el escepticismo con fragmentos de evidencia, verdades tridimensionales en forma de objetos o como documentación fotográfica.” (Aznar, 2000, 72)

Hasta ahora hemos hablado de cómo el objeto artístico es un juguete pero en el teatro la situación no es muy diferente. Los objetos y las ambientaciones ayudan al actor a ponerse en situación y a que su imaginación le permita crear nuevas situaciones. Estos son uno de los elementos que tanto Constantin Stanislavski como Mitjail Chejov resaltan en sus metodologías de trabajo con el actor. Hay elementos externos que ayudan a crear la acción.

El objeto, el juguete, puede ayudar a crear historias, como hemos visto, o como sucede en el teatro puede ayudar a poner en situación al actor, como en la máscara o el disfraz. En todos los casos el objeto está en la obra. Ya sea como resultado o como apoyo.

- **Perder el juguete**

Una de las mejores formas de evitar la destrucción de la obra es que no exista obra material. La destrucción del juguete para Douvignaud significa la recuperación del juego. El juguete por su construcción o por sus reglas tiene unas formas de jugarse y en el momento que es destruido recupera la gratuidad del juego, ya no tiene un fin definido y desaparecen las reglas del juego.

En el *happening*, en el *performance*, en el arte conceptual y en el arte procesual el objeto desaparece. La importancia recae en el proceso, como vimos con Mark Rothko al principio del capítulo. De forma que “El procedimiento desplaza al producto para ocupar el lugar central, y las nuevas experiencias que suscitará este desplazamiento ya no intervendrán a favor de un significado, de

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.5. El juguete

un estado interior o de un sentimiento, sino simplemente como experiencias de efectos complejos para la percepción.” (Aznar, 2000, 14) El juego prima respecto al juguete.

Un ejemplo lo tenemos con Duchamp. Los largos períodos de silencio en su vida en relación con su obra los rompía para decir “No hago nada”. Según Duchamp el no producía obras. En cambio, no paraba de jugar.

En muchos casos la propuesta de no crear un objeto, una obra o un juguete, se acerca a propuestas que reaccionan al mercado del arte. Como sucede con el *happening*. Donde se prima más el encuentro del artista con el público que el objeto. Las acciones se mantienen como una cita en un lugar, un día y a una hora. A veces no dejan obra. En muchos de estos casos la obra objetual no existe como tal, sino como documento y más que ser expuestas son archivadas. En el “*MANIFIESTO SOBRE EL HAPPENING, 1966*” firmado por cerca de cincuenta artistas, entre otros por BEN<sup>32</sup>, JOSEPH BEUYS, BAZAN BROCK, JEAN-JACQUES LEBEL, CONSTANT NIEUWENSHUIS, WOLF VOSTELL Y ALLANZION. Escriben:

En lo que concierne al arte, sólo se trata de un desarreglo provocado por el acondicionamiento a que la industria cultural somete a sus víctimas. *¡Producir ante todo!* Nadie desobedece esta consigna, ni siquiera los artistas, sin que sepan cómo ni por qué: de este modo se convierten en productores de kitsch. (Aznar, 2000, 83)

Este párrafo ejemplifica que la *acción* del *happening* refleja un activismo contra las políticas culturales que priman el objeto artístico por encima de la creación. “La acción en el arte fue imaginado como un modo de remediar la estatización que había convertido al objeto artístico en una parte neutra de la producción cultural, en un emblema prestigioso o símbolo del *status* del gusto.” (Aznar, 2000, 44) Como en el teatro “hay un fuerte elemento de

---

32 Ben Vautiers.

## Juego entre arte y teatro

espectáculo en todas estas acciones. Y es que están arrastrando una contradicción: al negar el objeto artístico para salvarlo de su muerte segura en el mercado, y al afirmar la vida tal cual.” (Aznar, 2000, 74)

### 2.6. El jugador

Los jugadores son la clave del juego, sin ellos no hay juego. Vamos a ver las cualidades y variedades de jugadores por sus características generales para centrarnos en los jugadores que se mueven en el juego del arte y del teatro. Por el rol que toman dentro de estos juegos los analizaremos y veremos qué otras posiciones ocupan. De forma que analizaremos la figura de autor en el que englobaremos al artista, al director y al actor, donde hablaremos de sus formas de juego o proceso creativo en relación a la obra o al montaje teatral y las características que pueden tener, y por otro lado la figura del espectador con las diferentes posiciones que sitúa el autor al espectador y las diversas concepciones que tiene el autor del espectador. Y por último la figura del mal jugador y cuál es.

En el juego existen una serie de cualidades que representa el jugador ideal. Rothko se plantea los siguientes conceptos sobre Picasso:

Niño, loco, artista

La apariencia de su obra es similar.

¿Está el niño loco?, ¿el loco es infantil? ¿Picasso intenta ser un poco ambas cosas? (Rothko, 2011,38)

Tomando como partida la cita de Rothko nos encontramos que Johan Huizinga piensa que “en la *esfera del juego sagrado* se encuentran a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje. La sensibilidad estética del hombre moderno le ha aproximado un poco a esta

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador

esfera.” (Huizinga, 2008, 43) Estas tres figuras se complementan en el jugador ideal. Por ejemplo Grotowski resalta que para el juego del teatro el *actuante* debe de tener un *infantilismo consabido*. Sin la parte del niño no hay el entusiasmo, ni el deseo de jugar.

A la funzione di gioco del teatro sarei propenso ad associare, per lo meno nella mia pratica, la questione di un infantilismo consapevole, della fanciullaggine, del *gioco* con la convenzionalità.

Lo spettatore (ma piuttosto il partecipante) riceve certe premesse convenute. Grazie a loro costruisce nella sua immaginazione il luogo dell'azione, il suo andamneto, le sue associazioni, costruisce la propia compartecipazione ecc. L'immaginazione non lavora qui “sul serio”, in buona fede, come nel contatto con i miti religiosi, ma “facendo finta”, secondo le regole del gioco, (al contrario del teatro borghese, dove sono letterali oppure un'imitazione allusiva dei fatti della vita). Tramite l'infantilismo consapevole si buca l'immaginazione e si risveglia il senso della convenzionalità (come qualcosa di puro, in sé –come el senso del humour)<sup>33</sup> (Grotowski, 2004, 37)

No sólo Grotowski habla de tener en el interior parte del niño. Cuando hablan sobre el teatro Layton contaba como el niño

---

33 A la función del juego teatral seremos propensos a asociar, por lo menos en mi experiencia, la cuestión de un infantilismo consabido, de la puerilidad, del *juego* con la convencionalidad. El espectador (pero en el lugar del participante) recibe determinadas condiciones acordadas. Gracias a aquellos construyen en su imaginación el lugar de la acción, su estructura, sus asociaciones, construyen su coparticipación etc. La imaginación no trabaja aquí “en serio”, de buena fe, como ponerse en contacto con los mitos religiosos, pero “haciendo trampas”, según las reglas del juego, (al contrario del teatro burgués, donde son literales o una imitación alusiva de la vida). Con el infantilismo consabido se pincha la imaginación y se despierta el sentido de la convencionalidad (como algo puro, en sí –come el sentido del humor).

## Juego entre arte y teatro

jugaba y de qué manera se tenía que fijar el actor en su minuciosidad de los detalles.

En todo hombre, dicen, hay un niño que quiere salir a jugar. (...) debes hacerlo con la predisposición de un niño a creer su juego. ¿Conoces algún actor mejor que un niño jugando? ¿Le has visto jugar a ser policía o astronauta? Si él no se siente observado, verás que no hay mejor actor en el mundo. Otra de nuestras metas sería volver a hacer lo que hacíamos tan bien cuando niños, pero con mil ojos observándonos. (Layton, 2008, 43-44)

Johan Huizinga distingue dos niveles de juego en relación con la seriedad: “El hombre juega, como niño, por gusto y por recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros.” (Huizinga, 2008, 35)

Entendemos, entonces, que el jugador tiene ese elemento que mantiene del niño y que existen, supuestamente, en el juego un nivel inferior de la seriedad y el superior a la seriedad que son los juegos del arte donde se encuentra la estética y también lo sagrado. En el punto sobre *la seriedad del juego* descubrimos que el nivel inferior no existe puesto que hasta el juego del niño cuando juega es serio. Porque para jugar en los límites del juego el jugador debe tomar en serio al juego. Pero además entendemos que la seriedad de Huizinga se refiere a la vida cotidiana, seria y real.

La figura del salvaje está relacionada con la espontaneidad y con la desinhibición del jugador. Una parte intuitiva del juego se vuelve orgánica. En los rituales chamánicos o primitivos, de los que hablamos, como el Shin-Myeong, buscan la organicidad del animal, del salvaje, la libertad del loco.

El Shin-Myeong constituye un fuerte estado emocional. Un danzarín tradicional coreano describió el Shin-Myeong a través de trece dimensiones, que incluyen la concentración total, la ausencia de miedo, la superación

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador

del yo cotidiano, la condición de ser natural, la destrucción del pensamiento dualista, una cognición especial sobre el espacio y el tiempo, y la unicidad. (Ryu, 2008, 158)

Algunas de estas *dimensiones* se parecen mucho al trabajo de Grotowski con los actores que permite buscar la faceta más instintiva del actor:

- La concentración total sería el uso de la atención sobre sí mismo, los objetos, los compañeros y el público.
- La ausencia de miedo: Grotowski usaba una técnica subtractiva con el objetivo de liberar al *actuante* (término usado por Grotowski) para eso había que eliminar el miedo, los prejuicios, el pensamiento dualista y superar el yo cotidiano.
- La condición de ser natural, correspondería a la organicidad del cuerpo que se acerca mucho al carácter primitivo del hombre y al animal, en definitiva al salvaje. En la condición de ser natural hay también una cognición especial del espacio y del tiempo y de la unicidad. Ahí se encuentra también la intuición (unión del instinto animal y del intelecto).

Eugenio Barba señala que para ser más eficaz en su contexto, para hacer emerger su identidad biográfica e histórica, el actor se sirve de formas, maneras, comportamientos, procedimientos, astucias, distorsiones, apariencias que nosotros llamamos técnica. Lo primero que hace el actor es usar su espontaneidad, aquello que es natural según el comportamiento que ha asimilado desde niño.

Tiene una forma de estar en escena que no tiene nada que ver con la marioneta actual. Cuando habla del actor quiere esa visión primitiva de la marioneta, majestuosa, y que para eso ocurrir debe poseer la máxima energía posible y haber superado su yo. Nuevamente forma parte del ritual primitivo. Echeverría habla del

## Juego entre arte y teatro

jugador y de esa superación del yo y de la destrucción del miedo que suele ser el factor que coarta al jugador:

El jugador que pone a prueba los cimientos de su casa intenta saber, pero no saber lo sucedido, es decir, los traumas o sucesos que le dejaron marcado; si se apoya en la marca que definió la suerte es para intentar cargarla y cargársela, para imaginar la cicatriz y volver a experimentar la escena que la produjo, por ver si esta vez la suerte es otra. Lo peculiar es la insistencia en llegar a la llaga, por sentir el cuerpo despedazado en múltiples llagas cuya cancelación creó cicatrices y ámbitos cerrados del juego. (Echeverría, 1980, 155)

El poeta puede ser entendido como el creador, como médium o vidente. En la figura del poeta se unifica la figura del salvaje y del niño con la experiencia, es el que es consciente del equilibrio inestable del juego. El lugar entre el juego y la realidad, el sueño y la realidad. Giacometti relaciona la labor del artista/poeta con esa *esfera sagrada* de Huizinga a partir de las *unidades espirituales*: “El hombre que tiene un gran alma, busca instintivamente unidades espirituales lo más numerosas y completas posibles e intenta inmortalizarlas (el filósofo en sus escritos, el poeta en sus poemas, el artista en sus obras).” (Giacometti, 2007, 150) Peter Brook dice que “sentimos la necesidad de tener ritos, de hacer «algo» por tenerlos, y culpamos a los artistas por no «encontrarlos» para nosotros.” (Brook, 2002,66) De forma que el artista o poeta se le pide ser el mediador en la *esfera del juego sagrado*. Un ejemplo sería el director teatral. María Osipovna, que fue discípula de Stanislavski, cuenta en el libro *El último Stanislavski* su experiencia con él como profesor y director:

El director ha de imaginarse todo el futuro espectáculo; ha de organizar todo en el proceso de ensayo, saber en nombre de qué monta esa obra, hacia dónde conduce al colectivo durante la creación del espectáculo. Mas esta preparación no significa que director ha de atar su volun-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador

tad artística a los intérpretes. Ha de saber cómo cautivar al grupo y a cada uno de sus miembros por separado, ha de saber colocar al actor en unas condiciones tales que éste, al sentir la gran responsabilidad personal del papel, se vuelva activo al máximo. (Osipovna, 2005, 15)

De forma que el director es el vidente que guía tanto a los actores hacia el montaje final como al espectador dentro de la obra final. De la misma manera que Dominique Gonzalez-Foerster idea los espacios de sus exposiciones para un espectador que se parece a ella.

También existen diferentes tipos de jugador marcado por sus aptitudes. Aunque el jugador requiere una serie de habilidades en donde mezcla las características del salvaje, el poeta y el niño. Es una mezcla de precisión e intuición. Huizinga refiriéndose a un juego más físico, como podría ser el del actor plantea que las facultades del jugador son: “su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales” (Huizinga, 2008, 25), porque para ganar o estar en el juego, “tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él.” (Huizinga, 2008, 25)

Levy-Strauss y Echeverría explican que entre los jugadores existe un acuerdo aceptado libremente, marcado por las reglas del juego y/o por los roles en el juego según sus características personales. El mal jugador no es el tramposo sino el que no juega. Es el que rompe la ilusión del juego. En definitiva, el “aguafiestas”. Mientras que dentro de los jugadores está el tramposo que es el que se salta las reglas del juego. Hanna Wirman explica algunas características de los alicientes para un jugador:

Los estilos de juego, las formas de comunicarse con todos los jugadores y el énfasis en las diferentes características gráficas, narrativas y mecánicas del juego son distintos en función de si el jugador se interesa por el juego de rol o por la estrategia. Los jugadores que prefieren el juego de rol es probable que produzcan juegos

## Juego entre arte y teatro

con narrativas sólidas y personajes profundos, mientras que los jugadores orientados a la estrategia se centrarán en la estructura y la mecánica del juego como un sistema de normas. (Wirman, 2009, 156)

Wirman señala que los jugadores (refiriéndose a de videojuegos y juego de rol) que son co-autores además de productores del juego por el hecho de jugar.

Un estudio sobre los tipos de jugador, y que es aplicable a todas las áreas, se encuentra en la guía del juego de rol de *Dungeons & Dragons*, cuarta edición, escrita por James Wyatt. En esta guía explica las reglas del juego y en el capítulo *Cómo dirigir* hace una clasificación bastante amplia de los tipos de jugadores. Si pensamos en un juego de rol, es un juego de papeles, de cambio de roles, pasar de ser uno mismo a ser otro personaje como sucede en el teatro o en un videojuego. James Wyatt explica los tipos de jugadores con el fin de poder reconocerlos y saber qué hacer en cada caso, evitarlos, atraerlos, hacer equipo... Los tipos de jugador según D & D son: Actor, agitador, *powergamer*, explorador, narrador, observador, *slayer* y pensador. Dentro de esta clasificación nos encontramos con el actor, varios tipos de espectador, director, *performers*. Las características de estos jugadores son aplicables a los jugadores de arte contemporáneo y del teatro. Los tres más esenciales son el actor, observador y pensador. Aunque, como cuenta Sutton-Smith, no debemos olvidar la variedad de jugadores que existen.

Hay jugadores bebés, preescolares, infantiles, adolescentes y adultos y todos ellos juegan de forma algo diferente. Hay jugadores masculinos y femeninos. Hay jugadores de apuestas, jugadores, deportistas y hay mujeriegos, seductoras, compañeros, gente divertida, aficionados al teatro, escritores de teatro, jugadores atacantes y compañeros de juegos. Hay artistas que tocan música y actúan en obras, quizá juegan cuando pintan, cantan o esculpen. Hay diletantes, arlequines, payasos, charla-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador

tanés, comediantes y bromistas. (Sutton-Smith, 2008, 43)

Prácticamente dentro de un jugador se encuentran las características de todos los jugadores aunque predomine alguno más que otro. Por ejemplo el agitador se puede encontrar predominante en el arte, el artista que busca mover conciencias, o en el actor de pasacalle, pero el espectador puede ser agitador de su propia conciencia.

Javier Echeverría considera que cualquier jugador puede desempeñar cualquier rol dentro del juego la diferencia estará en el lugar que ocupa dentro de él. “Surge así una concepción del juego que lo piensa como esquema organizado de lugares.” (Echeverría, 1980, 95) Dentro de este esquema de lugares que propone Javier Echeverría podemos hacer el nuestro siguiendo el juego que realizamos nosotros. Diferenciamos al autor del espectador por la posición que toma dentro del juego. Que en un teatro tradicional reflejarían tipos de comportamiento, visión del juego diferente y también una situación en el espacio específica que veremos que en el teatro y el arte actual se entremezclan. En esta línea explica Gadamer que “el concepto de juego se ha introducido precisamente para mostrar que, en un juego, todos son cojugadores. Y lo mismo debe valer para el juego del arte, a saber, que no hay ninguna separación de principio entre la propia confirmación de la obra de arte y el que la experimenta.” (Gadamer, 1999, 76-77)

#### 2.6.1. El autor

Las necesidades del autor del juego implican que debe situarse en la posición de cada uno de los jugadores y por lo tanto será el que diseña, dirige, actúa, participa, y también es espectador del juego. Tanto el artista plástico como el director y el actor se deben situar en los roles de todos los jugadores posibles pues son los que

## Juego entre arte y teatro

idean el juego. En el juego del arte no todos los artistas requieren estar en cada una de las posiciones, por el contrario, muchos artistas han mantenido sólo la posición de él mismo como diseñador del juego, en el que los demás: el espectador, el actor se han adaptado a su juego. María Osipovna nos habla de Nemirovich-Danchenko, director y socio cofundador del Teatro del Arte de Moscú con Stanislavski:

Sobre el papel creador del director durante el montaje V.I. Nemirovich-Dànchenko nos ha legado un estudio perfectamente organizado. En su libro *Del pasado* llama al director «ser tricéfalo», que reúne en sí tres categorías:

1. Director-intérprete, actor y pedagogo, que ayuda al artista a construir su personaje;
2. Director-espejo, reflejo de las características individuales del actor;
3. Director-organizador de todo el montaje. (Osipovna, 2005, 16-17)

Durante todo el proceso de realización del montaje el director está en constante contacto con el actor. Vajtangov dice que “lo más importante para un director es su capacidad para llegar al espíritu del actor, es decir cómo encontrar lo que es necesario.” (Vajtangov, 1997, 145) Lo mismo dice Osipovna: “el director representa una ayuda para el actor” (Osipovna, 2005, 15) Aunque Vajtangov y Osipovna digan que es lo más importante, no quiere decir que el montaje y composición en escena sean menos. Como dice Barba:

Il regista non è un “protettore”. Molti lo considerano un esperto coordinatore. Altro lo identificano con il vero *autore* dello spettacolo. Per me è piuttosto il conoscitore della realtà sub-atmica del teatro, colui sperimenta i modi per infrangere i legami ovvi tra le azioni e il

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

loro senso, fra azione e reazione, fra causa ed effetto, fra attore e spettatore.<sup>34</sup> (Barba, 2000, 242)

Los comentarios de Eugenio Barba reflejan el conocimiento absoluto de la obra es del director, es quien conoce la obra desde los inicios y los materiales que va a utilizar para la construcción, además es quien tiene que saber llegar al actor y al espectador. Grotowski entiende que las dos formas de trabajar con el actor y el espectador son distintas. El actor no tiene porqué tener una visión del conjunto de la obra. Por eso resalta constantemente que “Crear el montaje en la percepción del espectador no es el deber de actor sino del director” (Grotowski, 1974, 196) El procedimiento con el que el director expone ante un público una historia es a través de “la disposición escénica, es decir, la distribución de los personajes, la ubicación de unos respecto a los otros, sus desplazamientos, sus entradas y salidas. La disposición escénica debe narrar la historia con riqueza de matices.” (Brecht, 1983c, 66)

Meyerhold lo resume: “El teatro del director es el teatro del actor más el arte de la composición de conjunto.” (Meyerhold, 1971, 128)

Quizá el actor depende de la posición que le ofrezca el director porque como dice Mitjail Bajtin dice del actor que “crea en el momento de ser el autor o, más exactamente, coautor, director de escena y espectador activo (entre estas nociones podemos poner el signo de igualdad, exceptuando algunos momento mecánicos: autor-director de escena-espectador-actor)” (Bajtin, 1992, 74) En otros momentos el actor es además o sólo el medio de llegar al espectador.

Muchos artistas han considerado su labor como la de un

---

34 El director no es un protector, muchos lo consideran un coordinador experto. Otros lo identifican con el verdadero *autor* del espectáculo. Para mí es el conocedor de la realidad sub-atómica del teatro. Uno experimenta las maneras de romper los lazos obvios entre las acciones y su sentido, entre la acción y su reacción, entre causa y efecto, entre el actor y el espectador.

## Juego entre arte y teatro

investigador. Rothko explica la labor que realiza y considera que “como si se tratara de un antropólogo o de un arqueólogo, el artista moderno rumia sus propios impulsos elementales junto a las formas más arcaicas del lenguaje plástico humano.” (Rothko, 2011, 34) Es una concepción abstracta cercana a los mitos, “el verdadero modelo de artista es un ideal que abarca todo el drama humano y no la apariencia externa de un individuo concreto.” (Rothko, 2011, 73). Para él la labor del pintor es “preocuparse por las formas arcaicas y por los mitos de los que éstas emanan.” (Rothko, 2011, 63) Jerzy Grotowski busca aspectos parecidos en el teatro, investiga sobre los mitos a partir del “subconsciente colectivo” de Carl Jung para acercarse al actor y también al espectador. Pero Rothko resalta un tipo de artista que no está directamente relacionado con él. “Al parecer el papel del artista es fisgonear y chingar a riesgo de ser destruido por invadir un territorio prohibido. Muy pocos escaparon a la destrucción y volvieron para contarlo.” (Rothko, 2011, 163) Él está más cerca de la figura del antropólogo y el arqueólogo que del artista que utiliza su obra como forma de denuncia, de sátira o de transgresión. Dentro de este grupo de artistas están aquellos que participaron de las vanguardias históricas, el expresionismo alemán, los situacionistas y el grupo Fluxus entre otros. Allan Kaprow como muchos artistas Fluxus propone directamente la destrucción del artista. Para Allan Kaprow debe dejar de ser artista. Para ser el “des-artista” y convertirse en jugador solamente.

Sólo cuando artistas activos dejen voluntariamente de ser artistas podrán convertir sus habilidades, como dólares en yenes, en algo que el mundo puede emplear: en jugar. El jugar como moneda corriente. La mejor forma de aprender a jugar es con el ejemplo, y los des-artistas pueden darlo. En su nuevo papel como los educadores, todo lo que tienen que hacer es jugar como antes lo hacían bajo la bandera del arte, pero entre aquellos a los

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

que no les interesa dicha enseñanza, gradualmente, el pedigrí del “arte” irá cayendo en la irrelevancia. (Kaprow, 2007, 68)

El motivo de querer desvincular al artista clásico, como plantea Kaprow, es quitarle el carácter sagrado y, sobre todo, el carácter serio que tiene la figura del artista para poder llegar con más facilidad a todo el mundo. “Un artista obedece ciertos límites heredados de percepción, que determinan cómo se vive y construye la realidad. Pero nuevos nombres pueden ayudar al cambio social. Reemplazar *artista* por *jugador*, como si se adoptara un pseudónimo, es una manera de alterar una identidad fija.” (Kaprow, 2007, 69) De esta manera como dice Sagrario Aznar se “puede ser visto como un agitador capaz de cambiar lo colectivo forzándolo a una comunicación ininterrumpida con la ayuda de su mensaje codificado.” (Aznar, 2000, 44) La visión de David Hockney es que lo que hace un artista entra dentro de la misma línea que propone Aznar.

Un artista intenta que la gente se acerque a las cosas, ya que el arte tiene que ver con el hecho de compartir; no se puede ser un artista si no se quiere compartir una experiencia, un pensamiento. Una de mis principales preocupaciones es conseguir reducir las distancias y lograr que todos nos acerquemos cada vez más, hasta que lleguemos a sentir que somos lo mismo, que somos uno. En mi opinión, éste es el significado de la eliminación de la distancia a todos los niveles, y por ello se encuentran tantos paralelismos en la ciencia, en las publicaciones, en las imágenes impresas, en el ámbito de la comunicación en general. (Hockney, 1994, 13)

El agitador social en que se ha convertido el artista ha significado más que la desaparición del artista, es la aparición de nuevos creadores.

Meyerhold se sitúa dentro de los directores agitadores por su intento de acercamiento del espectador al montaje teatral. Él distingue entre dos tipos de trabajo de director:

## Juego entre arte y teatro

Tengo que indicar dos métodos de trabajo del director, cada uno de los cuales establece un género diferente en las relaciones entre él y el actor. El primero de estos métodos priva de su libertad creativa tanto al actor como al espectador; el segundo, al contrario, libera tanto a uno como a otro y fuerza al espectador a pasar de una simple contemplación al acto creador (para empezar haciendo trabajar a su imaginación). Se entenderá que estos dos métodos representan a los cuatro fundamentos del teatro (el autor, el director, al actor y el espectador) por el gráfico siguiente. (Meyerhold, 1971, 46-47)

Grotowski busca en el actor la forma de que sea él el agitador social visible para el espectador y no el director a través del montaje, lo hace en el periodo en que él llama “parateatro”, en la década de los 60. Grotowski busca la participación activa del espectador. Esto provoca que para la formación del actor que trabaja con él se le exija una preparación corporal de fuerza y de expresión donde está incluida la danza y el yoga. La improvisación es un ejercicio trampa quien crea las reglas del ejercicio, director, profesor o artista, también hace las trampas para ayudar a fortalecer el espíritu intentando eliminar las barreras del actor. De esta forma ayuda a aumentar la confianza en uno mismo y, por lo tanto, aumentar la inventiva, la resistencia y el arrojo.

Allan Kaprow ya habló del des-artista para situarlo al mismo nivel y desacralizar el arte. Marcel Duchamp fue de los primeros artista que modificó la esfera sagrada del arte convirtiendo al artista en mediador entre la realidad y el juego, un productor de nuevos significados para lo que ya existía.

Cuando Marcel Duchamp expone en 1914 un portabotellas y utiliza como «instrumento de producción» un objeto fabricado en serie, traslada a la esfera del arte el proceso capitalista de producción (trabajar a partir del *trabajo acumulado*) basando el papel del artista en el mundo de los intercambios: se emparenta de pronto

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

con el comerciante cuyo trabajo consiste en desplazar un producto de un sitio a otro. (Bourriaud, 2004, 21)

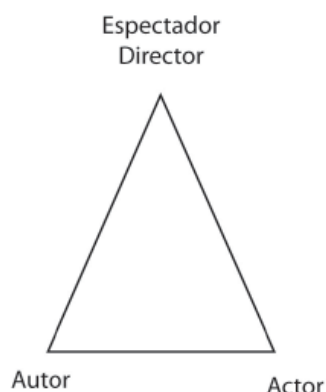
Con la diferencia que Duchamp desplaza el significado del objeto, pasa de ser un objeto cotidiano a una obra de arte. Duchamp reconoce la labor del artista como un *médium* que se mueve en la frontera de la realidad y del sueño, llevando objetos de un lado a otro. Por eso Duchamp, también Giacometti, considera que el artista es sólo el medio del que se vale una idea para llegar a otra idea en el espectador. El caso de Duchamp considera que esta labor no puede ser considerada trabajo, él repetía que no hacía nada cuando le preguntaban en qué estaba trabajando.

To all appearances, the artist acts like a mediumistic being who, from the labyrinth beyond time and space, seeks his way out to a clearing. If we give the attributes of a medium to the artist, we must then deny him the state of consciousness on the esthetic plane about what he is doing or why he is doing it. All his decisions in the artistic execution of the work rest with pure intuition and cannot be translated into a self-analysis, spoken or written, or even thought out.<sup>35</sup>

Esta misma línea es en la que se mueven los surrealistas, juegan con elementos de la improvisación dando la posibilidad de que el subconsciente o el mundo del sueño afloren en el mundo cotidiano. Vajtangov denomina inspiración al mundo del subconsciente y de la improvisación. “La inspiración es el momento en que el inconsciente combina el material de trabajo pre-existente y, sin participación del consciente, le da a todo la misma forma.” (Vajtangov, 1997, 144) Grotowski considera

<sup>35</sup> Desde toda la apariencia, el artista actúa como un médium místico siendo quien, desde el laberinto más allá del tiempo y del espacio, busca su salida a una claridad. Si nosotros damos los atributos de un médium a un artista, entonces le debemos negar el estado de falta de conciencia en el plano estético sobre lo que está haciendo o por qué lo está haciendo. Todas sus decisiones en la ejecución artística del trabajo descansan sobre la pura intuición y no pueden traducirse en un autoanálisis, hablado o escrito o incluso pensado.

## Juego entre arte y teatro



[111] Esquema de posición de los participantes en teatro según Meyerhold.

que la espontaneidad durante la representación sólo funcionará si existe una estructura. “No buscar nunca la espontaneidad en la actuación sin tener detrás una partitura que los apoye. (...) Durante una representación no se puede producir la verdadera espontaneidad sin partitura.” (Grotowski, 1974, 193) Grotowski matiza que para que exista la creatividad durante la actuación el actor debe tener disciplina y haber hecho un arduo trabajo técnico, debe entrenar su cuerpo para evitar que su cuerpo no se vuelva un obstáculo entre su interpretación y el público. “La espontaneidad y la disciplina son los aspectos básicos del trabajo del actor y exigen una clave metódica.” (Grotowski, 1974, 220)

El director teatral tiene la función de ser mediador porque el director se encuentra entre el actor y el espectador. Meyerhold explica:

El dramaturgo y el director no elaboran más que un armazón. Es preciso concebirlo de un modo lo bastante amplio para dejar sitio al trabajo común de actores y espectadores. Nosotros los autores y directores, sabemos que lo que hemos elaborado a lo largo de los ensayos no era más que aproximativo. Es la sala quien suministrará la última mano. (Meyerhold, 1971, 97)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

El director es el medio en que a partir de unas reglas del juego propuestas por él, juega el actor y posteriormente el espectador. Barba considera que en el curso del montaje del espectáculo, debe haber un momento en el que el director se pasa al otro lado y sea el representante de los espectadores: debe estar en contra de los actores.

La lealtà verso lo spettatore consiste nel fare in modo che egli non sia esaurato dallo spettacolo, non si senta trattato come un numero, come “una parte del pubblico”, ma sperimenti lo spettacolo come se fosse fatto *solo* per lui per sussurrargli qualcosa personalmente e ampliarli il campo dell'evidenza.<sup>36</sup> (Barba, 2000, 242)

Un director mediador o *médium* es Julian Beck, cofundador con Judith Malina del *Living Theatre*. La compañía hacía montajes teatrales en la calle, en solares abandonados en el que integraban a los viandantes. Se volvía en el medio en el que la realidad se confundía con los rituales del juego. Eugenio Barba cuenta:

Julian Beck<sup>37</sup> a menudo subrayaba el valor del teatro cuando decía que era una manera de construir rituales que luego se pueden destruir con un ligero gesto. Necesitamos rituales, pero como instrumentos. En cambio, estos rituales corren el riesgo de transformarse rápidamente en mandamientos que nos convierten en siervos. El teatro es un buen antídoto contra la ausencia de rituales y contra su abuso. La racionalidad del teatro consiste precisamente en esta práctica de los opuestos, en mostrar

---

<sup>36</sup> La fidelidad hacia el espectador consiste en el modo de hacer que no sea agotador el espectáculo, no se sientan como un número, como “una parte del público”, pero experiencia del espectáculo como si fuese hecho *solo* para él para susurrarle cualquier cosa y ampliarle el campo de la evidencia.

<sup>37</sup> Julian Beck y Judith Malina fundaron el *Living Theatre* en 1947. La tercera compañía más conocida de teatro-ritual junto a Odin Teatret de Eugenio Barba y Teatro Laboratorio de Jerzy Grotowski.

## Juego entre arte y teatro

una cara y su reverso. Es una racionalidad *dramática* y su condición es la *llaneza*. (Barba, 2008, 188)

En el teatro la situación de mediador visible ante el espectador lo ofrece el actor. Cuenta Ilinski de Meyerhold que “el actor debe ser el iniciador, el líder y organizador del material.” (Ilinski, 2007, 204) El actor es el medio, el soporte para llegar al espectador. “El actor debe considerar su cuerpo como un instrumento con el cual expresar las ideas creadoras en el escenario, debe esforzarse por obtener la completa armonía entre ambos: cuerpo y psicología.” (Chejov, 1987, 15) Tadeusz Kantor habla de los elementos que compone un montaje teatral en el que el peso de la obra recae sobre el actor y por eso debe tener una serie de cualidades “exclusivas”:

Dichos elementos son los siguientes: el medio, los objetos, el *actor*, y sus propiedades exclusivas: –el dinamismo, la aptitud para los cambios frecuentes, físicos y emocionales, –la facultad de reflejo y reacción en sus más ínfimos matices, las acciones, las situaciones, los incidentes y los sucesos. (Kantor, 2003, 34)

Estas funciones y aptitudes que da Meyerhold y Kantor al actor se traducen en una disciplina que abarca mente y cuerpo. “Necesita orden, disciplina y un código ético no sólo para las circunstancias generales de su trabajo sino también para sus fines artísticos y creadores.” (Stanislavski, 1995,288) Stanislavski exigía a sus actores que “debe saber cómo responder directamente a los estímulos y dominarlos, como el virtuoso con las teclas de su piano.” (Stanislavski, 2003, 244) Gordon Craig ideó una escuela en Inglaterra que se puede considerar precursora de la Shakespeare Company de Peter Brook. Gordon Craig quería crear una disciplina donde *las leyes de la composición* salieran reforzadas: “pensamiento y sentimiento serán sometidos a una disciplina tan perfecta que su trabajo se efectuará sin violencia, sin convulsión, en una armonía igual y fácil de conservar.” (Craig, 1957, 27) Y que se aprendiera a trabajar desde las leyes universales de la com-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

posición aspectos que requerían un estudio de los teatros del mundo, como posteriormente harían Grotowski, Brook y Barba.

La disciplina es necesaria para, como dice Grotowski, el actor-jugador entre en un doble juego. “Entramos en un doble juego de intelecto o instinto, de pensamiento y emoción; tratamos de dividirnos artificialmente en alma y cuerpo.” (Grotowski, 1974, 213) Esta división se empieza a plantear con las primeras escuelas para el actor. Por un lado el cuerpo y por otro la mente. Stanislavski fundó la escuela de Arte de Moscú donde Vajtangov fue profesor y estudió Mitjail Chejov y Meyerhold. Stanislavski utilizó un método para la creación del personaje que viene descrito en el libro *El trabajo del actor sobre sí mismo*, 2007.

Stanislavski partía de la preparación psicológica del actor para que después reaccionara el cuerpo. Los aspectos fundamentales de la preparación psicológica eran el “si mágico” y los verbos de acción el primero que vimos en *Las reglas del juego*.

Para esta labor, tanto Stanislavski como Vajtangov y Chejov consideran que el actor debe hacer su trabajo desde el interior al exterior, desde la mente hasta el cuerpo.

Piensen sólo en cómo debe ser la flexibilidad, expresividad, delicadeza y disciplina del aparato facial, físico y vocal para responder a todos los matices apenas perceptibles de la vida subconsciente del actor en escena. Esto obliga a preparar correctamente el cuerpo, la mímica y la voz. Espero que tengan así una idea más firme sobre la labor realizada en gimnasia, danza, esgrima y empleo de voz. (Stanislavski, 2003, 290)

Vajtangov, piensa que si la formación del actor está bien asimilada todo el trabajo posterior en escena se realiza de forma natural y orgánica. “Cuando el actor haya educado todos sus medios de expresión surgirá la libertad. El actor ha de ser un improvisador absoluto.” (Vajtangov, 1997, 146)

## Juego entre arte y teatro

Stanislavski exige al actor en su preparación “ser observador atento no sólo en la escena, sino también en la vida real. Debe concentrarse con todo su ser en lo que lo atrae; debe mirar un objeto, no como un transeúnte distraído sino con penetración.” (Stanislavski, 2003, 127) como un espectador. Vajtangov plantea que lo ideal en la interpretación es que el actor analizara y “el texto de su interlocutor y crear junto con él su personaje en el escenario. Esto es el ideal.” (Vajtangov, 1997, 146) Johan Huizinga exige lo mismo que Stanislavski, pero al jugador, porque él se refiere a un jugador de acción. “Su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales” (Huizinga, 2008, 25), porque para ganar o estar en el juego, “tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él.” (Huizinga, 2008, 25)

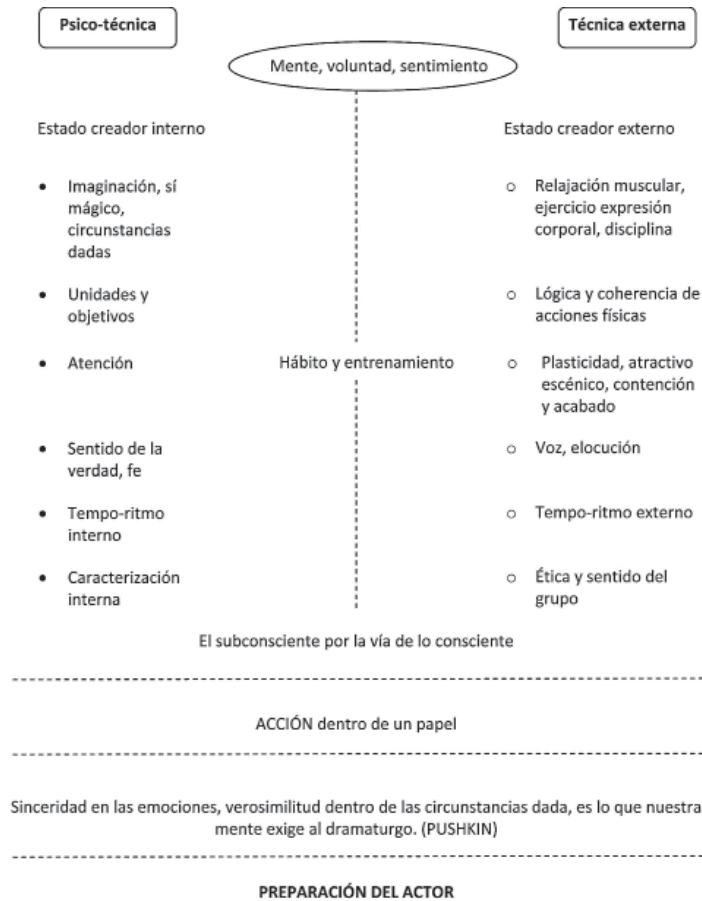
Por eso debe tener una formación que se apoya en el inconsciente: “capacidad de ser libre, de concentración, capacidad para ser teatral, serio, artístico, activo, expresivo, observador, rápido en asimilación, etc. Un sin número de capacidades.” (Vajtangov, 1997, 146) Y posteriormente físicas porque el actor debe ser “plástico”, como parte del medio que es junto al entorno, y poder comunicar con su cuerpo.

El actor necesita inculcarse aplicada y conscientemente la costumbre de ser plástico para, después de mucho tiempo, hacer aparecer inconscientemente la plasticidad en su forma de llevar el traje, en la fuerza de sus palabras, en la capacidad de transformación física de su expresión facial, en la capacidad para repartir de forma racional la energía por sus músculos, en la capacidad para incorporar cualquier cosa al gesto, la voz, el ritmo vocal, la lógica de los sentimientos. (Vajtangov, 1997, 147)

Por el contrario al método de Stanislavski, Meyerhold plantea que el trabajo del actor funciona a la inversa. Primero existe un trabajo físico de movimientos, de los que hablamos en el apartado

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor



[112] Esquema cap. XV “*La construcción del personaje*” de Stanislavski

## Juego entre arte y teatro

de *danza*, para luego llegar a la psicológica. Es un juego de acción y reacción que Meyerhold explica:

La *interpretación* del actor consiste en coordinar los modos de expresión así suscitados.

Estos modos de expresión son los elementos mismos de la interpretación. Cada elemento comporta, invariablemente, tres fases:

1º la intención

2º la realización

3º la reacción

La intención se sitúa en la fase intelectual de la tarea (propuesta por el autor, el dramaturgo, el director o por el mismo actor)

La realización comprende un ciclo de reflejos: reflejos miméticos (movimientos que se extienden al cuerpo entero y su desplazamiento en el espacio) reflejos vocales.

La reacción sigue a la realización; comporta una cierta atenuación del reflejo de voluntad y prepara al actor a una nueva intención. (Meyerhold, 1971, 84)

Grotowski mezcla los dos tipos de formación, el método de Stanislavski y el de Meyerhold. Exige armonía y orden “a los actores que viven el teatro conscientes para probarse en algo extremo, para entablar una especie de desafío que exige una respuesta total de cada uno de nosotros.” (Grotowski, 1974, 218) Considera que hace falta para poder trabajar sobre uno mismo, pero no se trata de buscar una situación en el actor para que realice la acción sino que sea el cuerpo el que recuerde.

A la inversa de las propuestas para los métodos de preparación del actor están las ideas de Bertold Brecht, él considera que

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

el mejor actor es el actor *amateur* o el que no lo es. Siguiendo sus teorías sobre el distanciamiento, el que no es actor, duda, muestra el carácter ficticio y de no sentirse cómodo dentro de un rol marcado por el personaje. Lo que necesita es un actor que muestre la duda en la escena, la inseguridad, de forma que también rompa la línea continua de la narración. De tal modo que el mejor actor es el que no lo es.

Tanto al actor como al director se les exige que también sean espectadores. Porque, como dice Javier Echeverría, el jugador al estar “enfascado como está en el juego, carece de esta visión total, si quiere llevar el juego conscientemente, o jugar bien, o llegar a ser incluso el conductor de su equipo, debe tener una cierta visión subsidiaria de la que posee el espectador-ideal.” (Echeverría, 1980, 51) Por lo tanto, como vimos en el esquema de Meyerhold, el director, el autor y el espectador se sitúan en el mismo lugar para tener la visión completa del juego. Brook lo explica: “Cualquier director estará de acuerdo en que su enfoque y su trabajo cambia por completo cuando ocupa una butaca entre el público.” (Brook, 2002, 189) Grotowski utiliza la palabra “el director como espectador profesional” (Grotowski, 1974, 189) Eugenio Barba considera al director como “*è il primo spettatore. O ancora: il suo compito consiste nel mettere in scena l’attenzione dello spettatore attraverso le azioni dell’attore.*”<sup>38</sup> (Barba, 2000, 242) El director y el artista y el diseñador del juego corresponderán a la figura del “espectador-ideal”. Porque será el espectador entendido y que tendrá la visión total del juego tanto de los espacios como del tiempo del juego. Eugenio Barba define cuatro espectadores base que confluyen en la figura del espectador ideal:

Il bambino che vede le azioni alla lettera; lo  
spettatore che pensa di non capire ma che a sua insaputa  
danza; l’alter ego del regista; il quattro spettatore  
che vede *attaverso* lo spettacolo come se esso non

---

<sup>38</sup> Se puede decir: *el director es el primer espectador*. O todavía: *su trabajo consiste en meter en escena la atención del espectador a través de la acción del actor*.

## Juego entre arte y teatro

appartenesse al mondo del'effimero e della finzione.<sup>39</sup>  
(Barba, 2000, 243)

Entonces la técnica de trabajo del director y artista “consiste nel sapersi immedesimare prima nell'uno, poi nell'altro e nell'altro ancora, sorvegliando le loro reazioni, immaginando il riso del quarto spettatore.”<sup>40</sup> (Barba, 2000, 243) Barba lo define como técnica del extrañamiento o de distanciamiento y de identificación. El método de Stanislavski y también el de Brecht. Esta visión técnica es la búsqueda de una solución al problema del director cuando el día de la representación lo ve con extrañamiento y mira con cierta incompreensión.

El actor en escena requiere un desdoblamiento de la visión para ver desde su posición y desde la posición del espectador. Y el espectador tendrá una doble visión del actor la del actor y la del personaje representado.

“El actor debe poseer la facultad de verse, sin cesar, mentalmente en un espejo.” (Meyerhold, 1971, 130) El psicólogo Lacan en *El estadio del espejo* explica que desde niños nos observamos en el espejo y por lo tanto tenemos una visión de nosotros que será igual en los sueños. La diferencia es que la imagen que reconocemos como nosotros “está afectada por la simetría especular” y también que quien vemos en el espejo no posee las limitaciones que nosotros tenemos para movernos. Esta visión exterior puede dirigir los movimientos del actor ofreciéndole la posibilidad de quitar las limitaciones de movimiento. Es la experiencia externa que busca el actor con ayuda del director que hace de su espejo en un principio para después velarse de sí mismo frente al espejo imaginado según Mitjail Bajtin.

39 El niño que ve las acciones tal cuales son; el espectador que piensa que no entiende pero que entra en la danza sin saberlo; el *alter ego* del director; el cuarto espectador que ve *a través* del espectáculo como si eso no perteneciera al mundo de lo efímero y de la ficción.

40 Consiste en saber identificarse primero con uno, después con el otro y con el otro, supervisando sus reacciones, imaginando la risa del cuarto espectador. (traducción propia)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.1. El autor

El desdoblamiento de la visión del espectador sobre el actor, Eugenio Barba lo define con el término representación, “che si usa per definire lo spettacolo, contiene il concetto di ripresentazione, di una doppia presentazione, di un riddoppiamento della presenza dell’attore –come individuo storico e come professionista.”<sup>41</sup> (Barba, 2000, 194) La doble presencia del actor para el espectador “si trasforma in esperienza sensoriale e in visione mentale, in sensazione soggettiva e in riflessione articolata.”<sup>42</sup> (Barba, 2000, 194) Para Bajtin este desdoblamiento es de la misma manera que para Barba una doble visión, la presencia del actor nunca desaparece pero aparece el personaje a los ojos del espectador.

Supongamos que la transformación se cumpla en toda su plenitud: el cuerpo constituido desde afuera, sus movimientos, posturas, etc. Estos aspectos llegarían a ser artísticamente importantes sólo en la conciencia del observador, en la totalidad de la obra, y no en la vida vivenciada del héroe. (Bajtin, 1992, 74)

Gilles Deleuze piensa que ni siquiera es un personaje de la historia sino que “es un tema (el complejo o el sentido) constituido por los componentes del acontecimiento, singularidades comunicativas efectivamente liberadas de los límites de los individuos y de las personas.” (Deleuze, 2005, 184) Y el actor siempre está dispuesto a seguir dividiéndose. “El actor tensa toda su personalidad en un instante siempre aún más divisible, para abrirse a un papel impersonal y preindividual. Siempre está en situación de interpretar un papel que interpreta otros papeles.” (Deleuze, 2005, 184) Un ejemplo claro de esta situación que propone Deleuze son los monólogos teatrales en los que el actor es el narrador y los diferentes personajes que va narrando, llegando

---

41 Que se utiliza para definir el espectáculo, contiene el concepto de “presentar de nuevo” (comillas son mías), de una doble presentación, de un desdoblamiento de la presencia del actor –como individuo y como profesional.

42 Se transforma en experiencia sensorial y visión mental, en sensaciones subjetivas y en reflexiones articuladas.

## Juego entre arte y teatro

a ser tantos como la propuesta teatral haya requerido. “El actor efectúa pues el acontecimiento, pero de un modo completamente diferente a como se efectúa el acontecimiento en la profundidad de las cosas.” (Deleuze, 2005, 184) En definitiva, surge una doble visión en la representación teatral, la del actor que siente y padece en su persona, que no es el personaje sino él en la representación y lo que ve el público que no verá al actor como tal sino al personaje o las situaciones que dice Duvignaud.

Se imita para un grupo. Ocurre como si los ademanes de la simulación sugirieran una analogía cuyo sentido debiese ser descifrado y tomado a cargo por otros. Los otros: los transeúntes. Pronto: el público. Y el actor, el “hipócrita”, lleva la máscara y representa mediante sí mismo situaciones o emociones que el público presente todavía no ha sentido ni vivido, o que no experimentarán jamás sin la intervención del simulador. Se trata menos de imitar una “naturaleza” que esperara, allí, pacientemente, que deseara “traducirla” o “exprimirla” como el jugo de una naranja, que de componer una ficción que suscite, en los hombres y las mujeres ante los cuales se representa, sensaciones cuyo concepto todavía no se ha encontrado ni codificado. (Duvignaud, 1982, 78)

### 2.6.2. El espectador

Los límites entre un jugador y otro son difusos y se caracterizan por la posición que quiere tomar el jugador dentro del juego. Cada una de las posiciones dentro del juego requiere a su vez poseer características de otras posiciones como sucede con el director, el artista y el actor que tienen características del espectador y lo mismo sucede con el espectador que toma características del director, artista y actor. Dentro de esta situación nos encontramos

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

con la frase de Miguel Morey que califica a toda persona “que no está sola es un actor.” (Morey, 1988, 162). A la vez confiere al espectador la característica de actor y a los que le acompañan les confiere el carácter de espectador. Peter Brook en su libro *El espacio vacío* planteaba al inicio del libro que donde haya una persona que actúe y otra que mire existe el teatro. “Lo único que tiene en común todas las formas del teatro es la necesidad de un público. Dicha necesidad es más que un axioma: en el teatro, el público completa los pasos de creación” (Brook, 2002, 188-189) Y en esta afirmación coinciden todas las personas vinculadas al teatro y a las artes. Para empezar según Duchamp no existe el artista sin la existencia del espectador.

Un señor, un genio cualquiera, que vive en el centro de África y hace todos los días cuadros extraordinarios sin que nadie los vea, no existiría. Dicho de otra forma, el artista sólo existe si se le conoce. Por consiguiente puede preverse la existencia de cien mil genios que se suicidan, que se matan, que desaparecen debido a que no han hecho lo preciso para darse a conocer; para imponerse y conocer gloria. Creo mucho en el aspecto «médium» del artista. El artista hace algo, un día, es reconocido por la intervención del público, la intervención del espectador; de este modo pasa, más tarde, a la posteridad. Es algo que no puede suprimirse puesto que, a fin de cuentas, se trata de un producto con dos polos; hay el polo del que hace una obra y el polo del que la mira. Y concedo tanta importancia al que la mira como el que lo hace. (Duchamp, 1972, 110)

Peter Brook cuenta que cierta mañana estuvo “en el museo de Arte Moderno observando cómo la gente se arracimaba para sacar la entrada cuyo precio era un dólar. Casi todas esas personas tenían el aspecto de un buen público.” (Brook, 2002, 27) Este buen público se refiere a un grupo de personas que están en una cola y demuestran una paciencia necesaria para ser espectador que también se corresponde con el de teatro. Como dice Jean Paul Sartre:

## Juego entre arte y teatro

“Un público es en primer lugar una reunión.” (Sartre, 1979, 71) Esta reunión de espectadores tiene elementos de cada individuo y también comunes, como señala Eugenio Barba y Luis Puelles Romero. “La figura del espectador radica en su colimitación: en su contigüidad y casi confusión con lo que no es. No es el público, no es el crítico y no es el sujeto de contemplación estética, si bien comparte con éstos el estatuto de la recepción y determinados escenarios sociales.” (Puelles Romero, 2011, 29) En definitiva, “el público es el espectador en abstracto, en sus rasgos comunes (compartidos) y menos individuales, pero, simultáneamente, el público es también el marco presupuesto desde el que debe *diferenciarse* el individuo espectador.” (Puelles Romero, 2011, 32) Sartre destaca la dificultad de entender y alcanzar a un público simplemente por el hecho de estar compuesto por distintos espectadores. “En nuestra época los espectadores vienen de medios muy diversos y a veces tienen intereses demasiado opuestos para que pueda anticiparse la reacción del público tan heterogéneamente constituido.” (Sartre, 1979, 73) Eugenio Barba destaca que los límites entre el espectador y el público marca una especie de extrañamiento del individuo respecto al resto del grupo.

La necessità di distinguere tra pubblico e spettatori deriva della volontà di sfruttare consapevolmente una condizione ineliminabile: benché alcune o molte reazioni possano essere unanimi e comuni (sono le reazioni del *pubblico*) la comunione è impossibile. Possono stabilirsi relazioni intense, ma basate sulla reciproca estraneità.<sup>43</sup> (Barba, 2000, 240)

Bertold Brecht convierte al público en una masa, como señala Puelles Romero, al pensar en términos revolucionarios e ideológicos. Es una paradoja si se piensa que Brecht pedía que

---

43 La necesidad de distinguir entre público y espectadores viene del deseo de explotar conscientemente una condición ineludible: a pesar de que muchas reacciones puedan ser unánimes y comunes (son las reacciones del público) la comunión es imposible. Pueden establecerse relaciones intensas, pero basadas sobre la recíproca extrañeza.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

una masa pensara como individuo. La unión de la masa pasa cuando “el espectador está *contagiado* por el público, impedido para ser sin él; el aplauso colectivo o la risa coincidente propician que el individuo adopte el comportamiento mayoritario.” (Puelles Romero, 2011, 38) De forma que “el individuo queda *disuelto* en la masa a cambio de quedar por ella redimido y fortalecido.” (Puelles Romero, 2011, 37)

Elías Canetti distingue diferentes tipos de masa: una incontrolada, abierta, sin límites que se organiza y se disuelve de manera espontánea y otra cerrada, limitada con un cupo de individuos que pueden llegar a pagar una entrada. La diferencia entre la masa y el público radica en el contagio del grupo que conlleva la masa y la conciencia de grupo.

Aunque en teatro se hable de público o espectador lo que suelen tener en mente es a un solo espectador, el espectador ideal. Edward Gordon Craig, considera que “cada individuo ha venido con diferente propósito, ve las cosas bajo una luz distinta, y no obstante compone ese todo que es el *auditorio*, esa entidad a la que el actor se dirige como un personaje único, al *espectador* ideal.” (Craig, 1958, 92) Este espectador ideal es denominado por Barba como *Ángelanimal* que es el “modo de nombrar *una* faceta del complejo conjunto de reacciones intelectuales, emotivas, críticas, racionales e instintivas que componen el singular colectivo llamado *espectador*.” (Barba, 2008, 93) “El teatro era la celebración de la turbación y de la excitación. Los actores hablaban al animal y al ángel del espectador.” (Barba, 2008, 92) Barba distingue entre tipos de espectador. No se debe hacer pensar solamente la palabra *espectador* en relación con los que están viendo el espectáculo. También los actores y el director son en parte espectadores: activos, pues intervienen en la composición del espectáculo, pero no son dueños de sus sentidos. Además especifica que para que funcione el montaje escénico “Ogni momento dello spettacolo deve essere giustificato agli occhi di ognuno di questi quattro spettatori.”<sup>44</sup>

44 Cada momento debe ser justificado a los ojos de cada uno de

## Juego entre arte y teatro

(Barba, 2000, 243) Bajtin analiza qué sucede cuando se mira: “nos interesan las acciones *contemplativas* (porque la contemplación es activa y productiva), que no rebasan los límites del otro sino que tan sólo unen y ordenan la realidad.” (Bajtin, 1992, 30) Él considera que “una percepción real de la totalidad concreta presupone un lugar muy determinado para el espectador: su unicidad y su encarnación; mientras que el mundo del conocimiento y cada momento suyo tan sólo pueden ser ideados.” (Bajtin, 1992, 29) Tal vez porque “la visión no es sino la manipulación de un objeto por parte del espectador.” (Arnheim, 1995, 46) Para Duchamp existen distintos tipos de espectador definiéndolos por el que *ve* y el que

*admira*. El primero es frío pero el segundo posee un elemento que se acerca a lo infra leve.

El intercambio entre lo que se / ofrece a las miradas [toda la / puesta en obra para ofrecer /a las miradas (todos los campos)] / y la mirada glacial del /público (que ve y / olvida inmediatamente) /Muy a menudo / este intercambio tiene valor / de una separación infra leve / (queriendo decir que cuanto más /admirada / y mirada / es una cosa / menos separación / infra leve / hay. (Duchamp, 1998, 23)

En el caso del arte nos encontramos que el espectador que visualizan algunos artistas es con un hombre que está solo delante del cuadro.

El espectador ha recibido distintos nombres y se le han atribuido diversas cualidades que han ido cambiando con el tiempo en relación a ideología y funciones que se le han ido dando. Luis Puelles considera que en el siglo XX se deja de hablar de espectadores para hablar de “receptores” “por la razón de que ya no nos queda ficción en la representación, sino implicación corporal (Artaud), ideológica (Brecht), o espectáculo y obscenidad.” (Puelles Romero, 2011, 24)

Cada artista se plantea su relación con este socio, el espectador, estos cuatro espectadores.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

de diferente manera. Son distintas formas de posicionar al espectador dentro de la obra teatral o plástica. Una es la consideración del espectador como público y como un ser invisible que participa del juego mental, la imaginación y la memoria, como sucede en la obra de Duchamp, Kantor y Giacometti. Hay otros artistas que consideran que el espectador participa como parte de la obra y lo hace de forma activa, como sucede en los *happenings* de Kantor, las acciones de Kaprow, los pasacalles, el *teatro de las trece filas* de Grotowski y en las obras ambientes como las de Serra o Gonzalez-Foerster. También puede ser el espectador producto de la misma obra como sucede en las fotografías de Thomas Struth y Roni Horn y como señala Serra en su *vídeo Tv delivers*.

Luis Puelles Romero dice en el prólogo de su libro *Mirar al que mira*, 2011, que el espectador es un fantasma. “El fantasma recibe lo que le dan. Todo se dirige a él. No es otro el objetivo de la acción artística. El espectador coge lo que le dan, y lo coge como su oscuridad le permite hacerlo, con plena impunidad y todo capricho, desde la posibilidad de dejarse llevar por las asociaciones de su imaginación.” (Puelles Romero, 2011, 10) El espectador ha tenido la condición de fantasma, de pasar desapercibido, para dejar toda la visibilidad a la obra. “El espectador está presente mientras permanece invisible o desapercibido. Esta condición, que es esencial, y no sin más circunstancial, para su existencia, lo dota de cierta espectralidad irrenunciable para la justa visibilidad del objetivo artístico.” (Puelles Romero, 2011, 12) Y Charles Harrison lo define como el cliente invisible.

El espectador como pasa con el público es alguien al que los artistas, directores y actores tienen muy presente pero que no ven. El artista no olvida al espectador pero lo tiene en cuenta cuando hace la obra plástica o teatral. Como dice Brook: “El espectador es un socio que ha de olvidarse, y al mismo tiempo, tenerlo siempre en mente” (Brook, 2002, 75) Sin él no existiría el teatro. Ahí radicaba el problema que se encontraba Jerzy Grotowski con el actor. Que no era capaz de olvidar al espectador y cambia la intención de actuar para sí mismo o para otro individuo. El espectador es un ser

## Juego entre arte y teatro

permanente e invisible. El autor necesita al espectador para que la obra se termine de realizar. El espectador es también productor y coautor de la obra. La obra no está acabada hasta que no llega al pensamiento del espectador. Para Duchamp empieza en el pensamiento del artista y finaliza en el pensamiento del espectador.

En *Un descendant un escalier* he querido crear una imagen estática del movimiento: el movimiento es una abstracción, una deducción articulada en el interior del cuadro sin que se tenga que saber si un personaje real desciende o no una escalera igualmente real. En el fondo el movimiento es la mirada del espectador que la incorpora al cuadro. (Duchamp, 1972, 43)

A partir de la aparición del *readymade* de Duchamp “cualquier otro tipo de montaje objetual se ha convertido en un estímulo perceptivo y mental. La actividad disminuida del artista ha exigido una elevada actividad del espectador.” (Marchán Fiz, 1986, 169) La obra de arte se ha convertido en el proceso: de pensar del artista, de hacer, de exponer, de enseñar, de mirar, de pensar, de imaginar, de aprender, de recordar, de experimentar, de tocar, de caminar, de actuar, de jugar del espectador.

Jean Paul Sartre piensa que “es el espectador el que colabora con el director para hacerlo evidente.” (Sartre, 1979, 71) El modo de hacerlo, según él, es cuando “se reconoce, pero a través de eso que le es ajeno, como si él fuera otro, se hace existir como *objeto* y se *ve* sin encarnarse, y por tanto, comprendiendo.” (Sartre, 1979, 76-77) Nuevamente el juego “de ser otro” se reproduce no sólo en el actor sino también en el espectador. En esta manera bien se puede representar la idea del contagio. El espectador se identifica con el actor y se vuelve otro. La clave del trabajo de Stanislavski es “la vivencia”, el contagio o la identificación. Bajtin dice: “El primer momento de la actividad estética es la vivencia: yo he de vivir (ver y conocer) aquello que está viviendo el otro, he de ponerme en su sitio, como si coincidiera con él.” (Bajtin, 1992, 30) Esta vivencia está en el actor y en el espectador. Como hemos

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

visto en el teatro épico existe una reciprocidad entre el actor y el espectador. Si duda el actor, duda el espectador. Si vive y padece el actor, el espectador lo siente también. “La correlación de las categorías de imágenes del *yo* y del *otro* es la forma de la vivencia concreta de un hombre; y esta forma del *yo* en la que yo vivencio a mí mismo, como algo único, se distingue radicalmente de la forma del *otro* en la que yo vivencio a todos los demás hombres.” (Bajtín, 1992, 41) O como también dice Mitjail Bajtín “en el juego, la vida se imagina (...); la vida se vuelve representada tan sólo en la observación creativa del espectador.” (Bajtín, 1992, 73) El espectador es el cuarto creador en el teatro después del autor, el director y el actor. Para Meyerhold se da esta situación porque “la nueva puesta en escena le obliga a completar con su imaginación las alusiones contenidas en la escena.” (Meyerhold, 1971, 57) Es el montaje de la obra que al igual que en el cine se produce, la ley de la proximidad de la Gestalt, una serie de secuencias sucesivas que la mente del espectador se encargará de unificarlas y darle sentido. Tiene un efecto de contigüidad. Como dice Jerzy Grotowski “la sede del montaje era la percepción del espectador.” (Grotowski, 1974, 196) De la misma manera que planteaba Grotowski, Kantor



[113] *El palco*, 1903, Anglada Camarasa

## Juego entre arte y teatro

y Gonzalez-Foerster la unión de todos los elementos de lo que se experimentan están en el pensamiento, en la memoria, en el espectador.

El autor de la obra tiene su idea del espectador que quiere para completar su obra. Tienen su espectador ideal, en la mayoría de los casos se corresponde con una idea parecida de sus necesidades e inquietudes, por eso vemos como Rothko considera que “la pintura sólo puede comunicar directamente con aquel individuo excepcional que da la casualidad de estar en sintonía con ella y con el artista.” (Rothko, 2011, 192) Su espectador ideal se parece a él. Rothko dice: “Si tuviera que depositar mi confianza en algún sitio, lo haría en la psique del observador sensible, aquel cuyo entendimiento se encuentra libre de toda convención.” (Rothko, 2011, 141) O Vajtangov que al igual que Brecht consideraba que al pueblo había que darle actualidad porque “el teatro no es para el pueblo. El teatro se hace con el pueblo” (Vajtangov, 1997, 189) De forma que “el arte ha de ir al encuentro del alma del pueblo. El alma del pueblo, tras el encuentro con el alma del artista, ha de producir una creación auténticamente popular (tal vez un mito). Los anhelos artísticos han de arrancar del pecho del pueblo el lenguaje que en él se ha forjado” (Vajtangov, 1997, 190) Pero además quería la permanencia de las sensaciones del montaje de forma que el espectador queda atrapado en la obra teatral a través de la experiencia y de la memoria y así no termina con el final de la obra sino que permanece viva. Quería “que el espectador en el teatro no pueda poner en orden sus sensaciones, que se las lleve a casa y conviva con ellas mucho tiempo” (Vajtangov, 1997, 33) Atrapar al espectador en la obra, justo cuando se está efectuando, es lo que quería también Stanislavski. El espectador forma parte del proceso, un proceso silencioso que tiene su ejecución en el momento del montaje en el que el espectador cree lo que sucede en escena y participa de los sentimientos de los personajes. Hay quienes buscan atrapar al espectador, al igual que Stanislavski buscaba que el espectador se identificara y participara de los sentimientos del actor.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

La identificación del espectador con la obra de arte está más relacionada con la identificación con el artista, tal como planteaba Rothko del espectador que “está en sintonía con la obra y el artista.” El espectador afín al autor es una de las maneras de acercarse al espectador. Atendiendo que su lenguaje alcanzará al que más se identifique con él. Pero existe otra forma de acercarse al espectador a partir de atraparlos con la experiencia. Como “la idea de Vasareli sobre lo que debería ser la relación entre la obra y el espectador. En su opinión, «es más importante experimentar la presencia de una obra de arte que entenderla.»” (Reichardt, 2008, 199) La forma de entender la recepción de los objetos externos, según Arnheim, es el consumo. “La ocupación del consumidor es consumir, es decir, ilustrar y enriquecer su vida a través de la vista y el oído, no analizar minuciosamente los medios formales por los que se efectúan tal ilustración y enriquecimiento.” (Arnheim, 1995, 24) Y Allan Kaprow dice que “el consumismo es la más elevada forma de jugar.” (Kaprow, 2007, 66)

El interés mayoritario de Richard Serra es la inmersión del espectador en su obra. El método que usa es el de que el espectador olvide que existe un autor y es un objeto considerado como “obra de arte”.

Yo asociaba el acero a la industria, a la arquitectura, a la ingeniería. Tomé los procesos de crear y moldear el acero y los convertí en piezas de arte. Yo construyo mis obras para un espacio determinado, quise bajar del pedestal y ponerme a la altura del espectador. (Serra, 2010, 22)

Para eso no sólo la obra baja del pedestal sino el autor también, para ser uno más y no imponerse al espectador.

El mayor avance en la historia de la escultura en siglo XX fue la eliminación del pedestal. Históricamente, el sentido de colocar una escultura sobre un pedestal era el de separarla del espacio de actuación del espectador. Una escultura *pedestalizada* inevitablemente trasmite el efecto

## Juego entre arte y teatro

del poder, haciendo que espectador quede subyugado ante aquello que se idealiza, se elogia o se conmemora. En cuanto se obliga o se induce al arte a estar al servicio de valores que le son ajenos, deja de satisfacer sus propias necesidades. Privar al arte de su inutilidad es hacer algo que no es arte. (Serra, 2005, 44)

Serra no plantea un lugar de exposición en que recreas una ambientación, él quiere atrapar al espectador. Y la única forma de hacerlo para Serra es a partir del lugar real, donde apenas existan los límites con la vida cotidiana.

HF: La tendencia literal es aún muy importante. Hizo posible toda una serie de obras que han abierto el espacio: discursivo, institucional, etcétera. Pero algo que yo siempre consideré una tendencia secundaria, una arte de fenómenos espaciales tipo Robert Irwin y James Turrell (quizá con Flavin como problemático predecesor), se ha convertido en una tendencia dominante porque cada vez más artistas quieren crear unas condiciones de inmersión, una experiencia de intensidad (pienso en Olafur Eliasson). Tu trabajo también se refiere a esta tendencia, pero de forma crítica.

RS: ¿Estas tendencias ópticas que te engullen en una especie de experiencia teatral intensificada? El problema de esos espacios fluidos es que uno nunca se siente vinculado a ello y lo que a mí me sigue interesando es atrapar al espectador en una experiencia del lugar. Muchos de estos espacios te resbalan por encima. (Serra, 2004, 37)

Cuando hablamos de los procesos de producción solemos hacerlo sobre la obra que realiza el artista, pero una de las características de Richard Serra es quitar importancia al artista.

Su construcción conduce al espectador a su estructura y no la persona del artista. Sin embargo, en cuanto se instala una obra en un museo, su cartela señala en primer

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

lugar al autor. Se pide al visitante que reconozca *la mano*. ¿De quién es la obra? El museo como institución crea invariablemente una referencia al artista, incluso cuando en la obra no la hay. La pregunta cómo funciona la pieza no se plantea. Se eclipsa cualquier tipo de disyuntiva que la obra pretenda establecer. El problema a la referencia del artista deja de existir cuando la obra entra en el dominio público. La cuestión clave ya no es la persona del autor sino cómo esa obra altera un entorno. Cuando las obras se erigen en un espacio público, se convierten en la preocupación de otras personas. Sus valores explícitos e implícitos las vuelven críticas hacia lo que excluyen y lo que desdeñan. Juzgan otras obras y su contexto, más que las propias cualidades intrínsecas de cada cosa, abre paso a nuevos significados, nuevas observaciones, nuevas formas de ver. Se redefine el contexto. (Serra, 2005, 44)

La idea de Meyerhold, Vajtangov y de Brecht es que el teatro debía ser actual y tener una finalidad pedagógica o reflexiva. “Estimulamos la actividad cerebral del público, le forzamos a pensar y a discutir. Este es un aspecto del teatro. Pero hay otro, que llama a la sensibilidad. Bajo la acción del espectáculo, la sala debe pasar por todo un laberinto de emociones. El teatro no actúa solamente sobre el cerebro sino también sobre el «sentimiento».” (Meyerhold, 1971, 95) Brecht considera que “La única señal de respeto al espectador consiste en no subestimar su inteligencia.” (Brecht, 1983a, 113) “Para representar nuestras obras buscaremos y construiremos caminos y aprenderemos a llenar los teatros con gente cuyas concepciones estén de acuerdo con nuestro tiempo y cuyos sentimientos sean frescos y limpios.” (Brecht, 1983a, 35) Brecht quiere a un espectador que quiera pensar, ser crítico con su tiempo y aprender. “El espectador de hoy no quiere tutelas ni desea ser violentado; busca, sencillamente, que se le ponga delante un material humano, *para ordenarlo él mismo*. Por ello le gusta ver al hombre en situaciones que no resultan claras a primera vista.” (Brecht, 1983a, 56) Considera que el teatro hasta su tiempo ha sido un

## Juego entre arte y teatro

entretenimiento, una distracción que no ha aportado nada al espectador. “Hay que cambiar el teatro en su totalidad; los cambios no deben alcanzar sólo el texto, el actor o toda la representación escénica, también el espectador debe entrar en el proceso. Su actitud debe ser modificada.” (Brecht, 1983a, 57) Brecht no llama a la fantasía creativa del espectador sino a su intelecto. “Yo me conformo con exponer los hechos, y nada más que los hechos, para que el público pueda pensar por su cuenta. Por ello necesito un público con los sentidos bien aguzados, capaz de observar y de divertirse haciendo trabajar su intelecto.” (Brecht, 1983a, 114) Brecht como hemos visto llama al intelecto del espectador para finalizar el montaje pero cuenta con: “El espectador, incorporado a la materia teatral, es teatralizado” (Brecht, 1983a, 57) El teatro que él criticaba estaba relacionado con la visión naturalista de la cuarta pared, del teatro de Stanislavski y de su método.

La gente va al teatro para ser arrastrada por el espectáculo, envuelta en su hechizo, impresionada, elevada, horrorizada, conmovida, subyugada, liberada, distraída, redimida, arrebatada fuera del tiempo, alimentada de ilusiones. Todo esto es algo sobrentendido que prácticamente constituye la definición misma de arte. En efecto, el arte se define como algo que libera, arrastra, eleva, etc. Incluso se considera que un arte que no logra estos efectos no es arte. (Brecht, 1983a, 152-153)

Brecht utiliza como estilo el teatro épico y al que considera máximo exponente de este estilo es al director teatral Piscator. Para Brecht la característica esencial del teatro épico está que se dirige hacia la razón del espectador no tanto al sentimiento. No busca arrastrarlo hacia los personajes sino “discutirlos”. Y resalta el valor afectivo que de esta forma de hacer. Brecht cree que el teatro debe estar cercano al ritual y el ceremonial de la meditación personal:

Espiritual, ceremonial, ritual. Espectadores y actores no deberían aproximarse entre sí, sino más bien dis-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

tanciarse unos de otros. Es más, cada uno debería distanciarse de sí mismo. Si no, se corre el riesgo de perder el temor, que es un elemento necesario en todo descubrimiento. (Brecht, 1983a, 38)

Mientras que en el teatro épico la actividad intelectual sucede mientras tiene lugar el montaje teatral. Walter Benjamin explica cual es la reacción del espectador ante el distanciamiento: “Detener el curso de la acción para forzar al espectador a tomar posición respecto de lo que acontece y para forzar al actor a tomar posición respecto de su propio papel.” (Benjamin, 2004, 53) La interrupción es el punto fundamental en el que se apoya el trabajo del actor y forzar el extrañamiento de la acción.

Se dirige constantemente contra una ilusión que se presenta en el público, una ilusión que carece de función en un teatro que se propone tratar los elementos de lo real en el sentido de una serie de experimentos. Los estados de cosas no se encuentran al principio sino en el resultado de este proceso experimental. (Benjamin, 2004, 52-53)

Pero como dice Bajtin “la actividad estética propiamente dicha comienza cuando regresamos hacia nosotros mismos y a nuestro lugar fuera de la persona que sufre, cuando estructuramos y concluimos el material de la vivencia.” (Bajtin, 1992, 31) De forma que la actividad intelectual de la vivencia empieza justo cuando termina esta última y es entonces cuando le damos forma. Funciona como un vaivén entre el distanciamiento y la vivencia.

Según Benjamin el teatro épico maneja, sobre todo, el “principio de interrupción” que es un procedimiento que “se nos ha vuelto familiar en los últimos años gracias al cine y a la radio, a la prensa y a la fotografía. Me refiero al procedimiento del montaje. En efecto, el elemento montado interrumpe el conjunto en que ha sido montado.” (Benjamin, 2004, 52) Este efecto lo vemos en cine en la obra de muchos artistas de la *Nouvelle Vague* francesa, como Truffaut o Godard. En el que el artificio, la discordancia de

## Juego entre arte y teatro

elementos, como la ausencia de sonido mientras bailan en un bar en la película *Banda Parte*, o la falta de explicaciones, hace que el espectador no encuentre soluciones y tenga una sensación de perplejidad que no le permite identificarse con los personajes. El espectador mira como testigo o como crítico, pero no se posiciona ante las circunstancias de las parejas o amigos. El distanciamiento que pide Brecht al espectador es lo que también exigieron después el grupo Fluxus. Sagrario Aznar nos cuenta sobre Fluxus:

El espectador tiene que adoptar una actitud reflexiva, una actitud que, independientemente de la partitura y su ejecución, entienda los ruidos cotidianos como estímulos y como objetos de reflexión. Tiene que llegar a tomar conciencia de su realidad, reconocer el carácter productivo de las eventualidades evidentes de su vida y el carácter contingente de su significación. (Aznar, 2000, 31)

Lo que tiene que hacer con un fin distinto, es el de estar pendiente de lo que acontece para poder ser receptor de las múltiples significaciones de los objetos y situaciones que contempla. Fluxus no quiere hacer una crítica sino que el espectador no sólo disfrute y experimente dentro de una sala de exposición sino que lo haga en todos lados. Quien refleja en su texto la reflexión interna de un espectador para mantener un distanciamiento en relación con lo que ve y escucha es Mitjail Bajtin:

Para el punto de vista estético es importante lo siguiente: yo para mí soy sujeto de toda actividad, de toda visión, de toda audición, tacto, pensamiento, sentimiento, etc., como si yo partiera de mi persona en mis vivencias y me dirigiera delante de mí mismo, hacia el mundo, hacia el objeto. El objeto se me contrapone a mí como sujeto. (Bajtin, 1992, 41-42)

Hay artistas que miran en la actualidad y buscan sensibilizar al espectador a partir de su trabajo como Brecht. Actualmente se utilizan términos como *artivismo* para hablar de la sensibilización

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

social a partir del arte. Un ejemplo conocido que plantea muchas preguntas es la figura del artista callejero Banksi que se maneja en los límites de las leyes y recrea las paradojas existentes en esta sociedad global. Otro artista es Santiago Serra que en una de sus últimas exposiciones ha trabajado sobre la inmigración ilegal en Europa. En la inauguración de la mayor retrospectiva que se ha hecho en Europa sobre el artista que ha tenido lugar en Hamburgo y que fue a principios de septiembre de 2013, Santiago Serra realizó una performance en el que ocho personas remuneradas durante el día de la inauguración vivían dentro de cajas de cartón y posteriormente sólo quedarían las cajas como los restos de la performance. Esta obra fue presentada por primera vez en Guatemala en 1999. La circunstancia de esta obra en Hamburgo ha hecho que sea reclamada para volverla a representar y ocupar las cajas con refugiados libios que llegaron a Europa por la isla de Lampedusa. Estos refugiados permanecerían hasta el final de la exposición y de este modo hacer visible el problema que tienen los inmigrantes ilegales en Alemania. Esta idea partía de otros artistas Nadja Hollihore y el DR. Hollihore y han contado con el apoyo de Santiago Serra.

A pesar de las diferencias presentadas por Bertold Brecht y Stanislavski la utilización del espacio teatral es similar. Utilizan las técnicas que Meyerhold denomina teatro de convención, que utiliza una separación entre el espacio de escena y el espacio del público como si existiera una cuarta pared entre el público y los actores. Quizá se deba a limitaciones espaciales de los propios teatros puesto que el teatro a la italiana es la forma espacial más habitual en los edificios. Brecht utiliza como ejemplo del teatro épico al director teatral Piscator que ideó un nuevo edificio teatral junto al arquitecto Walter Gropius, conocido como *Teatro total*, en el que el espacio escénico era variable según las necesidades del montaje que se fuera a realizar. En cambio el teatro de la compañía de Brecht, *Berliner Ensemble*, es un teatro tradicional. La cuarta pared puede ser considerada otra *regla de un juego* como ya vimos en ese apartado. Un alumno suyo, Zajava, y de Vajtangov cuenta

## Juego entre arte y teatro

que la opinión que tenía Vajtangov de el teatro de Stanislavski que se basaba en la premisa de que “El espectador ha de olvidar que está en el teatro” le había llevado a un callejón sin salida porque la cuarta pared entendida como tal tiene un efecto limitador, pues todo lo que sucede en escena tiene que ser como una situación normal de la vida cotidiana, natural. No queriendo mostrar al público que lo que ve es ficticio. Vajtangov dejaba ver los entresijos del montaje, los cambios de vestuario, los cambios de decorado y usaba formas de la pantomima y de la Comedia del Arte junto a las técnicas de interpretación del método de Stanislavski.

Stanislavski al igual que William Layton consideran necesaria la cuarta pared. La definición de cuarta pared que viene en el *Diccionario de Teatro* de Patrice Pavis:

Pared imaginaria que separa el escenario de la sala. En el teatro *naturalista*<sup>45</sup>, el *espectador* asiste a una acción que supuestamente acontece al margen de él, detrás de un muro traslúcido. El público es invitado a espiar a los personajes, los cuales a su vez se comportan como si el público no estuviera. (Pavis, 2008, 105)

Olvidar al público permite al actor actuar con naturalidad, de forma que no tenga en cuenta movimientos (como dar la espalda al público) que se realizarían en la vida cotidiana. El público es testigo de los hechos como si mirara a través de una cerradura o de una ventana. Este efecto en realidad no “olvida” al espectador, porque sus emociones influyen en el actor y en su interpretación.

El espectador es un participante tan activo en una representación como el actor y, por tanto, también él necesita estar preparado para su cometido, debe ser conducido al estado de ánimo apropiado para estar en disposición de recibir las impresiones y pensamientos que el autor quiere transmitirle. (Stanislavski, 1995, 306)

---

<sup>45</sup> La representación naturalista se ofrece al espectador como la realidad misma, y no como una transposición artística en el escenario. (Pavis, 311, 2008)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

Layton lo compara con una sala que tiene una acústica maravillosa. “Actuar ante una sala llena y atenta es como cantar en un lugar con excelente acústica. El público crea en cierto modo la acústica espiritual. Lo que recibe de nosotros lo devuelve, como un sistema de resonancia, en forma de sus propias emociones.” (Layton, 2008, 259)

La cuarta pared tiene el efecto de un cuadro que limita la visión a un punto de vista, el que mira por una cerradura como *Étant Donnés, 1966*. A la visión del espectador ideal que al final es una especie de testigo y *voyeur*. Esta obra presenta unas características diferentes porque juega con las tres dimensiones convertida en dos dimensiones a partir del uso de la perspectiva y del punto de vista obligado. Se acerca al teatro, a los juguetes ópticos, a la cámara fotográfica por la forma de mirar. Hasta el punto de que Duchamp da el nombre de *voyeur* al espectador que mira *Étant donnés*. Además la acción, por su forma de realizarse, hace sentir al espectador que lo hace y el que lo ve hacer que es un *voyeur*. Hay “una preocupación por el punto de vista; se trata de llevar al ojo mediante el control de su posición, a una situación perceptiva (y mental) inesperada, dados los elementos iniciales de esas obras.” (Ramírez, 2000, 176)

Existe una predisposición lógica del espectador de exposiciones de arte a “mirar” esta acción a la vez incita al movimiento en busca de qué mirar. La habitación donde se encuentra una puerta a escala natural, y nada más, obliga al espectador curioso a acercarse, tocar y mirar a través de la puerta. Esta puerta no se puede abrir pero deja la opción de mirar a través de agujeros, como quien mira por la mirilla. Aquí termina la acción espacial que resulta a la vez muy cercana a la perspectiva clásica. La imagen se veía a través de una ventana con una cuadrícula y venía marcado por una varilla que indicaba a la altura que se tenía que mirar.

En este caso la puerta no permite ver la obra final, el espectador tendrá que acercarse para encontrar el punto de vista que le permita ver la figura. Es el punto de vista forzado por el

## Juego entre arte y teatro

autor. “Todo voyeur que se asoma a los agujeros del portalón, encarna la mirada de su autor, representa al muerto, y en ese acto de mirar lo resucita.” (Ramírez, 2000, 223-224) Los agujeros de la puerta son la mirilla de una puerta, o de una cámara fotográfica. En este punto sabemos que la construcción de lo que hay detrás de la puerta está hecho en tres dimensiones, como explica Juan Antonio Ramírez. Pero la dimensión que tendrá el espectador al no poder cruzar al espacio contiguo se convertirá a las dos dimensiones. Es la visión fotográfica.

Los agujeros de la puerta se abren para el mirón, como una instantánea, y su conciencia registra la visión; no olvidemos que el espectador se encuentra en una verdadera «cámara oscura», separado del espacio luminoso de la mujer por esa barrera negra que es la habitación de los ladrillos. (Ramírez, 2000, 226)

Pero los agujeros para mirar son dos, como unos prismáticos o un juguete que te permite ver un objeto de dos dimensiones como uno de tres. Es una mirada estereoscópica. Ramírez cuenta la interpretación que dio Lyotard:

Recuperamos ahora lo que ha dicho Lyotard sobre *Étant donnés*: «En una organización de este tipo, el punto de vista y el de fuga son simétricos: si es cierto que el último en la vulva, entonces esta es la imagen especular de los ojos del voyeur. O lo que es igual: cuando estos ojos creen ve la vulva, se están viendo a sí mismos. Un coño es el que ve». (Ramírez, 2000, 240)

Para crear esta situación Duchamp no sólo juega con la predisposición del espectador sino que busca la forma de introducirle a partir de la ambientación. Usa elementos teatrales y cinematográficos. Ramírez explica como, durante el periodo de construcción, buscó la forma de que se acercara más al resultado final, como en un ensayo, a partir de elementos que Ramírez califica de “ilusionistas”.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

La puerta que Duchamp hizo transportar desde Cadaqués estuvo enmarcada hacia el exterior, en el estudio neoyorkino, por tres paneles de vinilo simulando jambas y dintel de ladrillo visto. Es, pues otro elemento «ilusionista», en la línea de los decorados teatrales y cinematográficos que tanta importancia han tenido en la cultura popular norteamericana. (Ramírez, 2000, 202)

O en el caso de la zona del desnudo que cuidó la iluminación ambiental hasta el detalle y que Ramírez compara con un plató cinematográfico. “El techo abierto de la cámara del desnudo es como el de un estudio cinematográfico en miniatura, o como el de la escena de un teatro.” (Ramírez, 2000, 210)

Estos aspectos teatrales parecen resaltar la complejidad técnica de la obra que contrasta con los materiales que los acerca a los *readymades*. Ramírez explica los materiales usados por Duchamp que son más objetos encontrados que específicos de *Étant donnés*.

Los materiales son pobres y están manipulados con los recursos propios de cualquier aficionado al bricolaje: tablas rústicas, tornillos, alambres, fragmentos irregulares de terciopelo negro, chinchetas, pinzas de tender la ropa, objetos de desecho (como la lata de galletas para el motor), ramas secas, etc. Ello produce una sensación de aleatoriedad o de espontaneidad en la ejecución que es negada por el orden riguroso de las quince operaciones de desmontaje y reinstalación: al leer y mirar el *Manual* uno tiene la impresión de que ese dispositivo tan casero es mucho menos aproximativo de lo que da a entender la advertencia que precede al título. (Ramírez, 2000, 211)

La participación activa del espectador en el teatro ha sido una de las inquietudes de muchos directores y actores teatrales desde principios de siglo. Meyerhold fue de los primeros en buscar una forma física de integrar al espectador dentro del montaje teatral. El mismo hecho de utilizar al pueblo soviético para la rep-

## Juego entre arte y teatro



[113] [114] *Étant Donnés*, 1946-66, de Marcel Duchamp.

representación teatral conmemorativa de la revolución de 1917 en los años 1920 y 1921 refleja esa inquietud por integrar al pueblo o al público dentro del montaje.

La lucha contra los naturalistas es puramente una evolución histórica. El teatro de «convención» lo que pretende es que el teatro «íntimo», que aparece dividido, vuelva otra vez a tener un carácter unitario; que, con una técnica simple, se puedan acoger en un mismo teatro las corrientes más diversas. Por otra parte, el teatro de la «convención» libera al actor de la escenografía, creando un espacio de tres dimensiones con una plástica estatuaria. Con esto, el actor puede bajar al patio de butacas e interpretar sin tener que depender de los decorados y accesorios que tanto influían en el viejo actor. El teatro de la «convención» intenta, como hemos dicho, el renacimiento de la tragedia y la comedia. (Meyerhold, 1971, 56)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

Meyerhold considera que la técnica de Stanislavski busca unificar un teatro de “convención” mientras que lo que él propone es liberar y dar al teatro las tres dimensiones que posee y que pierde al ser visto desde un solo punto de vista. Vajtangov creía en el método de Stanislavski pero también en el método de Meyerhold:

Todos los naturalistas se asemejan entre sí y la puesta en escena de uno de ellos podría tomarse por la de otro cualquiera. Meyerhold es original. En los trabajos donde, percibiendo una auténtica teatralidad, no se apoya en la autoridad de los libros, donde, de manera intuitiva y no a través de la reconstrucción de planos históricos y formas teatrales, busca esos planos y formas en sí mismo. (Vajtangov, 1997, 254-255)

Meyerhold consideraba que el espectador debía tener en cuenta que estaba en el teatro y dejaba ver el artificio de los montajes. “Desde que el espectador se deja absorber por la invención, el actor le recuerda, por una réplica imprevista o un largo *a parte*, que lo que ve no es más que un juego.” (Meyerhold, 1971, 174) Y creía que “el público viene al teatro para ver el arte de un hombre; pero, ¿es arte mostrarse a sí mismo? El público espera invención, el juego, el dominio, y se le presenta la vida o su servil imitación.” (Meyerhold, 1971, 175) Por lo tanto criticaba esa visión naturalista que Stanislavski y sus discípulos realizaban. “Este teatro no ha cesado de buscar el cuarto muro; esto le ha llevado al *absurdo*.” (Meyerhold, 1971, 39)

Desde Meyerhold se trabaja con la participación del espectador no sólo a partir de la finalización del montaje en su imaginación, sino también en la puesta en escena del montaje. El espacio ocupado por el espectador podía variar según las necesidades de la puesta en escena. Aspira al teatro participativo a partir del intelecto y también de situarlos espacialmente dentro del montaje teatral.

## Juego entre arte y teatro

Todo espectáculo creado en estos días aspira a que la sala participe en la acción que se desarrolla en la escena. Organizando sus espectáculos, el dramaturgo y los técnicos no cuentan solamente con los actores y la maquinaria, sino también con la sala, invitada a ayudarles y a completar la obra. Producimos conscientemente espectáculos inacabados, puesto que las correcciones más importantes deben ser hechas por los espectadores. Estos espectáculos se consumirán de una representación a otra, por los esfuerzos conjugados de los actores y del público. (Meyerhold, 1971, 97)

Pero el gran cambio viene en los años sesenta cuando existe una exigencia de participación en la obra artística y en la obra teatral, cuando la obra es entendida como acontecimiento no sólo del artista, del director y del actor, sino también del espectador. Es cuando, como comenta Luis Puelles Romero, “el viejo espectador se ha transmutado: el usuario, el turista, el experto del mundo del arte y el telespectador son versiones de la recepción consumista conformadas por las industrias de espectacularidad y la estetización.” (Puelles Romero, 2011, 24-25) Este interés también lo expresó Grotowski en la época que él denomina *parateatro*, con la idea de recuperar el ritual primitivo del grupo que participa en su sala de teatro de Wroclaw de *Las trece filas*. Justo en la misma época que en el mundo del arte buscan la participación del espectador a través de los *happenings*, *events* en la misma obra.

Dal momento che proprio i riti primitivi hanno dato vita al teatro, credevo che attraverso il ritorno al rituale –in cui partecipano come due parti, gli attori, cioè i corifei, e gli spettatori, cioè appunto i partecipanti– si potesse ritrovare quel ceremoniale della partecipazione diretta, viva, una reciprocità peculiare (fenomeno alquanto raro ai nostri tempi), la reazione immediata, aperta, liberata e autentica.<sup>46</sup> (Grotowski, 2004, 108)

46 Desde el momento que precisamente los ritos primitivos han dado vida al teatro, creía que por medio de la vuelta al ritual –en el que

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

En el caso de Grotowski, su propia vida es el estudio de la relación de los dos elementos fundamentales para que exista el teatro: El actor y el espectador. En sus inicios busca en la coparticipación una relación más activa del espectador en la escena de forma que tenga una visión personal y única del montaje. La labor del actor en el *parateatro* de Grotowski en la época es la de invitar al espectador a participar. “La actuación del actor es una invitación para el espectador porque desecha los compromisos, porque exige la revelación, la apertura, la salida de sí mismo, como un contraste de cerrazón vital.” (Grotowski, 1974, 214)

El espectador forma parte del montaje directamente como parte del decorado o comparsa, como también hacía Meyerhold. El principio de la coparticipación, del ceremonial colectivo, del sistema de signos favorece la creación de una cierta particular energía psíquica colectiva, de la concentración, de la sugestión colectiva; organiza la imaginación y ordena las inquietudes.

Grotowski en su texto *Teatro e rituale*, explica qué le hizo alejarse del teatro participativo, *parateatro*, y centrarse en el actor. Grotowski buscaba la recuperación de un teatro ritual, participativo en el que el espectador participara junto al actor. Busca en el espectador una reacción que sea abierta, auténtica, liberada. Para que pueda suceder, el actor le ayudará. Grotowski pensaba que el actor, a través de su acción contra el espectador, lo estimula, lo anima a una acción común, le provoca, incluso, cierto comportamiento, el movimiento, el canto, respuestas verbales y parecidas. En todo esto debería darse la posibilidad de una reconstrucción, la restitución de aquella antigua unidad ritual de coparticipación. Grotowski cuenta que habían hecho espectáculos donde los espectadores dirigían directamente, como si interpretaran un papel, cantando, haciendo casi como los actores, junto a los actores. Sin

---

participaban como dos partes, los actores, es decir los coros y los espectadores, es decir, justos los participantes— si pudiera recuperar aquel ceremonial de la participación directa, viva, una reciprocidad peculiar (fenómeno algo raro en nuestros tiempos), la reacción inmediata, abierta, liberada y auténtica.

## Juego entre arte y teatro

embargo estaba bien preparado al principio y, básicamente, muy lejos de lo que hoy se llama *happening*.

Lo spettatore di fronte a un certo tipo di aggressione da parte dell'attore dispone, diciamo, di cinque o sei tipi de reazione, quindi per tutti gli spettacoli avevamo preparato in anticipo alcune versioni di comportamenti degli attori rispetto agli spettatori, a seconda delle reazioni di questi ultimi. Devo tuttavia confessare che il giorno in cui finalmente abbiamo raggiunto quella situazione di compartecipazione degli spettatori, ci hanno assalito i dubbi era davvero autentico.<sup>47</sup> (Grotowski, 2004, 110)

Dentro de los tipos de reacciones está en la que quiere demostrar el espectador su sentido del humor, el que busca la espontaneidad y se comporta como un salvaje, grita mucho, resulta forzoso, está el intelectual que lo razona. El resultado es interesante pero no era lo que buscaba Grotowski. Convierte el teatro en un teatro viejo, no viejo de arcaico sino lleno de clichés. Llega a la conclusión de que el espectador quiere ser sobre todo testigo, pero lejano.

Lo spettatore, allontanato nello spazio, messo nella situazione di colui che come osservatore non è neppure accettato, che rimane unicamente nella posizione di osservatore, è realmente in grado di compartecipare emotivamente, poiché alla fin dei conti può ritrovare in sé l'originaria vocazione dello spettatore. Bisogna domandarsi in che cosa consista quella vocazione dello spettatore, così come si può chiedere cosa sia la vocazione dell'attore. La coazione dello spettatore è

---

47 El espectador frente a un cierto tipo de agresión por parte del actor dispone, podemos decir, de cinco o seis tipos de reacciones, cuando para todos los espectáculos hemos preparado de antemano alguna versión de comportamiento de los actores hacia los espectadores, según las reacciones de éste último. Sin embargo, debo confesar que el día que habíamos reunido aquella situación de coparticipación de los espectadores, nos han aparecido las dudas de que fuera muy autentico.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

essere osservatore, ma ancora di più, è essere testimone. Il testimone non è chi infila ovunque il naso, chi si sforza di essere il più vicino possibile, o di intrometersi nelle azioni degli altri. Il testimone si tiene lievemente in disparte, non vuole immischiarsi, desidera essere cosciente, vederciò che accade, dall'inizio alla fine, e tenere a mente. (Grotowski, 2004, 111) <sup>48</sup>

Sus años haciendo un teatro participativo, le mostró que el espectador rara vez tiene una reacción auténtica, una liberación. La situación cómoda del espectador, según Grotowski, es cuando no se rompe el acuerdo y su posición es la de ser testigo ante los hechos sucedidos en escena. “En un manifiesto publicado en 1963, Le Parc, Morellet y García-Rossi, que formaban el *Groupe de Recherche d’Art Visuel*, escribieron: «Queremos colocar al espectador en una situación que él ponga en marcha y transforme. Queremos desarrollar en él una mayor capacidad de percepción y acción.»” (Barrett, 2008, 183) Joël Stein<sup>49</sup>, “miembro de este grupo (G.R.A.V.), intentó mediante juegos asociar al espectador más estrechamente con el acto creativo. Pero estas tentativas fueron interrumpidas por una constatación realista. “La gente se niega a participar.” (Popper, 1989, 191) Es casi la misma afirmación que la de Grotowski, la diferencia radica en que para Stein no quieren participar y para Grotowski participan pero hay una falsedad en sus acciones. Según Peter Brook “el público que responde pu-

48 El espectador, a la lejanía, puesto en la situación de él, que como observador ni siquiera es aceptado, que aparece sólo en la posición de observador, es solamente un grado de coparticipar emocionalmente, porque a fin de cuentas puede encontrarse en la vocación original del espectador. Debemos preguntarnos en qué consiste la vocación de espectador, así como se puede decir cuál es la vocación del actor. La coacción del espectador es ser observador, pero todavía más, es ser testigo. El testigo no es el que mete la nariz en todas partes, que se esfuerza por estar lo más cerca posible o entrometerse en las acciones de los otros. El testigo se mantiene ligeramente separado, no quiere inmiscuirse, desea ser consciente, ver todo lo que sucede, de principio a fin, y acordarse.

49 Joël Stein, artista francés del movimiento de arte cinético, cofundador del grupo G.R.A.V. (Groupe de Recherche d’Art Visuel)

## Juego entre arte y teatro

ede parecer activo, aunque esto sea artificial, ya que la verdadera actividad puede ser invisible, pero también indivisible.” (Brook, 2002, 191)

Esta manera de participar, en la que el espectador da testimonio del acontecimiento, es la forma en la que Marcel Duchamp incluye al espectador en *Etant Donnes*, 1966 y también lo que hacen en sus *happenings* el grupo Fluxus y Tadeusz Kantor. Introducir “al testigo directamente en el acontecimiento.” (Aznar, 2000, 91)

Allan Kaprow hizo su exposición *18 Happenings in 6 parts*, “en la Reuben Gallery de Nueva York, en octubre de 1959. Fiel a su pensamiento de que el happening implicaba por fuerza la participación de los espectadores.” (Aznar, 2000, 19) Consistía no sólo en “la simultaneidad de unas acciones inconexas únicamente relacionadas entre sí por la temporalización, sino también por la prioridad absoluta concedida a la percepción del espectador. De hecho, se dejaba que el público hiciera lo que pudiera con los actos fragmentados que tenía delante.” (Aznar, 2000, 22) Kaprow explica que procura “trabajar sobre muchas otras actitudes, como la contemplación, la observación y la participación.” (Kaprow, 1973, 79) Según Victoria Combalía fue Allan Kaprow quien dio el nombre de *happening* a “una compleja serie de actividades de artistas norteamericanos y europeos que consideraban que el arte no podía desligarse de la vida y en el que el espectador entraba a formar parte de la obra de arte.” (Combalía, 2006, 12 de abril)

Marcel Duchamp remarcaba que otro espectador es el tiempo. Esta misma idea comparten tanto Giacometti como Serra y Wilson. “La posteridad es una especie de espectador.” (Duchamp, 1972, 121) Cuando Pierre Cabanne le pregunta por el gusto. Duchamp responde: “una costumbre. La repetición de una cosa ya aceptada. Si se empieza de nuevo varias veces alguna cosa se convierte en el gusto. Bueno o malo es lo mismo, es siempre gusto.” (Duchamp, 1972, 72) Un público crítico que desde que Serra empezó a trabajar en los años 60 ha variado hasta ser

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

aceptado. “Desde la exposición del *Dia*<sup>50</sup> en 1997, cuando mostré las primeras elipses, he percibido un cambio de interés que una gran parte del público parece tener por participar en mi lenguaje escultórico.” (Serra, 2004, 41) Se debe a que la “belleza” como la entiende el público está relacionado con la familiaridad. Serra explica a Tusa:

When people say beauty, I don't think beauty's in anything. I don't think that beauty is in things, I think beauty is in people's experience and so different people come to relationships in different ways, so if the work is being called beautiful now I think it has something to do with a certain familiarity with the work, because I think the same work being put in a different context might be described in a different way.<sup>51</sup> (Serra, 2002)

Serra cree que el cambio se debe a la familiaridad y a la mentalidad de la gente joven que participa en la obra.

I think for the most part the language of the work has been fairly consistent in its development. Before we were making spirals we were making conical shapes which you could walk through, and those were met with very, very harsh criticism and yet they were more open than the spirals or the torqued ellipses, so I think it has a lot to do with people becoming more accustomed to viewing your work as, and I also think something else happened, I think there's a younger audience right now that seems to be more open to the potential for play, or

---

50 *Dia* Center for the Arts

51 Cuando la gente habla de belleza, yo no creo que la belleza esté en algo. No creo que la belleza está en algo, pienso que la belleza está en la experiencia de la gente y entonces la gente diferente viene a relacionarse de diferentes maneras. Entonces, si dicen que la obra que es hermosa ahora, pienso que tiene algo que ver con la familiaridad con la obra, porque creo que el mismo trabajo que se pone en un contexto diferente puede ser descrito de una manera diferente.

## Juego entre arte y teatro

for not to be involved with critical comparisons which will just take things as they are.<sup>52</sup> (Serra, 2002)

Lo mismo ha sucedido en teatro. Barba, considera que las nuevas generaciones de espectadores tienen nuevas necesidades, crear nuevas relaciones, como actores y como espectadores

La situación en el arte ha sido paralela a lo que ha ido pasando en el siglo XX al teatro. Se ha buscado una participación mayor del espectador no sólo se trataba de que fueran cómplices sino que también intervinieran en la obra de arte, como hemos visto cuando Allan Kaprow plantea la aparición del des-artista o Fluxus nos habla de que todos somos espectadores y todos somos artistas. Es la idea de la democratización del arte, en el que todos pueden ser artistas o tener una sensibilidad para convertir en arte cualquier elemento incluso el ruido. Por ejemplo, “John Cage dice que puedes escuchar el ruido de la calle y sacar una experiencia artística de ello, entonces no necesitas músicos que hagan música. Todo el mundo puede ser su propio músico y escuchar los ruidos de la calle.” (Maciunas, 2002, 109) Lo que buscan es como decía Bertold Brecht, un distanciamiento con la realidad, un extrañamiento para poder tener nuevas experiencias. “Te alejas de todo el tema del artista profesional completamente. Si puedes obtener experiencia de lo cotidiano, de los objetos de todos los días, [si] puedes sustituir la experiencia artística con eso, puedes eliminar completamente la necesidad de los artistas.” (Maciunas, 2002, 109) El grupo Fluxus que fundó Maciunas y tiene una base fuerte en las teorías de John Cage, de Marcel Duchamp,

---

52 Creo que la mayor parte del lenguaje de la obra ha sido bastante consistente en su desarrollo. Antes nosotros estábamos haciendo espirales, formas cónicas en las que tú podías caminar atravesándolas, y que fueron recibidas con críticas muy, muy duras y, sin embargo, eran más abiertas que las espirales o las elipses apretadas, y creo que tiene mucho que ver con la gente que se está acostumbrado a ver tu propio trabajo, y pienso también que algo más pasó, creo que hay un público más joven ahora que parece más abierto a la posibilidad de jugar, o por no estar envueltos en comparaciones críticas toman las cosas tal como son.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador



[115] [116] Allan Kaprow rehearsing “*18 Happenings in 6 Parts*”, performed at the Reuben Gallery, October 4, 6 –10, 1959 © Fred W. McDarrah / Premium Archive / Getty Images

del dadaísmo y del surrealismo. Ken Friedman, que perteneció al grupo, explica:

Es necesario diferenciar la idea Fluxus del grupo específico de personas. Por un lado, la idea existía mucho antes que el colectivo concreto que se identifica con Fluxus, y además en diferentes momentos, muchos diseñadores, compositores, arquitectos y artistas experimentales han participado en Fluxus, estrechamente o desde los márgenes. Crearon, publicaron, expusieron e hicieron performances bajo la etiqueta Fluxus o en el contexto Fluxus, dando cuerpo y forma a la idea Fluxus. (Friedman, 2002, 41)

Lo han formado un grupo amplio y heterogéneo en el que la única exigencia que tienen es que a “la vez que ofrece algo a todo el que esté interesado, Fluxus exige, a cambio, perspectiva y compromiso. Todo el mundo puede conseguirlo; pero todo el mundo debe trabajar para obtenerlo.” (Friedman, 2002, 55) Como dice Joseph Beuys “toda persona es un artista”, en Fluxus todo el mundo puede ser artista y ser del grupo.

## Juego entre arte y teatro

Para muchos, la idea de que uno puede ser artista y –al mismo tiempo– industrial, arquitecto o diseñador es una de las claves para considerar la obra Fluxus y el papel del artista en la sociedad. Es tan importante trabajar en la fábrica o el paisaje urbano como en el museo; es importante ser capaz de cambiar de posición y trabajar en ambos entornos. (Friedman, 2002, 55)

El vídeo Fluxus de Ben Vautier en el paseo marítimo de Niza, *Regardez moi cela suffit*, 1962, nos plantea esa reciprocidad con el espectador. En ese vídeo el artista es objeto que se observa y la cámara es lo que observa al espectador. Convirtiéndolo en el objeto de estudio.



[117] Secuencia de *Regardez moi cela suffit*, 1962, Flux film anthology, de Ben Vautier

El merodeador, el paseante o el hombre-tráfico nunca declaman, ni actúan, ni simulan nada..., sencillamente *hacen*. Los aspavientos de cualquier muchedumbre urbana conforman un jeroglífico, pero su caligrafía no puede ser desentrañada. (...) Como en el arte de la *performance*, donde los ejecutantes nunca son «actores», sino *actantes*. Lo que sucede en la calle puede asociarse asimismo a esas modalidades de creación consistentes en desplazarse deslizándose por un escenario dispuesto para ello: el *music-hall*, o los film musicales americanos. (Delgado, 2008, 184)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

Para acercarse a este tipo de espectador, el merodeador, el vagabundo, ha surgido un arte que su espacio natural es la calle, la visión que tiene Gordon Matta-Clark del espectador de su trabajo está relacionada con la visión incompleta de lo que vé.

También incluyo una libre interpretación del movimiento como gesto, a la vez metafórico, escultural y social, en lo que entiendo por teatro, que sólo cuenta con un público de lo más accidental; sería un acto sin principio ni final para el transeúnte, del mismo modo que una obra en construcción se convierte en escenario para los ajetreados peatones que pasan por delante. Mi trabajo produce el mismo efecto. La gente se queda fascinada ante la actividad que genera el espacio. (Matta-Clark, 2006, 132)

Es como explica Delfín Rodríguez, la eliminación del autor-artista por la del espectador-autor.

Desrealizando sus valores, comprometiéndolos en la misma medida en la que cuestiona la figura del artista que, en sus obras, parece desaparecer intencionadamente ante la poderosa presencia material de sus propuestas, como sin firma, en ausencia del sujeto creador, como si sus autores hubieran de ser necesariamente sus destinatarios, además de los lugares en los que se emplazan o elevan sin pedestal, sin afán monumental, comprometidos con la memoria del lugar, sea este arquitectónico, urbanístico o propio de la naturaleza. (Rodríguez, 2007, 7)

Esto se debe a que, como dice Combalía, no deja señal visible de la mano de un autor, sin firma, sin cartela, una producción industrial (como los *readymades*) lista para el consumo. Y como explica Douglas Crimp los límites no existen entre la producción y el consumo. Para Marcel Duchamp cuenta Nicolas Bourriaud “parte de que el consumo es también un modo de producción.”(Bourriaud, 2008, 22) Según Sartre “el público, al igual que el autor, escribe la pieza.” (Sartre, 1979, 72)

## Juego entre arte y teatro

En algunos casos el espectador es productor y producto. Se convierte como sucede en las fotografías del Museo del Prado de Thomas Struth, *Making Time*, 2007 en el “metaespectador” puesto que es espectador del espectador que está dentro de la obra. Es una obra en la que se immortaliza la acción de espectador ante otra obra. Las fotografías de Struth parecen ser el reflejo de las palabras de Giacometti cuando va al Louvre.

Antes iba al Louvre y los cuadros o las esculturas me daban una impresión sublime... Me gustaban en la misma medida en que me daban más de lo que veía en la realidad. Los encontraba bellos y mucho más bellos que la misma realidad. Hoy, cuando voy al Louvre, no puedo resistirme a mirar a las personas que contemplan las obras de arte. Lo sublime hoy, para mí, está en los rostros más que en las obras... (Giacometti, 2007, 321)

La situación del espectador ha cambiado convirtiéndolo en objeto de la obra, ya sea escrita como el libro de investigación de Luis Puelles y también como obra dramática en su momento como *El público* escrita hacia 1930 por Federico García Lorca. Giacometti se vuelve espectador del espectador y quiere reproducir los instantes a través de la escultura, la pintura y el dibujo. El espectador se convierte en la obra, en el producto.

En el Louvre me sucedió una historia monstruosa. Antes, en el Louvre, las cosas que me gustaban me parecían más hermosas que la realidad. Como si fuesen una exaltación de la realidad. Hoy, las personas que contemplan los cuadros me sorprenden mucho más que los cuadros (...) Me gustan mucho las esculturas sumerias. La última vez que fui al Louvre, había una mujer inclinada sobre la vitrina, estaba mirando una cabeza sumeria. Aquella cabeza se convirtió en una piedra groseramente grabada y la mujer en un objeto maravilloso del que yo no sabía si era material o inmaterial, una especie de movimiento trans-

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

parente en el espacio, un objeto vivo, la maravilla de las maravillas. (Giacometti, 2007, 330-331)

Serra ve al espectador como producto de la obra, en la película para televidentes, *Television Delivers People* (1973), habla de esta faceta: el que consume no es consumidor sino producto. “Creo que el arte es una actividad que se consume a sí misma, y lo hace cada vez que una obra se termina.” (Serra, 2005, 43) El arte es acción y la obra material es una consecuencia de la acción. Serra considera que las acciones de mirar y caminar son sus herramientas.

Caminar y mirar, la simple observación en la herramienta formal que más utilizo. La observación acaba por transformarse en memoria. La interrelación entre observación, análisis y memoria convierte estos elementos, por así decirlo, en herramienta del oficio (Serra, 2005, 45)

Pero ¿quién camina y observa? El espectador, el espectador es la herramienta y es la obra a partir de la experiencia sensorial y



[118] *Instalación*, Museo del Prado, 2007, de Thomas Struth y [119] *Paris sans fin*, 1969, de Alberto Giacometti

## Juego entre arte y teatro

de las acciones. Explica sobre *La Meninas* la importancia que tuvo para buscar el efecto “del sujeto dentro del objeto”, la inmersión del espectador dentro de la obra

Me di cuenta de que había una fractura entre el espacio ilusorio interior y le espacio proyectado en el que yo me encontraba, y de que yo era el tema del cuadro y que Velázquez me miraba. Esto me intrigaba, ser el tema del cuadro, porque no había pensado que uno pudiera hacer una pintura en la que el espectador fuera el motivo. No me interesaban los espejos. Conocía lo que habían hecho los holandeses y Velázquez lo había hecho mejor. (Serra, 2004, 26)

Para poner en marcha los mecanismos que hacen al espectador caminar alrededor y entre la obra busca la forma de “abrir el campo”. Serra aprovecha la abstracción de las formas para estudiar y modificar el comportamiento.

Serra explica que el arte abstracto evoca diferentes sentimientos. Es sobre órdenes diferentes de la experiencia, es sobre diferentes tipos de cumplimientos. Hay gran diferencia entre Mondrian y David Hockney, es diferente especie. Y que Mies van der Rohe probablemente no habría sido posible sin Mondrian. Hay formas de pensar como se siente una experiencia, como las emociones son evocadas, como se piensa en sensibilidades, como se piensa en los sentimientos.

De forma que lo importante no sólo es la obra sino también quien tiene la experiencia en el momento. “Well if you’re walking into and through, around something the subject matter is you. You become the experience of the proposition not the content of the specific thing that’s being depicted.”<sup>53</sup> (Serra, 2002)

---

53 Bien si estás caminando por dentro y a través, alrededor algo del material eres tú. Te conviertes en la experiencia de la proposición no el contenido específico que está siendo representado.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

[120] Secuencia de *Television Delivers People*, 1973, de Richard Serra.



En la entrevista con Jonh Tusa, 2002, explica que deseaba realmente abrir el campo y tener gente que camine por el alrededor y dentro de la obra. Serra cuenta que después de conocer la obra de Giacometti y Brancusi, entre otros, pensó que debía haber alguna posibilidad de abrir el campo de darle una continuidad al objeto que no fuera la de los dos escultores. La forma de hacerlo resulta comprensible a partir de las palabra de Giacometti. Él explica el efecto que posee una pieza pequeña y una grande a partir de la visión de una persona en una cafetería.

Si miro a una mujer que está en la acera de enfrente, y la veo muy pequeña, es la admiración del pequeño personaje que camina en el espacio y, entonces, al verla más pequeña, mi campo visual se ha hecho mucho más amplio. Veo un enorme espacio encima y alrededor, que es casi ilimitado. Si entro en un café, mi espacio visual es más o menos todo el café. Se vuelve inmenso.

Cada vez que veo, que miro, quedo maravillado, porque ya no puedo creer en la realidad – ¿cómo calificarla?— material, absoluta. Todo es apariencia y sólo apariencia, ¿no? Y si la persona se acerca, dejo de mirar, pero ella casi deja de existir también. O si no, todo se vuelve afectivo, me entran ganas de tocarla, ¿no es cierto? La visión ya no tiene interés. (Giacometti, 2007, 338)

## Juego entre arte y teatro



[121] *Blind Spot*, 2002-03, y [122] *Torqued Ellipse*, 2003-04, de Richard Serra

Este efecto que produce la visión incompleta de lo que vemos es lo que Serra llama “abrir el campo”. La escala de la pieza obliga al espectador a recorrer la obra o buscar en el entorno una posición privilegiada desde la que pueda obtener una visión panorámica de la obra.

HF: Lo que me sorprende es que tu *demanda* de escultura, tu decisión de levantar la obra de Andre<sup>54</sup>, por decirlo de algún modo, y de involucrar el espacio circundante, era también en potencia una *disolución* de la escultura en el espacio, en un ámbito de proceso, de movimiento, de tiempo. Era como si la recuperación de lo escultórico activara un campo que, a cambio, dispersaba lo escultórico, por lo menos en el sentido tradicional del objeto exento.

RS. Lo que ocurre es que desde el momento en que la escultura se separa del suelo y se sostiene por sí misma, surge el deseo de abrir más el campo. Tardé dos años más en conseguirlo. (Foster-Serra, 2004, 31)

Al no abarcar con la visión todo el campo, el espacio se amplía además a otros sentidos, el tacto es uno de los fundamentales junto al sonido. Resulta interesante observar el uso de las manos

<sup>54</sup> Carl Andre, escultor y uno de los máximos referentes del arte minimal.

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

en las películas de Serra, aparte de la expresividad visual, lleva una sensación dentro de la visual que es táctil. Recordar el efecto en un suelo de madera de la arena, en la que aprietas los dedos para recoger los granos entre las rendijas de las tablas, la sensación de un objeto de acero, metálico y frío que cae y golpea contra la mano. Al fijarnos en las uñas negras (suponemos que son de Serra) nos damos cuenta que son unas manos acostumbradas a trabajar con materiales que no es precisamente una máquina de escribir. La suciedad de las manos nos recuerda a los dedos negros o rojizos después de haber tocado una de las piezas de acero de Serra. Una visión fragmentada de los objetos obliga, siguiendo las teorías de la Gestalt, a completar la forma que queda fuera del campo visual.

Roni Horn es otro ejemplo diferente que maneja el “abrir el campo”. A través de la fotografía y la identificación del rostro del espectador busca discernir lo que está mirando que no está relacionado con la cámara fotográfica sino lo que provoca el entorno en la persona que mira.

It had something to do with this woman I had met, something about her face communicating an idea of place. I photographed her in water all over Iceland. In *You Are the Weather* I wanted to establish an equivalence between my position as a photographer, the position of the subject and that of the eventual viewer.<sup>55</sup> (Horn, 2003, 124)

Lo que expresan los rostros de los que miran de Roni Horn, es como dice Mitjail Bajtin que considera que el juego no está en el momento estético si no existe un espectador que

observe de una manera activa y que no tiene porqué saber sobre su valor estético.

---

<sup>55</sup> Tenía algo que ver con esta mujer que había conocido, algo en su cara estaba comunicando una idea del lugar. Yo la fotografíe en el agua por toda Islandia. En *You Are the Weather* necesitaba establecer una equivalencia entre mi posición como fotógrafa, la posición del sujeto y del espectador eventual. (traducción propia)

## Juego entre arte y teatro



[123] [124] *You are the weather*, 1994-95, de Roni Horn

En lo que coinciden todos es que es necesario el contacto con el espectador. “Un teatro sin el contacto con el público, carece de sentido” (Brecht, 1983a, 11) Y el espectador como el actor tiene que estar preparado a recibir. La clave está en la espera por eso “un espectador con prisa es un enemigo para el teatro.” (Meyerhold, 1971, 138) y por tanto un mal jugador.

La posición en el juego del espectador suele ser un lugar privilegiado “un espectador, un lugar en los tendidos desde el cual mira el entendido, abarcando la totalidad del terreno y viendo todas las relaciones entre la pluralidad de lugares en el marco de una estrecha igualdad.” (Echeverría, 1980, 104) El que mira tiene que poder ser testigo de todo como explicaba Grotowski.

Este lugar del espectador o entendido absoluto se refleja en el propio campo de juego: deja marca en él, se manifiesta, para que las criaturas sepan de su existencia. En primer lugar, por la suposición misma de que el terreno puede ser aprehendido como totalidad; pero en segundo lugar, y sobre todo, porque la imagen del espacio de juego total se constituye como lugar privilegiado, como centro o punto culminante. (Echeverría, 1980, 107)

## 2. Arte y teatro unidos por un mismo juego

### 2.6. El jugador 2.6.2. El espectador

Y forma parte del juego y del campo del juego el lugar del espectador. James Newman en relación con los videojuegos explica:

Los juegos no le dicen al jugador cómo conquistar el espacio de juego ni tampoco presentan, al inicio, nada más que los parámetros más básicos para jugar. La tarea del jugador es deducir (o incluso imponer) las normas mediante la exploración, la invención y la imaginación, adentrándose en el mundo para probar, evaluar y ejecutar distintos métodos. (Newman, 2008, 87)

- El mal jugador

Huizinga distingue entre el tramposo y el aguafiestas en el juego. El tramposo es el que juega y se salta las reglas pero el aguafiestas es el que no juega y sabotea el juego de los demás. Éste último es peor considerado que el tramposo. El juego es broma y es serio, se elige libremente y con alegría no tiene un fin propio más que pasarlo bien. Pero para poder jugar se tiene que tomar el juego en serio, sus reglas y sus formas. El aguafiestas es el que no se toma en serio el juego y estropea el juego a los demás jugadores.

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas es un *aguafiestas*. El aguafiestas es cosa muy distinta al jugador tramposo. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. (Huizinga, 2008, 25)







### 3. Formas de juego

#### 3. Formas de juego

En este apartado vamos a tratar los casos de Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique Gonzalez-Foerster. En ellos vamos a analizar a partir de sus trabajos y de entrevistas sus procesos de creación y dónde se centra su interés que comparamos con los trabajos de otros artistas que han servido como ejemplos en el capítulo anterior. La particularidad de estos artistas es que utilizan materiales vinculados con el arte y con el teatro indistintamente y en ellos se puede observar, la conjunción de todas en la exposición como medio para la participación física del espectador.

La participación del espectador comienza desde los inicios del teatro, en el sentido de que el espectador participa dentro de la obra y también a través de los elementos que vemos en *el ritual la identificación y la catarsis*, que son aspectos que trató Aristóteles. La finalidad pedagógica de la obra de arte, ya fuera teatral o plástica, ya se daban en la Edad Media; un ejemplo son los autos sacramentales en teatro y las pinturas de escenas religiosas o históricas en arte.

En el siglo XV, Leon Battista Alberti decía que los pintores representaban las lágrimas con la idea de hacer llorar al espectador. Por ejemplo, Leonardo da Vinci obliga al espectador a participar en “La anunciación” (1472). El Arcángel San Gabriel interrumpe la lectura de la Virgen María. Ella está sentada y el arcángel está postrado ante ella. Leonardo da Vinci con la colocación del punto de vista de la perspectiva en un punto intermedio entre el arcángel y la Virgen hace pensar que se sitúa él y el espectador

## Juego entre arte y teatro

postrado ante la Virgen como testigos de un acontecimiento muy importante.

Ejemplos más evidentes de que el espectador también es actor en la obra de arte los tenemos en el siglo siguiente a “La anunciación”. En el siglo XVI, Arcimboldo construye nuevos personajes de forma instintiva, sabe que la percepción que poseemos tiende a cerrar las formas incompletas y que tendemos a ver rostros. De esta forma crea sus alegorías, personajes contruidos a partir de objetos y bodegones que se configuran en la cabeza del espectador. A partir de la perspectiva se desarrollaron “juegos ópticos” como la anamorfosis. La visión deforme o incompleta de una obra obliga al espectador no sólo a situarse frente ella sino también recorrer un espacio para cambiar el punto de vista y tener una lectura más completa. Un ejemplo lo tenemos con las xilografías hechas por Erhard Schön en 1535 en el que vemos escenas de campo cerca del mar o de las ciudades. Pero en el momento que el espectador se mueve y se dirige a hacia la izquierda lo que ve mejor son los retratos de Carlos V y el papa Pablo III y si se coloca a la derecha de la obra ve mejor los retratos de Fernando I y Francisco I.

El punto de vista hace participar al espectador dentro de la obra de arte, puede ser fijo o móvil porque la obra puede requerir más de un punto de vista para tener una visión completa. Desde finales del XIX, cuando se reflexionaba sobre nuevos modos de percibir la obra que no fuera exclusivamente “retiniana”, sólo para la vista como lo definía Duchamp. Desde aquel momento la concepción intelectual y también la búsqueda del objeto de deseo han propiciado que la obra se centre en el espectador y en las posibles formas de actuar y percibir del espectador.

Al igual que la configuración de objetos o situaciones en el espacio, según las necesidades del artista, pueden crear el montaje de la escena en el pensamiento del espectador. Otra manera de participar el espectador es a través de la acción que propone el artista para él. Y por último el medio que crea el artista hace participar al espectador. En todas las condiciones que hemos hablado no

### 3. Formas de juego



[125] *La anunciación*, 1472, de Leonardo da Vinci.

se puede dar la participación sin que el espectador esté dispuesto a jugar. Juego mental o físico.

La importancia del juego no reside de todas formas en el jugador, ya sea espectador o autor, sino en la acción de jugar. Como le sucede a los procesos de creación que vimos cuando estuvimos hablando del objeto. Lo importante no es el resultado final sino el hecho de jugar. Hans-Georg Gadamer dice: “El sujeto del juego no son los propios jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación.” (Gadamer, 1999, 145) Una característica del juego al manifestarse a través del jugador es que contiene la personalidad del jugador, como dice Gadamer: “El juego contiene la personalidad del jugador.” (Gadamer, 1999, 150) Por lo tanto, las formas de juego creadas por Wilson, Kantor y Gonzalez-Foerster tienen la personalidad de ellos como jugadores puestos en ambos lados como autores y como espectadores.

Los tres utilizan el arte y el teatro en un mismo juego. Tadeusz Kantor y Robert Wilson son artistas plásticos y directores teatrales y se han manejado en los dos campos haciendo trasvases de un lado a otro en su forma de trabajar. Mientras que Dominique Gonzalez-Foerster es artista que dentro del campo de la exposición maneja materiales de la narración construyendo obras de

## Juego entre arte y teatro



[126], [127] [128] Retratos anamórficas de Carlos V, Fernando I, Papa Pablo I y Francisco I, 1535, de Erhard Schön,. A la izquierda vista desde la izquierda, en el centro lo que se ve forma frontal y a la derecha visto desde la derecha.

teatro sin actores profesionales, los actores son los espectadores. Crea el espacio para que lo ocupe el espectador.

La literatura es un punto en común de los tres artistas. En el caso de Dominique Gonzalez-Foerster y Robert Wilson la literatura está en la base de muchos trabajos que realizan aunque a veces parezca imperceptible, textos como los de H.G. Wells, T.S. Elliot, Heiner Muller, Margarite Duras, Sebald, Beckett o Vila-Matas. Tadeusz Kantor, como señala Pedro Valiente, el texto va paralelo al montaje, ambos tienen vida propia y va cada uno por su lado; uno de los referentes literarios de Kantor es Bruno Schulz.

## 3. Formas de juego

### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

“Arts can unit people”. (Wilson, 2012)

Robert Wilson juega alargando el tiempo de forma que da más tiempo tal como sucede en la celebración. Él ofrece la posibilidad de que mientras uno ve o está en un lugar que Wilson ha creado, puede irse por un tiempo, regresar y no perderse nada. Wilson maneja el tiempo de tal manera que permite observar al detalle todos los elementos que componen la escena o la instalación: luz, personajes, objetos, sonido. Por eso, los actores de Wilson en escena o en sus vídeos se mueven despacio, una sola acción puede durar horas. Él se mueve en diferentes campos de las artes plásticas, desde el teatro y las artes performativas hasta las exposiciones, instalaciones y esculturas, pasando por el dibujo y la pintura. Su obra se acerca, como apunta Pedro Valiente en su tesis sobre Wilson, a las “influencias de los dramas musicales de Wagner” porque intenta que la unión de todas las artes se sitúe al mismo nivel de protagonismo. Da la misma importancia al actor que al objeto, la luz o el sonido. Mihail Moldoveanu dice que “las realizaciones de Wilson son sumamente eclécticas,” (Moldoveanu, 2001, 16) debido a que se mueve entre la dramaturgia contemporánea, obras de teatro clásicas, óperas célebres, comedias musicales, desfiles de moda, instalaciones museísticas, dibujos, objetos de diseño.

Mientras que para Tadeusz Kantor el espectador es un testigo de las acciones y para Dominique Gonzalez-Foerster el espectador es el actor protagonista de sus *enviroments*, para Wilson el espectador de sus montajes teatrales y sus exposiciones es un actor invitado, sus protagonistas son los personajes de *Las Fables* o las figuras precolombinas. En sus instalaciones *in situ* los espe-

## Juego entre arte y teatro

ctadores son coprotagonistas con el espacio que él diseña. Wilson busca la percepción del instante y ser consciente del instante, no a partir de elementos anteriores sino a partir de los objetos e instalaciones que él crea, como también hace Richard Serra; pero manejan el tiempo de forma distinta. Serra utiliza el tiempo real, el habitual, no cambia el tiempo del espectador que se mueve entre sus obras mientras y Wilson obliga al espectador a llevar otra velocidad, marca los tiempos, más pausada. Cuando hablamos de jugar despacio nos referimos a dos elementos básicos en el juego: el espacio y el tiempo. Cuando jugamos despacio percibimos el alargamiento del tiempo aunque en ningún instante se haya detenido. Lo que sucede es la prolongación de la acción. El tiempo cotidiano depende mucho de las manecillas del reloj. El tiempo que maneja Wilson depende de la acción y del ritmo. Miguel Morey y Carmen Pardo dicen que “desde sus primeras obras muchos actores han mostrado que el sentir del tiempo desmiente al tiempo del reloj” (Morey y Pardo, 2003, 60) Como vimos en *Espacio y tiempo del juego* la conciencia del tiempo que poseemos depende de nuestra paciencia. Por eso, aunque Wilson crea experiencias en el que todos son protagonistas hay uno que destaca: el tiempo.

La distorsión del tiempo y del espacio en sus obras nos proporciona un enfoque diferente. Separa su obra del entorno cotidiano y nos lleva a la esfera del juego: el ritual, la fiesta.

La celebración es su base, da igual que se sienta como una fiesta, como sucede con *Poles* realizada en 1967, la primera instalación que realiza, y sus exposiciones donde incluye el humor, o el ritual como en sus montajes teatrales e instalaciones. Pedro Valiente en su tesis considera que “Inventado o real, fantástico o cotidiano. En sus montajes siempre aparece lo lúdico en una cadena interminable de círculos concéntricos donde intervienen: es el juego de asistir al teatro. El juego de una obra no naturalista. El juego incoherente del sueño. El juego imaginario del surrealismo. El juego del “mundo Wilson”. El juego desconocido. El juego dentro del juego. (Valiente, 2000, 118) Lo que se produce en su obra es una situación de excepción en la vida.

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

*Poles* está en Grailville center, Loveland, Ohio, es un retiro católico. Wilson la define como un *theater sculpture play environment* (teatro escultura obra ambiente) debido a la función de la obra dentro del entorno. La obra son 66 postes telefónicos equidistantes formando un anfiteatro con su proscenio que permite subirse y saltar a cada uno de los postes.

La obra de *Poles*, además, tiene características que se acercan al trabajo de artistas de esa época, entre ellos Serra. El material que utiliza es madera pero la forma y uso con la que han sido tratados hacen referencia a su pasado industrial de postes telefónicos, como sucede al acero que utiliza Serra. *Poles* está cerca de una localidad, Loveland en Ohio pero situado en un entorno natural, no urbano como las obras de *land art*. Wilson cuenta a Lise Brunel en 1971:

En 1968, en un trigal de Ohio, yo había hecho una escultura con 66 postes de teléfono; la estructura es de empalizada, pero se puede caminar por ella como por las laderas de una montaña hasta lo alto. Los granjeros de la comarca me tomaban por loco, pues aquello no pintaba nada en un trigal. Y, después, cuando necesité para mantener en pie los postes y agruparlos, se interesaron por esta construcción que, poco a poco se convirtió en nuestra obra común, una obra de la que están orgullosos. (Morey y Pardo, 2003, 12)

Wilson define a este lugar como “un lugar de fiesta, de reunión, de conferencia, una tribuna para asistir a un partido de fútbol, un espacio lúdico, pues se puede trepar a él o pasear por su interior”. (Morey y Pardo, 2003, 12) Un lugar en el que se establecen contactos donde suceden cosas, un lugar de celebración.

Desde el 2001 se está organizando un festival de *happening, performances* y música en vivo que se llama PoleStock festival. Con motivo de la restauración que tuvieron que hacer de la obra. En la web viene:

## Juego entre arte y teatro

The resulting sculptural environment, called “Poles,” is no traditional theater space, though it was intended to support a variety of performance activities. (...)

Been restored. The “Poles” has been open to the public since 1968 but had recently fallen into disrepair. Two years ago a community effort was launched to restore it.

The “Poles” will be rededicated on July 22, and in celebration PoleStock, a free festival of happenings, performances, and live music will take place on the site at Grailville.<sup>1</sup>”

Wilson realizó un vídeo *Poles*, 1971, 10min., que resume las inquietudes que nos incitaron a hacer esta tesis. En el vídeo se ven a un grupo de niños corriendo por el campo. Parece una zona de granjas y cultivos. De repente llegan a un sitio donde hay cantidad de postes de madera como de la luz clavados en el suelo, no se sabe si a distintas profundidades o los han cortado a distintas alturas. Allí ven los niños su campo ideal de juego. Lo recorren paseando y corriendo, jugando al escondite y saltando por abajo y por arriba. Hasta que llega la hora de volver a sus casas.

El niño para él es el que mejor puede trabajar con la creatividad. Recientemente comentaba a Ernesto Schoo, periodista del periódico argentino La Nación. Lo que había significado volver a trabajar después de un infarto: “Me olvido siempre de mi edad. Baudelaire decía que el genio es la infancia recuperada a voluntad.

---

1 El resultado de la escultura ambiental, llamada “Poles” es un espacio teatral no convencional, pensamos que podía ser destinado para apoyar a actividades performativas [como teatro, performance, happening, música en vivo,...] (...)  
Fue restaurada. “Poles” ha estado abierto al público desde 1968 pero recientemente había caído en el abandono. Hace dos años, se puso en marcha con el esfuerzo de la comunidad para restaurarlo.  
“Poles” se reabrió nuevamente el 22 de julio, y por la celebración se hace PoleStock, un festival gratuito de happenings, espectáculos y música en vivo que se llevará a cabo en el sitio en Grailville.

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

Cuando se mira a un actor, debe verse a un niño que juega.” (Wilson, 2011, 17 diciembre) Wilson utiliza el juego infantil como base de su trabajo, no es que recuerde la infancia como Kantor sino que encuentra en las acciones de los niños la base su trabajo, es el juego como se ve en la película *Poles*, 1971.

Robert Wilson puede definirse como el niño que juega. La infancia le ha marcado en su concepción de entender el arte y vuelve a los conceptos de la infancia cada vez que tiene que hacer algo. Como dicen Miguel Morey y Carmen Pardo “para Wilson, a menudo el niño representa ese lugar del saber originario al que no se puede dejar de regresar.” (Morey y Pardo, 2003, 21) Él reconoce en el niño al jugador que se “siente a sus anchas” como



[129] [130] [131] [132] Secuencias de la película *Poles*, 1971, de Maclovía y Robert Wilson.

## Juego entre arte y teatro

dice Huizinga. Utiliza los juegos para acercarse al mundo de la infancia y donde esto se deja notar más es en sus textos:

THE DINA DYE KNEE THE DINA  
DYE EYE THE DINA DIE DIE  
DIEING DINA SORE SORE SORE  
THE DINA DYE KNEE THE DINA  
DYE EYE THE DINA DIE THE  
DIEING DINA SORE SORE SOWRDS!  
THE DINA DINA SORE SORE SOWRDS. (...) <sup>2</sup> (Morey y Pardo, 2003, 143)

Tal como suena son juegos de palabras, un trabalenguas para niños. Muchos de los textos escritos por Robert Wilson tienen estas características. Juegan con el ritmo, el sonido y la repetición. El sentido de las frases no tiene ni la menor importancia. Son textos abiertos con infinidad de interpretaciones, por eso utiliza palabras sueltas con la única conexión que es el sonido. Pero el sonido no es lo principal, él siempre empieza a trabajar desde el silencio. Como hace Marcel Duchamp que viene escritos en sus notas y títulos. La diferencia es que Duchamp juega con el sentido y significado de las palabras como *La Belle Haleine*, tal como suena, parece hacer referencia a algo o alguien dulce y bello mientras que haleine hace referencia a algo pestilente. Y Wilson lo hace a partir del sonido como el nombre de su montaje *Death, destruction & Detroit*.

---

2 LA DINA TIÑE RODILLA LA DINA  
TIÑE OJO LA DINA MUERE MUERE  
MORIENDO DINA LLAGA LLAGA LLAGA  
LA DINA TIÑE RODILLA LA DINA  
TIÑE OJO LA DINA MUERE EL  
MORIENDO DINA LLAGA LLAGA ESPADA  
LA DINA DINA LLAGA LLAGA ESPADA. (...)

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

- El control del tiempo

Wilson “«todo mi trabajo es danza».” (Morey y Pardo, 2003, 107) dijo en una entrevista que le hizo Robert Enright para la revista *Border Crossing* en 1994. Y en su obra como él dice a Paul Kaiser en 1995 “la historia podría estar simplemente en el título” (Morey y Pardo, 2003, 31) A partir del ritmo controla el tiempo y la forma hacerlo es partiendo de la danza. Además de esta manera zanja las preguntas sobre interpretaciones de su trabajo. Uno de los motivos de su interés por la danza puede ser por las clases de danza que recibió de adolescente. “De niño era tartamudo. Apenas a los 17 años, una bailarina, Byrd Hoffman, le ayudó a dominar la lengua.” (Ciro Krauthausen, 2002, 31 de agosto) En el documental sobre él, *Absolut Wilson*, 100’, 2006, EEUU-Alemania, cuenta que Byrd Hoffman era profesora de danza de su hermana y le dijo que él debía de hacer las cosas despacio. De esta manera pudo superar su tartamudez.

Los espectáculos de danza de los años 60 son el embrión de su trabajo en escena. En esos años estaban realizando montajes constantemente de George Balanchine, Merce Cunningham y la Judson Church Dance Theatre donde estaban Ivonne Rainer, Lucinda Child y Hanayagi con quienes llegaría a trabajar mucho más tarde al igual que Marta Graham. Wilson siempre que podía iba a verlos como también hacía Richard Serra. Morey y Pardo citan de una entrevista hecha por Guatterini a Wilson en 1991 lo que le interesa de la danza de Balanchine y Cunningham:

Lo que me fascinaba del trabajo de los dos artistas era la abundancia de espacio. En sus trabajos había mucho espacio: un espacio mental. Amé sobre todo los ballets abstractos de Balanchine. Uno advertía en seguida que los bailarines se movían en un espacio “virtual”: sus movimientos estaban relacionados con una música para escuchar. En el caso de Merce Cunningham y John Cage los eventos eran dos: uno visual y otro musical. Se proponían como eventos paralelos. A menudo, en los tra-

## Juego entre arte y teatro

bajos de Cunningham, la música de Cage se presentaba una primera vez al principio del ballet. Música y danza, concebidas separadamente, se acoplaban como en un *collage*. (Morey y Pardo, 2003, 15)

Esta obra *collage* como define el trabajo de Cunningham y Cage ha repercutido en su obra hasta el punto de hacer colaboraciones con músicos como Phillip Glass, Tom waits, Laurie Anderson y Michael Galasso entre otros. Wilson considera su labor de dramaturgo una mezcla de imagen y sonido como en la danza. En una entrevista con Charlie Rose, Wilson explica su relación con la literatura.

La mayoría de dramaturgos escriben textos, palabras, yo escribo imágenes, fotos. Pasa lo mismo en el caso de *Einstein en la playa*, no hay un libreto, sino un libro visual con referencias musicales, y un libro de dibujos no es lo usual para una ópera. La diferencia entre el teatro o Broadway y lo que yo hago es que en mis obras lo que ves es tan importante como lo que escuchas; no se trata de un elemento decorativo, de una simple ilustración. (Rose, 2010)

Una de las características más llamativas del teatro de Robert Wilson es que el tiempo que usa es ilimitado y la limitación es, en la mayoría de los casos, espacial. Él considera que la forma de controlar el tiempo es a través de construir el espacio que le rodea. Por ejemplo en *Einstein on the beach*, 1976, José Antonio Garriga Vela escribe en el periódico Sur una reseña de la obra y cuenta: “La acción creo recordar que duraba algo más de dos horas (era la versión reducida) y en ellas Wilson se acerca al niño, le da un vaso de leche luego se dirige a la niña y le ofrece otro vaso de leche. Después coge un cuchillo y los mata. Fin.” (Garriga Vela, 2003, 7 de noviembre)

*KA Mountain and GUARDrdenia Terrace* en 1972 que duraba las veinticuatro horas de siete días seguidos y transcurría en

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

la cima de una montaña sagrada del desierto de Irán. En uno de sus montajes donde refleja el uso del tiempo y espacio ilimitado. Era la historia de una familia y de cómo la gente cambia. Para controlar ese tiempo ilimitado lo hace a partir del ritmo de las acciones.



[133] [134] *KA Mountain and GUARDrdenia Terrace*, 1972, de Robert Wilson.

Richard Schechner explica cómo es el teatro ritual de los Orokolos:

Todo esto me hace pensar en el teatro ritual no escrito. Los Orokolos de Nueva Guinea son famosos por una representación ritual en la que participan muchísimos actores y que se desarrolla en un arco de tiempo de seis a veinte años. Toda la aldea conoce el «programa», pero pocos sobreviven y consiguen verlo realizado en el orden justo. (Schechner, 1973, 73)

Este teatro ritual del que habla Schechner en relación con los *events* de Allan Kaprow bien puede asemejarse a la utilización del tiempo de Robert Wilson. En una entrevista realizada por Umberto Eco en 1991 a Robert Wilson que recogen Morey y Pardo cuenta:

## Juego entre arte y teatro

En mis primeras piezas me preocupaba especialmente esta idea de una repetición eterna. He hecho piezas que duraban veinticuatro horas e incluso una que se sucedía durante siete días seguidos. Me decía que podría existir un teatro donde se representara una pieza en sesión continua, de modo que uno pudiera ir a pasar un cuarto de hora durante la pausa de la comida, o por la tarde, como se va a un parque para ver las nubes en el cielo u observar a los paseantes. No habría principio, ni medio ni fin como en Shakespeare, simplemente una secuencia ininterrumpida. (Morey y Pardo, 2003, 41)

Louis Aragon en la crítica que escribe también da su percepción del tiempo en el montaje de *Deafman Gance* en 1971 y que recogen también Morey y Pardo:

Imagínate que está también el problema del tiempo, con el ser humano como reloj: esos muchachos y esas muchachas que pasan por el límite profundo de la escena y de lo desconocido, es una playa, una pista de carreras... como simples corredores de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, y regreso continuo, y que son el reloj del tiempo humano; o bien esos hombres-peces que reptan sobre el vientre en el proscenio, los codos por alitas, de un lado al otro del teatro, y vuelta a empezar; o, también, el tiempo objeto marcado por una silla que invierte más de cuatro horas en descender desde los telares en el extremo de una cuerda. (Morey y Pardo, 2003, 25)

Morey y Pardo describen el teatro de Wilson como un “despliegue de un tiempo despsicologizado” que guarda relación con “el teatro Noh y la estética japonesa, y con las enseñanzas liberadoras de la experiencia de artistas como John Cage o Merce Cunningham.” (Morey y Pardo, 2003, 103) La situación de los actores de Wilson debido a la lentitud de la acción, parecen estar inmóviles. Aspecto que comparte con la danza japonesa Jiuta Mai que “cuyo punto de partida consiste en que «el movimiento

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

está en la inmovilidad y la inmovilidad está en el movimiento»” (Morey y Pardo, 2003, 99) Están en un punto medio entre la acción y la no acción. Él marca el movimiento desde la disposición a realizarlo. Hace visible el instante previo de la acción, lo que Eugenio Barba llama *sats*. Miguel Morey y Carmen Pardo dicen que es “Conocer el momento en que el movimiento se condensa en el gesto es también, seguramente, reconocer el tiempo que necesita el movimiento para hacerse gesto.” (Morey y Pardo, 2003, 117) Wilson parece conseguirlo a partir de la repetición y sobre todo de la duración del movimiento.

El gesto, condensación del cuerpo, minimalismo de la emoción y el sentimiento, puede fundar el vocabulario de la mirada que Wilson construye en su teatro. Un vocabulario articulado con las repeticiones de un gesto en la escena, pero también con los desplazamientos de la repetición, con las variaciones que dan a ver la misma escena con una ligera diferencia. (Morey y Pardo, 2003, 119)

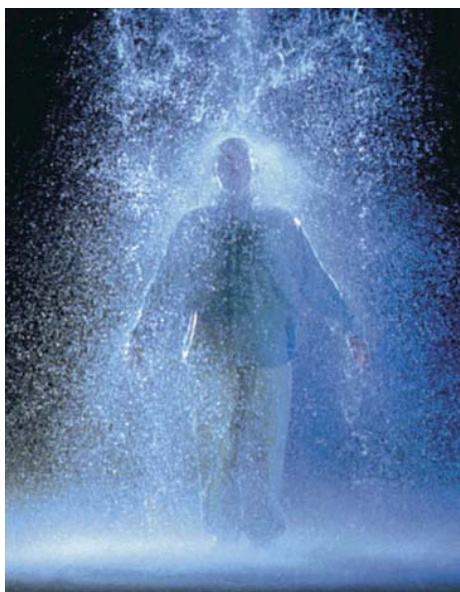
La mínima emoción, el tiempo despsicologizado convierten la obra en un espectáculo estético que permite analizar lo que ves y siente desde la distancia. La cual no está emparentada directamente con Bertold Brecht sino en relación con el tiempo, no es la acción realizada en un tiempo normal sino la acción estudiada como de un documental de ciencias naturales donde se estudia el comportamiento de los animales, el estudio del galope del caballo, del comportamiento de la sociedad o de una madre con su hijo recién nacido. En una entrevista con Alain Philippon en 1988 cuenta que pasó cuando conoció al doctor Daniel Stern, director del departamento de Psicología de la Universidad de Columbia y autor de *Interpersonal world of the infant*.

En 1967 vi trescientas películas sobre las relaciones entre las madres y sus bebés. Un investigador de la facultad de psicología de la Universidad de Columbia realizó las películas, en situación real, que mostraban a bebés

## Juego entre arte y teatro

que lloraban y sus madres que se acercaban. Yo he visto estas películas a velocidad normal y, después, imagen por imagen. Imagen por imagen se ve algo completamente diferente. En ocho casos de cada diez, los tres primeros fotogramas de un movimiento de un segundo muestran una expresión de cólera y de agresividad en el rostro de la madre. En los tres fotogramas siguientes, la madre tiene una expresión diferente, y así sucesivamente hasta el sossegamiento y la ternura. (Morey y Pardo, 2003, 17-18)

Es una acción donde el espacio es el normal y el tiempo se alarga para estudiar con minuciosidad. Esta situación nos recuerda a los vídeos de Bill Viola la acción de una persona tirándose al agua la vemos a cámara lenta desde distintos puntos de vista o los gestos de un cuadro en movimiento parecen casi inmutables es comparable los vídeos de Viola *The Crossing*, 1996, y *The Passion*, 2008, con los retratos que Wilson realiza a celebridades y animales en *Voom Portraits*, 2010.



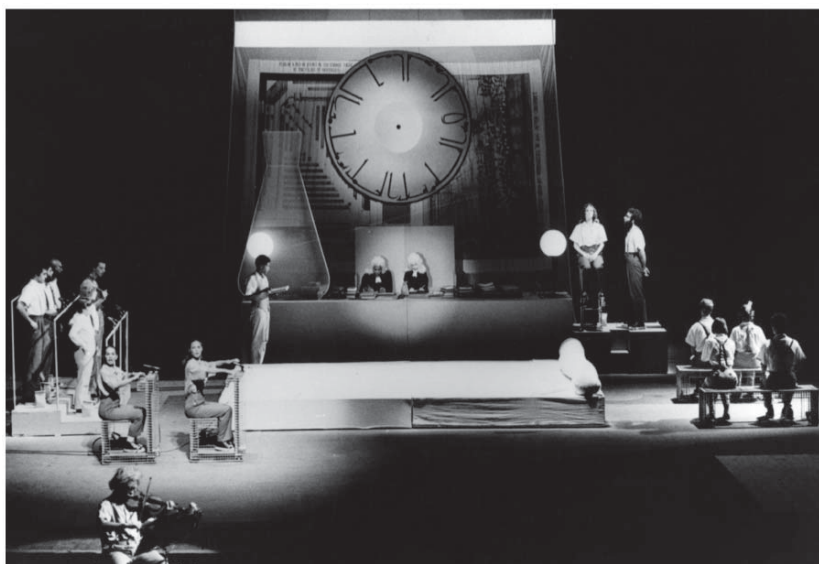
[135] *The Crossing*, 1996, Bill Viola y [136] *VOOM Portraits*, 2010, Robert Wilson

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

Wilson para buscar los detalles que se parecen a *Viola tensa* la línea del espacio y el tiempo en directo y lo ejecuta hacia la lentitud. Según Morey y Carmen Pardo “para Wilson la obra se gesta entre la línea del tiempo y del espacio, una es vertical y la otra es horizontal y en la tensión que se crea entre las dos se mueven los actores y se forma la “línea sobrenatural del teatro” (Morey y Pardo, 2003, 72) Esta relación forzada del tiempo y del espacio nos acerca nuevamente al concepto de *infracino* o *infraleve* de Marcel Duchamp donde se sitúa lo mágico de lo cotidiano, la frontera o pasaje de lo natural a lo sobrenatural, entendido este último como la conciencia de lo natural precisamente por no serlo. “Cruzar la línea natural y la sobrenatural es atenerse a la encrucijada del tiempo y del espacio, es construir sus diferentes articulaciones.” (Morey y Pardo, 2003, 79)

En una entrevista realizada por Jaqueline Lesscheave a Robert Wilson después del estreno en París de *Einstein on the beach* cuenta Robert Wilson que los movimientos minuciosos y minús-



[137] *Einstein on the beach*, Venice, 1976, Foto de Fulvio Roiter

## Juego entre arte y teatro

culos producen la sensación de intimidad. Este tipo de trabajo es completamente opuesto al trabajo que hacen grupos como Living Theatre, Grotowski o los movimientos teatrales de los años sesenta porque estos grupos resaltan el esfuerzo del actor, y por lo tanto imponen el esfuerzo al público. Para Wilson es más interesante cuando el esfuerzo no se hace visible en la escena y busca la eliminación de la emoción aparente del actor. Los actores de Wilson se acercan a la imagen del autómatas, maniquí o super-marioneta.

La construcción temporal de sus obras está marcada por el minutaje, la distribución de los tiempos de cada una de las acciones. Morey y Pardo consideran que dependiendo del minutaje de la estructura de la relación con el resto de los movimientos de la partitura visual se percibirán los movimientos rápidos o lentos. El minutaje en danza es una de las herramientas más utilizadas para controlar los tiempos de las acciones. Suele ser una estructura cerrada y controlada por el reloj. Miguel Morey y Carmen Pardo considera que el proceso de trabajo de Wilson es formal. Y que empieza con un título y la división de los actos, temas y articulaciones. Se hace el minutaje de cada parte y surgirá la estructura general de la obra y la forma. “Como si se tratara de una composición musical clásica.” (Morey y Pardo, 2003, 75) Mientras tanto la percepción del espectador y del actor le marcará otra muy distinta. Será un tiempo subjetivo pues está relacionado con la percepción personal del tiempo.

La existencia del espacio se refiere al tiempo y la del tiempo al espacio, como indicaban tanto Lefebvre como Bajtin. Dentro de esta misma concepción se mueve Robert Wilson. En el libro de Miguel Morey y Carmen Pardo recogen las palabras de Robert Wilson que aparecen en *Bob Wilson: fechas, imágenes, palabras*, selección de Jan Linders en 1997 “«El tiempo existe a través del espacio. La construcción es el espacio en el tiempo. Y el tiempo en el espacio. Uno no existe sin el otro.»” (Morey y Pardo, 2003, 60) La utilización del tiempo en Wilson no sólo se realiza a través del minutaje sino también con la musicalidad, como en danza, pero él maneja una musicalidad textual. El texto para Wilson tiene las

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

características de la música, en el silencio y en el sonido. Es un baile de palabras.

Juntos damos vida a un texto verbal, en el cual sin embargo las palabras no tienen la función de contar una historia o de comunicar un sentido. Las palabras son como una música, faltas de trama: una forma de poesía concreta utilizada como sonido y también como imagen... Para definir exactamente esta fase, diría que las palabras se manifiestan para que se las escuche como se escucha un ruido, un sonido, como si los elementos atmosféricos se hubieran reunido en una habitación. (Morey y Pardo, 2003, 31)

THE DINA DYE THE DINA... trataba más de ser un juego de palabras por su sonoridad y ritmo utilizando la repetición y el silencio. Sobre todo en los primeros textos juega más con el silencio y la sonoridad más que con el contenido textual. En sus primeros montajes la narración queda marcada en el esquema básico de la narración: introducción, nudo y desenlace. Porque “aunque basta el espacio de una lápida para contener, encuadrada en musgo, la versión abreviada de la vida de un hombre, los detalles siempre se agradecen.” (Nabokov, 2000, 9) Tras conocer y trabajar Wilson con el escritor y dramaturgo Heiner Müller con *Maquina Hamlet*, 1986. Esta obra plantea, debido a la obsesión de Müller por el texto de Shakespeare, una forma de destruir y reducir el texto de *Hamlet*. Esta destrucción del texto es lo que resulta atractivo para Wilson para reconstruir a partir de imágenes. Wilson empezó a trabajar no solo con textos propios sino con textos de otros escritores y dramaturgos como Beckett, Ibsen, Wagner, La Fountain y clásicos griegos como Homero. En una entrevista de Robert Wilson con Rocío Valdéz del periódico de Santiago de Chile, La Tercera cuenta: “En una función de *A letter from Queen Victoria* (1974), Beckett me honró con su visita: tras bambalinas elogió mi texto fragmentado no secuencial.” (Valdez y Wilson, 2011)

## Juego entre arte y teatro



[138] *A Letter for Queen Victoria*, Spoleto, 1976. Foto de Beatrice Heyligers

El texto del montaje *A letter for Queen Victoria: FOTO*

1 WHAT

2 WE'RE DOING THE FOUR ACTS ACT ONE  
ACT TWO ACT THREE AND ACT FOUR

1 WHAT

2 WE'RE DOING "A LETTER FOR QUEEN  
VICTORIA"

1 WHAT

2 WE'RE DOING THE SPEAKING

1 WHAT ARE ME DOING

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

2 WE'RE DOING THE PLAY

1 WHAT ARE WE DOING

2 WE JUST DID ACT ONE AND WE'RE  
GOING TO BE DOING ACT TWO ACT THREE  
AND ACT FOUR

2 WE'RE DOING "A LETTER FOR QUEEN  
VICTORIA"

1 AND YOU SIT ON THE BENCH

2 AND YOU WAIT FOR ME

1 AND YOU SIT ON THE BENCH

2 AND YOU WAIT FOR ME

1 AND YOU SIT ON THE BENCH

2 AND YOU WAIT FOR ME ...<sup>3</sup> (Wilson, 1996,  
71-72)

Para Wilson no existe una importancia real de la palabra para construir ni la acción ni el contexto. "El silencio de Wilson es un silencio que habla", escribía el dramaturgo Eugène Ionesco al compararlo con Beckett." (Valdez y Wilson, 2011) Es tal la relación con la obra de Samuel Beckett con la utilización del silencio en el texto que Wilson se identifica con la obra de Samuel

---

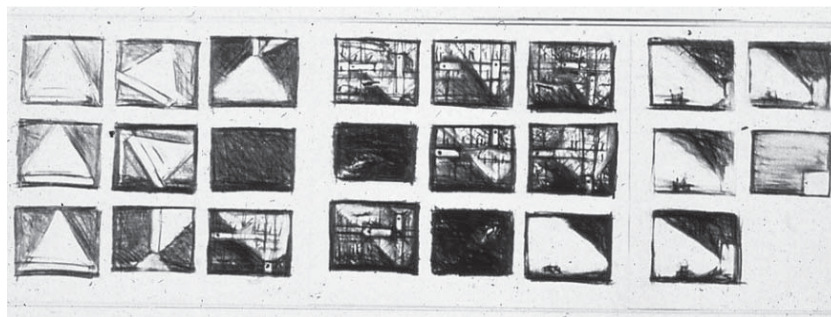
3 1 QUÉ 2 ESTAMOS HACIENDO CUATRO ACTOS ACTO  
UNO ACTO DOS ACTO TRES ACTO CUATRO 1 QUÉ 2 ESTAMOS  
HACIENDO "UNA CARTA PARA LA REINA VICTORIA" 1 QUÉ  
2 ESTAMOS HABLANDO 1 QUÉ SE ME HACE 2 ESTAMOS HA-  
CIENDO EL MONTAJE 1 QUÉ ESTAMOS HACIENDO 2 ACABA-  
MOS DE HACER EL ACTO UNO Y VAMOS A ESTAR HACIENDO  
ACTO DOS ACTO TRES Y ACTO CUATRO 2 ESTAMOS HACIEN-  
DO "UNA CARTA PARA LA REINA VICTORIA" 1 Y TÚ SIENTA-  
TE EN EL PUPITRE 2 Y TÚ ESPERAME 1 Y TÚ SIENTATE EN EL  
PUPITRE 2 Y TÚ ESPERAME 1 Y TÚ SIENTATE EN EL PUPITRE 2  
Y TÚ ESPERAME...

## Juego entre arte y teatro

Beckett e incluso uno de sus últimos montajes ha sido *Días felices* uno de las últimas obras de Beckett. Wilson considera que para hacer un montaje sobre una obra de Beckett es “esencial” tener “un gran sentido del tiempo” (Valdez y Wilson, 2011)

Su creación de palabras no es importante incluso a pesar de haber sido nominado a los premios Pulitzer. Cuenta Robert Wilson en la entrevista con Charlie Rose cuales fueron los motivos para que no se lo dieran:

Para hacer una ópera, hago un libro visual primero, preparo la puesta en escena con un vídeo y la música se escribe de acuerdo con el movimiento y las imágenes. Después de todo esto alguien puede escribir un texto. Así que el libro visual no es un accesorio secundario, sino que tiene su propia estructura, sus propias reglas. En ese sentido es muy diferente de todo lo que se hace en Broadway o con la ópera convencional. Ése pudo ser el problema para la gente del Pulitzer. (Rose, 2010)



[139] Storyboard de *Einstein on the Beach*, 1976, de Robert Wilson.

Esos son sus libros. Libros de acciones. Él empieza dibujando las imágenes y luego construye los objetos necesarios para que el resultado sea esa imagen. Para eso utiliza varios libros: de acciones, luces, imágenes y otro de sonido. “La construcción de este libreto visual es estructural, su objeto es construir el espacio-

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

tiempo de la escena y de la mirada.” (Morey y Pardo, 2003, 49) Mihail Moldoveanu los define como “sistemas de anotación independientes –guiones a los que Wilson llama «pantallas» o «libros» (screens o books) –, que una vez superpuestos constituyen un espectáculo.” (Moldoveanu, 2001, 15) El libro al utilizar la paginación utiliza el tiempo de forma que el libro del tiempo no hace falta. Todos los libros utilizan en su construcción el tiempo.

Otra manera de utilizar el tiempo es a través de los objetos que pertenecen a una época o la utilización de un objeto que funciona como el carrillón de un reloj como un péndulo. Este último también nos puede recordar a un metrónomo. Esta acción del objeto hace referencia a la temporalidad del momento, mientras está pasando. Un ejemplo claro es la silla que baja desde el peine o el neón que se balancea como un péndulo durante toda la representación de la obra. El tiempo podría ser:

El trazado que mueve el drama, la acción misma incluso, como en el último acto de *Einstein on the beach*, donde una barra de luz se mueve durante dieciséis minutos sobre el escenario. Pero igualmente también constituye el tiempo y el espacio creado para que imagen y sonido convivan en escena, tal y como acontece en el primer acto de *Lohengrin*, donde una barra de luz horizontal del tamaño de la escena asciende lentamente haciendo de contrapunto a la música de Wagner. (Morey y Pardo, 2003, 49)



[140] [141] *Lohengrin*, Zurich, 1991. Foto de Schlegel & Egle.

## Juego entre arte y teatro

Otra forma de remarcar la temporalidad la vemos en sus exposiciones. En algunos casos es a través de la luz que sobre una figura inmóvil, va cambiando con el transcurso del día. Las horas más plásticas y representadas por Wilson son las crepusculares, utiliza el contraste del fondo con la figura a contraluz. Los cambios de luz remarcados tanto en el teatro como en las exposiciones por el negro del resto de la sala son apenas imperceptibles, es un estudio cromático al detalle de la iluminación de las 24 horas que modela la figura o escultura y que lleva el tiempo que Wilson desea. Una de las características comunes del teatro es la limitación del espacio a la caja escénica y la limitación del tiempo a la que se considere oportuna. Pero lo que se cuenta dentro de esa caja es la condensación de una historia. De forma que las acciones suelen ocupar nada de tiempo para contar lo máximo de la historia en acciones y en palabra. La diferencia está en la historia que cuenta Wilson, que como contaba Garriga Vela de *Einstein on the beach*, sucede lo contrario, en dos horas suceden muy pocas cosas. El teatro facilita los cambios temporales y los enmarca. Wilson cuenta en una entrevista con Charles Rose para la revista *El Malpensante*: “No pienso en el tiempo como un concepto, pero cuando se trata de teatro puedo estirarlo, comprimirlo: es algo plástico.” (Rose, 2010)

- **La celebración a escena**

Como estuvimos hablando en la introducción, una de las características de la obra de Wilson es que hay una unión de todas las artes al estilo wagneriano, el arte total: música, texto, objetos, luces, vestuario, actores, espectadores. Todo se encuentra al mismo nivel de protagonismo.

Pero existen dos que están por encima de los demás. El tiempo y el espacio. Esta ruptura con el tiempo tradicional como hablamos antes nos acerca su obra a la celebración e incluso a la esfera sagrada. Su obra se convierte en un ritual profano en el que cada uno de los participantes toma el rol comparable a los participantes de una misa que se reúne a la hora fijada y tiene la duración

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

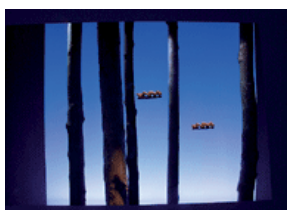
que marca cumplir con el ritual. O en relación a la duración como vimos en el ritual de la tribu Orokolos que pueden durar la representación años y representarse en cualquier momento. Mientras que el espacio que utiliza es un espacio definido. Wilson explica:

En los años setenta, casi todas las *performances* se inscribían en un espacio total en el que se podía mirar desde todos los lados. Eso nunca me ha gustado. No me gusta el teatro sin forma... Hoy el teatro moderno tiene que hacerse siempre en un hangar o en un garaje, en un espacio abierto. Por mi parte, prefiero un espacio estrictamente definido. Dondequiera que estemos, hay muchas cosas que ver. Es muy difícil ver y oír en un espacio abierto. Cuando se quiere ver y oír algo, lo mejor sigue siendo un teatro con proscenio. (Morey y Pardo, 2003, 27)

La caja escénica le permite utilizar cada uno de los elementos y llevarlo a su máxima expresividad, sin distorsiones del entorno. Pero ha realizado montajes en otros espacios, como salas de exposiciones y espacios naturales, más cercanos a la idea de entornos casi religiosos: la instalación *in situ Poles*, 1967, está en Grailville, una zona de retiro católico y el montaje teatral *KA MOUNTAIN AND GUARDenia TERRACE: a story about a family and some people changing*, 1972, era un montaje teatral que duraba siete días y cada día las veinticuatro horas, celebrado en Shiraz, una montaña sagrada de Irán. Se acerca a la idea de la obra sagrada en comunidad y primitiva y se aleja de esos lugares de los años 60 de garajes y almacenes que desacralizaba la obra de arte.

En la mayoría de sus exposiciones Wilson crea espacios escénicos, uno de los más claros y al que pude asistir fue a la exposición de Arte precolombino que montó con motivo del Forum Barcelona en el 2004. Esta exposición consistía en tres partes o tres actos, porque unía la acotación temporal del teatro que se marca con el cambio de situación o del espacio. El primer acto fue una pequeña sala con pasillos estrechos entre paneles fabricados con cajas de plástico de cervezas y refrescos, en ellos incrustaba unas vitrinas

## Juego entre arte y teatro



[142] [143][144]  
Exposición *Imágenes del cuerpo. El museo interpretado por Robert Wilson*, Museo Rene Barbier, 2004

que recordaban, por el tamaño y la iluminación, a las vitrinas de las joyerías. Era un recorrido que debido a la estrechez resultaba laberíntico y agobiante. El segundo acto transcurría en un pasillo muy oscuro que daba la impresión de haber entrado en un acuario. Muy parecido a la exposición *Chronotopos & Dioramas* de Gonzalez-Foerster. Allí las figuras de arte precolombino también estaban en vitrinas que eran cajas escénicas empotradas en las paredes negras y había una caja enfrente de la otra. Situaba las figuras en un contexto bastante inusual debido a que normalmente el espacio suele ser neutro, y creó un contexto imaginado por él y pensado para cada figura. La primera caja tenía una figura en un pedestal con un cortinón rojo brillante. Te dabas la vuelta para ver lo que tenía enfrente. La primera sensación primera es que esa no era una caja sino un espejo, porque cuando te acercabas por el pasillo veías reflejarse el mismo espacio con la misma luz. Pero para sorpresa, enfrente había otra caja negra con un cortinón rojo brillante y encima del pedestal estaba un perro de peluche. El cambio de esquema era tan sorprendente que hacía que fueras pausadamente por el pasillo parando en cada una de las cajas escénicas. Las demás eran figuras precolombinas en otros entornos: en mitad de una urbanización de casas prefabricadas

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

modelo americano, en mitad del campo, al lado de un avión accidentado, volando, al lado de un rascacielos. Se suponía que estos escenarios tendrían el vidrio delante como las vitrinas anteriores, pero como le sucede al teatro tradicional a la italiana, la boca del espacio escénico hacía de límite entre el espectador y los actores y por lo tanto no había ningún vidrio. El tercer acto se desarrollaba en una sala un poco más grande donde había un banco. La sala era igual que las salas de proyecciones de los museos y galerías. Allí te sentabas y mirabas la caja escénica y otra figura precolombina se encontraba en mitad del campo y te parabas a contemplarla y ver como cambiaba la luz desde que amanecía hasta la noche.

La exposición de Wilson más que un medio para mostrar su trabajo se vuelve una obra más, son *envairoments* como sucede con la obra de Dominique Gonzalez-Foersters.

Las diversas exposiciones forman parte de la labor del artista en tanto constructor de espacios y tiempos. Lo expuesto genera un movimiento en el espacio en el que se expone, y busca también provocar el movimiento de quienes deambulan en la exposición. Lo expuesto gesta los recorridos en los que el tiempo y espacio se encuentran. (Morey y Pardo, 2003, 82)

Otro modelo de exposición de Robert Wilson y que también pude ver, fue la que realizó con motivo del montaje que hizo con la Comédie-Française de *Les Fables de La Fontaine*. Esta exposición estuvo desde el 24 de noviembre del 2004 al 24 de julio del 2005 en París. Las vitrinas no eran cajas escénicas sino que las salas enteras se transformaban en vitrinas. El vestuario del montaje y la utillería se hallaban, sorprendentemente, distribuidos por los pasillos y las salas. Los figurines tenían el aspecto de los personajes que se ponen a comentar sobre las fábulas en cualquier momento mientras usan la utillería. De nuevo aparecen los cronotopos del camino y del encuentro que no se pueden separar debido al componente afectivo del espacio y el tiempo. En este caso la planta baja del edificio sirve para crear los recorridos, como sucede en

## Juego entre arte y teatro



[146] *Les fables de La Fountaine*, 2003, y [147] *Portrait, Sill Life, Landscape*, 1993, exposiciones de Robert Wilson

las exposiciones, y la distribución de los objetos, que el visitante desconoce, hace que sean encuentros fortuitos. Nuevamente el espacio y el tiempo unidos por la experiencia. Y la exposición como un medio de creación.

Esta exposición sobre *Les fables de La Fontaine* nos recuerda a los montajes realizados por Tadeusz Kantor sobre su propia obra teatral. Él trabajaba con objetos y personajes en escena que posteriormente se transformaban en parte de la instalación expositiva. La única diferencia es que el juego que hace Kantor es con la memoria, y en las instalaciones incluye el vídeo que muestra el objeto o los personajes en acción. Wilson considera la exposición y el teatro independientes pero convierte la exposición en una experiencia teatral a partir de los maniqués vestidos de personajes y la iluminación que te vas encontrando en el recorrido. Se parecen a los recorridos de la casa del terror o de la risa de los parques de atracciones y ferias. En este sentido nuevamente nos remite a Gonzalez-Foerster.

Otra exposición que hace referencia a su trabajo teatral la describe Pedro Valiente en su tesis:

En 1991 el Museum of Fine Arts de Boston, el Contemporary Arts Museum de Houston y el San

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

Francisco Museum of Modern Art presentaron la exposición “*Wilson’s Vision*”. La concepción de la muestra retornaba a las formas teatrales wilsonianas, con iluminación escénica y ambiente sonoro de Hans Peter Kuhn el Prólogo había fotografías de esculturas de un castillo de Postdam, en el Acto 1 aparecía dominando la escena un brillante cubo blanco, símbolo del Golem (figura sobrenatural en la literatura mística judía), y en un extremo una maniquí con una vestimenta (sombbrero, máscara y abrigo largo de papier-maché) que usaron los actores de *Death Destruction & Detroit* 11(1987); en el Acto II se recreaba la instalación *Memory of a Revolution*; en el Acto III aparecía una pared de control con luces luminosas de *Einstein on the Beach* (1976) y *Rudolf Hess Beach Chairs* de *DD & D* (1979). (Valiente, 2000, 201)

Otra exposición-instalación que hizo *in situ* fue en 1995, basada en la novela de H.G. Wells *La máquina del tiempo*, 1895.

*H.G. (Glik Street Installation)* en una antigua prisión de Londres (...) En esta ocasión la arquitectura del espacio desempeñó un papel esencial, tanto como fuerza motivadora como fuerza conceptual. En las instalaciones anteriores aparecen siempre consideraciones arquitectónicas (...) En su reseña para The Independent Tom Lubbock destacó el énfasis en el espectador como *voyeur*, así como muchas formas de la mirada: a través de una cerradura, una enorme vista, escondidas cavidades... (Valiente, 2000, 203)

La reseña que hizo Tom Lubbock nos recuerda al efecto de *Etant Donnes*, 1966, de Marcel Duchamp donde el espectador cambia su posición como tal a la de actor *voyeur*.

Los textos que utilizó Wilson para esa instalación eran de *La máquina del tiempo* de H.G. Wells. Textos que sonaban en murmullo mientras se recorría el edificio. Esta no es la única

## Juego entre arte y teatro



[148] [149][150]*Walking, a landscape intallation*, Norwich, 2012, de Robert Wilson

instalación que utiliza de base alguna obra literaria. Otro ejemplo y del que hablaremos más detenidamente es Dominique Gonzalez-Foersters que utiliza la literatura para contextualizar sus montajes e incluso llega a dejar libros en sus instalaciones.

Uno de los últimos proyectos que Wilson estaba preparando en 2008 transcurría en una isla de Holanda y al final tuvo que cambiar de entorno. Al menos así parece. Wilson explicó en el 2008 en qué consistía la instalación al aire libre que estaba preparando en Holanda, que no llegó a realizarse. Para los Juegos Olímpicos de Londres de 2012 Robert Wilson hizo una instalación al aire libre que se desarrolló en Norwich en el Reino Unido entre los meses de agosto y septiembre que se parecía considerablemente a la exposición que tenía proyectada en el 2008. La instalación de Norwich se llamaba *Walking* para ello requería de un paisaje natural que tuviera “mar, una zona de hierba y una zona de dunas muy altas dando al mar del norte”, y que se tardara “una hora y media en atravesar” caminando aunque pediría al público que tarde cuatro horas en hacerlo “para que la percepción del tiempo y el espacio fuera distinta. La instalación *Walking* propone al espectador un tiempo determinado para estar en los lugares

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

que él crea y para recorrerlos. Son como los distintos pasos de un ritual en el que uno se inicia y requiere la información del maestro, en este caso Wilson.

Wilson propondrá al participante “estar durante 3 minutos en una caja hermética, que tiene tres metros y está situada al sur, sin sonidos, ni luz, para que tenga sensaciones extrañas al estar sin ver, ni oír”. Después le hará pasar a un patio amurallado que “da al cielo y en el centro tiene un agujero de 15 metros de profundidad, del que sale un sonido muy bajo” y en el que sólo podrá coincidir con 7 personas más. A continuación, el espectador comenzará a “atravesar la isla, pero entre cada persona debe haber unos 10 metros de distancia” para llegar a una zona de bosque donde se encontrará con “dos muros de madera, que deberá flanquear” y descubrir que ha llegado a la zona de las dunas. Al final de recorrido instalará un montículo de barro con forma de pirámide, “en contraposición al agujero del castillo, porque de ella sale un sonido como de campanas, muy agudo”, que será “quemado para que quede como si fuera cerámica” y finalmente, hay una “pequeña escultura de piedra, de mil años antes de Cristo”.

La luz, en el espacio de Wilson, ya sea en entornos naturales como salas de exposiciones o incluso en sus montajes teatrales, refuerza el carácter de otros elementos, principalmente, como hablamos en el apartado anterior, del tiempo. Su importancia recuerda a la situación privilegiada que se le da en los espacios religiosos de las iglesias románicas y góticas. Por ejemplo la escena que dura dieciocho minutos de *Einstein on the Beach*.

Una barra de luz se mueve desde su posición horizontal hasta la verticalidad total. Según Paul Kaiser la desmaterialización del escenario ha permitido a Wilson composiciones más precisas y elegantes, lo cual se ha convertido en la dominante de su visión teatral. (Valiente, 2000, 20)

## Juego entre arte y teatro



[151] *Einstein on the beach*, 1976, de Robert Wilson y [152] *Diagonal of May 25*, 1963, de Dan Flavin

Robert Wilson ha llegado a utilizar hasta ciento veintidós focos en sus libros o *screens*. En alguno de sus montajes nos recuerda a la obra de Dan Flavin, a nivel de percepción son iguales lo que varía es la disposición del espectador. La luz que aplica Wilson es cambiante, el espectador se sitúa en su butaca y desde allí observa los cambios, mientras que la luz de Flavin es fija y el espectador es el que se mueve alrededor observando los cambios que produce el movimiento en una sala con esa luz.

Miguel Morey y Carmen Pardo consideran que las inscripciones de espacio y luz posibilitan “la formación de atmósferas, densidades; la aparición y el movimiento de objetos y actores.” (Morey y Pardo, 2003, 49) Cambiar la percepción de una habitación con sólo modificar la luz ya sea por la fuente o por el color puede producir un efecto en espectador que puede parecer mágico. Este cambio en el trabajo de Wilson no se produce sólo en la habitación sino en todos los objetos y personajes que están dentro. Al final nos recuerda a los juguetes de ambientes, mencionados por Jasia Reichardt, que crean espacios donde se libera la imaginación y nos acerca a un mundo mágico.

### 3. Formas de juego

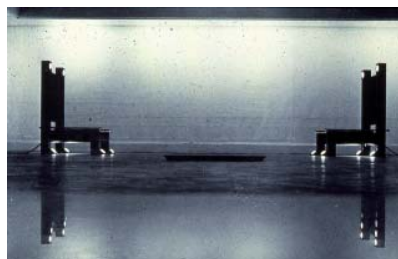
#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

Los objetos que diseña Wilson son protagonistas pero no están cerca de lo cotidiano por su diseño, no son funcionales, como pasa con las mesas y sillas hechas de tuberías de plomo y roscas en *Einstein on the Beach* (1976) que parece un juego infantil de construcción como el *Structube* de la exposición de *Play Orbit*. Las esculturas con aspecto de algún elemento cotidiano están más cerca de los objetos sagrados del ritual. Para Calvo Serraller cumple dos funciones de uso: experimentación y pensamiento. En una reseña en el periódico *El País* con motivo de una exposición de Robert Wilson en una galería de arte en Madrid en 1992 Calvo Serraller califica a los muebles como esculturas:

Los objetos que Wilson fabrica son esculturas, desde su primera instalación, *Poles*, donde los postes telefónicos institúan el movimiento con y en el espacio, hasta otra instalación como *14 Station* (2000), donde las casas son consideradas como «espacios mentales», espacios que son entonces «una manera de pensar», es decir, un ver que es al mismo tiempo una experimentar. (Calvo Serraller, 1992, 28 de septiembre)

Como dice Pedro Valiente desde que hizo *Poles* todo el trabajo escultórico que ha realizado son muebles y objetos para sus montajes. Que como pasa con la luz, el sonido y el movimiento son también actores. Pedro Valiente los califica de “impenetrables” porque son objetos y muebles realmente difíciles para ser usados. Los más corrientes son las sillas y las mesas. Wilson señala que el trabajo que hace en teatro es la continuación de su trabajo como artista visual, las piezas que concibe no son la utillería para sus montajes sino que la relación en la que trabaja está enfocada en términos espaciales de textura, línea, son obras de arte, escultura, dibujo. Que debido a los materiales o posición que utiliza pierden el sentido del uso cotidiano. Su primer mueble-escultura es *Hanging Chair (Freud)* de 1969. Después llegarían piezas como *Stalin Chairs* (1973) y *Queen Victoria Chairs* (1974). Con las sillas tiene una relación muy especial. En el documental *Absolut Wilson*, Robert Wilson muestra su colección de sillas entre las que

## Juego entre arte y teatro



[152] *The Black Rider*, 1990, y [153] *A Letter for Queen Victoria*, 1974, de Robert Wilson

hay muchas que él diseñó y han salido en alguno de sus montajes. Él siempre cuenta que cuando era niño le gustó una silla que tenía su tío. Y él se la regaló. Cuando tenía unos catorce años su primo le escribió reclamándole la silla, porque la silla era suya. Y Wilson se la devolvió. “Sillas que colecciona, exhibe y construye para los personajes de sus obras y que son para él un símbolo de la «simplicidad de las cosas» y de la profundidad de la vida” (Morey y Pardo, 2003, 82) Desde entonces ha creado y posee una gran colección.

Dibuja y diseña sillas. Construye sillas. Les da un nombre. Las incorpora a sus obras. Y las compra: posee un colección personal de cientos de sillas de todas clases, tamaños y épocas. A Wilson le interesan desde reliquias asiáticas a taburetes *kistch* de plástico. (Valiente, 2000, 211-212)

Las sillas son objetos que curiosamente toman mucha importancia no sólo en Wilson sino también como veremos en Tadeusz Kantor. En Kantor es por oposición a lo habitual que se hace en teatro que es caminar, como él dice. Mientras que para Wilson realiza un papel dentro del montaje y no son material de apoyo del actor, la función que realizan es visual. La ausencia de estar sentado y la posición nada cómoda que toman los actores al sentarse. La silla es otro personaje, al igual que sucede con la luz, la silla como personaje dialoga con el actor o el objeto, su presencia hace que varíe la percepción que tiene el espectador de lo que

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio



[154] *The Life and Time of Sigmund Freud*, 1969, Hanging Chair, [155] *Death, Destruction and Detroit III*, 1999, Queen's chair y [156] *The Life and Times of Joseph Stalin*, 1973, Stalin Chair, de Robert Wilson.

rodea o está con la silla. En muchos de sus montajes los objetos, la mayoría muebles, son diseñados por él. Estos muebles aparecerán posteriormente en sus exposiciones, por ejemplo:

En 1990 *Room for Salomé* formaba parte de la exposición *Energieen* del Stedelijk Museum de Amsterdam. En esta ocasión los muebles/esculturas actuaban como actores. Entonces se destacó su sentido teatral, poético, como si las sillas comenzaran a contar historias..., de la forma en que lo haría un artista. (Valiente, 2000, 201)

En el catálogo de la exposición del trabajo escultórico de Wilson en la Berlin Festspiele de 1978, Roland H. Wiegstein considera que el mobiliario de Wilson: sillas, mesas y bancos, recuerdan a los muebles de una sala cualquiera o a la actitud física del actor en escena, si se ha visto el montaje. Los muebles de Wilson pueden ser comparados con los discos de acero y plomo de Richard Serra, los ensamblajes minimalistas de Sol Lewitt o los edificios de Gerrit Rietveld.

El vestuario a veces es diseñado por Wilson y otras veces no, pero siempre posee la característica de crear visualmente la metamorfosis del actor y también posee características espaciales, como unificador del actor al entorno escénico que ha creado. Algunos de sus trabajos se distinguen por su sencillez y el aspecto cotidiano, sobre todo en los primeros trabajos. Por ejemplo, *La*

## Juego entre arte y teatro

*dama del mar*, 1998, el diseño es de Giorgio Armani. Pero al construir el cuadro en movimiento, Wilson expone los rasgos más importantes del vestuario. En *La dama del mar* una mujer lleva una falda negra tan larga que llega hasta el final del escenario y se tensa por atrás, al contraluz con el ciclorama detrás semeja una mujer que sobresale en la cresta de una ola. Muchos de los vestuarios que él diseña remarcan algún elemento estético de quien lo lleva y en otras situaciones ayuda a que el movimiento del actor o actriz en escena sea más pausado de lo normal debido a la dificultad que origina el propio traje. En este aspecto recuerda a la ropa creada por Lygia Clark. En el caso de Clark es una ropa diseñada para conectar con otros espectadores. Mientras que la ropa de Wilson conecta al actor o actuante al cuadro, de esta forma lo conecta con el espacio y por la movilidad que le da le conecta con el tiempo. Le hace ir despacio.

- **El espectador**

Se ha escrito que su teatro está muy emparentado con la idea de Gordon Craig sobre el actor, la “supermarioneta”. La “supermarioneta” de Gordon Craig por otro lado no tiene nada que ver con que el actor deba trabajar como una marioneta, sin su propia voluntad. No se puede tomar de forma literal. Gordon Craig se refería, tal como explica en su libro *El arte en el teatro*, a la vuelta a los orígenes del teatro y toma como símbolo el teatro de marionetas balinés. La obra de Wilson, como la de Kantor, está emparentada con las ideas de Bertold Brecht que tratamos en las reglas del juego: “«Si, en la escena, debes girar a la izquierda, piensa que giras hacia la derecha: será una experiencia nueva, para el actor y para el público»” explica Wilson. (Morey y Pardo, 2003, 116) La teoría del distanciamiento de Bertold Brecht tiene como pautas el crear la duda. No quiere que el espectador entre en la obra a partir de la identificación con el personaje. Brecht reconocía que quería un teatro épico, educativo a partir de la crítica y que para ello tenía que haber un distanciamiento entre el espectador y lo que ve en escena. Wilson intenta representar con minuciosidad detalles para

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

que el espectador pueda viajar libremente con la mirada de un lado a otro del escenario sin perderse nada.

Si un actor contempla las cosas desde esta perspectiva, a vista de pájaro, o sea a cierta distancia, concede al espectador o espectadora el espacio para sus fantasías. El teatro sólo puede señalar el camino, reflejar, alentar. Esto es lo que convierte a los actores en médiums. Si el público quiere entregarse a ese momento, entonces todo sale bien. Yo no quiero enseñar, quiero redescubrir lo oculto. (Morey y Pardo, 2003, 26)

El actor de Brecht se cuestiona sus propias acciones, cabe la posibilidad de hacer otra acción, no están sujetos al destino que marca el dramaturgo. Ese momento de indecisión ayuda a crear el distanciamiento con lo que sucede en escena y con los personajes. Busca la sorpresa para el actuante y el espectador. Brecht convenía que el mejor actor para su teatro era el que no era actor, o era *amateur* o un actor muy bueno. En el caso de Wilson sería difícil que un actor se dejara manejar como una marioneta sin dejar ver algo del carácter de él mismo, sobre todo cuando la mayoría de los actores que han trabajado con Wilson no son actores profesionales, incluso algunos ni siquiera *amateur*, como también hacía Kantor. Desde los años ochenta, al menos, participa un actor profesional o un bailarín profesional como son los casos de Lucinda Child, Hanayagi, Ivonne Rainer o Willen Defoe. Hay que especificar que estamos hablando de los montajes propios. Pues si nos referimos a los que han sido contratados lo ha realizado con compañías profesionales, por ejemplo la Comédie-Française o la compañía de teatro Dramatyczny de Varsovia. Louis Aragon refiriéndose al montaje de *Deafman Glance*, escribe:

Todo es experiencia. Hasta el juego que se ha dejado libre a los que yo no llamaría ni bailarines ni actores, pues son eso y otra cosa: experimentadores de una ciencia que aún no tiene nombre. La ciencia del cuerpo y de su libertad. (Morey y Pardo, 2003, 45)

## Juego entre arte y teatro

La clave del trabajo de Wilson está en la libertad de la experimentación que considera que se tiene siempre pero que no siempre se es consciente. Tal como vimos en Richard Serra, la experimentación no se puede separar del cuerpo y de la mente. Serra lo hace a partir del recorrido físico del espectador y Wilson considera que el teatro es el mejor modo. Para Wilson: “El teatro es algo que se experimenta, y experimentar es un modo de pensar. No se experimenta algo exclusivamente con la mente, sino también con el cuerpo: estoy conmovido, estoy emocionado, me pasa algo.” (Moldoveanu, 2001, 19)

Carmen Pardo y Miguel Morey explican lo que sucede cuando se usa un vocabulario formal: “el espectador tiene tiempo para ver, para escuchar y, si quiere, también para pensar.” (Morey y Pardo, 2003, 211) Mientras que él no habla de este aspecto de su teatro, él quiere que el espectador se interrogue. Esta labor es una de las claves de la pedagogía actual, si no hay preguntas no hay respuestas y no hay forma de asimilar lo que se ve, lee o escucha. La pregunta exige al espectador la espera hasta encontrar la respuesta y por lo tanto la atención y recepción de lo que esté pasando. Wilson dice al *Periódico de Extremadura*: “Para mí nuestra responsabilidad como artistas es preguntar, porque si sabemos qué estamos haciendo no hay razón para hacerlo. Yo lo dejo a la interpretación del público.” (Álvarez Amaro, 2004, 1 de agosto) Por otro lado esa cuestión impositiva que ve Wilson en el teatro participativo para él desaparece en el momento que crea las acciones simultáneas en la misma escena y también cuando el teatro es formal. Valiente escribe en su tesis lo que dice Wilson:

Podemos ser más honestos diciendo que algo es artificial. El formalismo significa distancia con respecto a lo que se está diciendo o haciendo. En la distancia se muestra más respeto por la audiencia. Prefiero no imponer una interpretación, dejar que el público entre en escena a su antojo, por sí mismo. Debemos hacer sugerencias; pero no insistir. (Valiente, 2000, 139)

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

De forma que le da espacio a cada uno de los que están en el teatro.

Para Wilson hay que respetar al espectador y la única manera es dejando una lectura abierta y que cada cual saque sus propias conclusiones. De forma que nos recuerda a los conceptos de Duchamp sobre el juego mental y la representación, que él llama “espacio mental”. Las obras de Wilson se acercan a los conceptos de Duchamp.

Interpretar un texto es como mentir, porque sus significados y las posibles formas de leerlos son infinitos. Una puesta en escena no puede entonces sino estar supeditada a esta variedad de significados y su fin es necesariamente mantener el texto abierto y problemático. Será el público el que saque conclusiones. (Morey y Pardo, 2003, 152)

Por ejemplo cuando cuenta Garriga Vela el efecto que tuvo el montaje de *Einstein on the beach* en Barcelona, “venía de actuar en el Teatro Griego de Barcelona, donde se formó un importante espectáculo en las gradas, con lanzamiento de objetos incluido.” (Garriga Vela, 2003, 7 de noviembre) Wilson se mantiene con esa idea del respeto al público y por eso no acepta la pregunta de qué quiere contar, para él su responsabilidad está en otro lado:

Mi responsabilidad como artista es crear, no interpretar. Lo cual resulta cierto tanto en mi trabajo en las artes visuales como en teatro. Ahora estoy trabajando en *La flauta mágica* y les digo esto a los cantantes todo el tiempo. Es algo muy confuso para ellos porque están acostumbrados a que deben interpretar sus papeles y actuar de forma naturalista con razones psicológicas para todo. Creo que la interpretación la debe hacer el público, no el actor, el director o el autor. Creamos un trabajo para el público, y debemos darle la libertad para que haga sus propias interpretaciones y tome sus propias conclusiones. (Valiente, 2000, 62)

## Juego entre arte y teatro

En una entrevista de Rocío Valdez para el suplemento del Festival de Teatro del periódico *La Tercera* en un periódico de Santiago de Chile sobre el montaje de *Días felices*, 2011, Wilson repite que “interpretar no es responsabilidad mía, ni del autor o el actor: la interpretación es para el público.” (Valdez y Wilson, 2011) Wilson como otros artistas, entrega el material al espectador y que cada uno saque sus propias conclusiones. Sagrario Aznar cita a Bertold Brecht y dice que

Si la expresión *obra integral* significa que la interpretación es un embrollo, si las artes tienen que *fundirse*, los distintos elementos se verán igualmente degradados, y cada uno actuará como un mero *alimento* para el resto. El proceso de fusión se extiende hasta el espectador, que se ve arrojado también a la misma mezcolanza, convirtiéndose en parte pasiva (sufriente) de la obra de arte total. (Aznar, 2000, 15)

Wilson, como espectador de los montajes de danza de Cunningham y Cage, comentaba que su experiencia le sorprendía que funcionara igual que un *collage* debido a que la música y la danza iban por caminos distintos y él como espectador lo mezclaba en su cabeza. Sagrario Aznar, subraya:

La libertad organizadora de Cage produjo una acumulación de acciones en la que el sujeto era unidad y pluralidad al mismo tiempo, al ser objetivamente libre de hacer lo que quisiese, pero estar vinculado al conjunto por una temporalización común. Las acciones se desarrollaban entre el público y no tenían más pretensión que la de estimular las distintas percepciones de los espectadores. (...) El objetivo último, tanto de Cage como de Cunningham, es preservar la libertad perceptiva del espectador. (Aznar, 2000, 15)

Para Moldoveanu lo que hace Robert Wilson es utilizar las acciones simultáneas en escena para buscar esa libertad creadora del espectador.

### 3. Formas de juego

#### 3.1. Robert Wilson, jugar despacio

La existencia simultánea de varios centros de interés hace que la obra de Wilson no pueda ser captada íntegramente durante su representación; por eso continúa en la imaginación del espectador mucho tiempo después de la conclusión del espectáculo. El actor ni domina la escena ni se impone al público. (Moldoveanu, 2001, 15)

Si Robert Wilson piensa que no tiene nada que ver con Grotowski es en los aspectos formales de su obra y la experiencia física del momento. Grotowski buscaba una participación activa real del espectador dentro del montaje, como hablamos, y lo que quiere es al espectador sentado y que tenga las experiencias del montaje en la distancia lo mismo que quien contempla un cuadro. Pero Jerzy Grotowski creaba la obra a partir de la mezcla de las experiencias de los actores, a partir de ahí creaba una partitura de acciones, como en danza. El único que conocía la historia del montaje era él y ofrecía una partitura de acciones para que el espectador montara su historia al igual que Wilson. La obra final está en la cabeza de cada espectador no está en el actor. Laurie Ander-



[157] *A Letter for a Queen*  
Victoria, New York City, 1974.

## Juego entre arte y teatro

son que fue la compositora de *Alceste* (1986) confiesa lo que le produce el trabajo de Wilson: “Las obras de Wilson se funden en mi mente. Esa es la clave de su trabajo. Es como un sueño.” (Valiente, 2000, 13) Morey y Pardo cuenta que Robert Wilson en una entrevista con Linders en 1992 da su visión del teatro.

Casi todo el teatro que me ha sido dado a ver me parece demasiado exterior. Se mueve demasiado. Parece Mikey Mouse. *Just relax*. Me gusta que el teatro que hago mantenga una cierta distancia mental para su libre arbitrio, para sus propios descubrimientos. La mayor parte del tiempo, el teatro me parece demasiado impositivo, demasiado agresivo, ¿no hay que reclamar con tanta insistencia la participación de los espectadores! (Morey y Pardo, 2003, 191)

Curiosamente Robert Wilson trabaja con un espacio enmarcado, delimitado por la caja escénica y da todo el espacio que necesite al espectador para experimentar.

A través del espectador el espacio de los montajes de Wilson se expande. Él lo limita en la caja escénica y el espectador lo amplía con su forma de percibir. Moldoveanu cuenta que Robert Wilson dice:

Cada uno de nosotros ve y oye en todo momento con un oído externo y un oído interno... En el teatro, sobre todo en mi teatro, hay que volverse ciego para ser sordo. Y de la misma manera que los ciegos perciben los colores, los sordos pueden oír los sonidos. El cuerpo percibe y ve. Nosotros no interpretamos para el público, sino que presentamos ideas al público, y, en consecuencia, el espacio se ensancha. Yo no narro necesariamente una historia sino que propongo una lista de ideas (Moldoveanu, 2001, 14)

Y como para el actor y para él hay que escuchar con todos los sentidos puestos. “Vosotros y los espectadores tenéis que es-

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

cuchar cada uno de los gestos, cada uno de los movimientos. Recordad a Charlie Chaplin o a Buster Keaton. (Krauthausen, 2002, 3) El tiempo que ocupa el espectador en escuchar es también el tiempo de la espera activa.

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Juego

Del vacío,

De cualquier cosa,

De lo no importante,

De lo indigno

De ser representado. (Kantor, 2003, 91)

Tadeusz Kantor utiliza objetos haciendo ready-mades, o usándolos en montajes escénicos, *happenings* o como materia de su obra pictórica. Muchos de los objetos son sacados de su entorno habitual para incluirlos en otro bien distinto o cambia su uso. Por ejemplo un armario convertirlo en una habitación o un caballete y una caja sea un pequeño escenario. El uso de estos objetos es delimitado porque quien lo utiliza es el actor, ya sea de un montaje teatral o de un *happening*. Dentro de sus *ready-mades* están los bio-objetos, máquinas que las mueve el propio actor, mitad hombre mitad máquina. A diferencia con Duchamp que le quita el uso normal para convertirlo en un objeto artístico para ser visto y posiblemente usado por el espectador. Kantor trata en su obra el tiempo. Al igual que Serra se plantea la materia del tiempo. Serra trabaja a partir del recorrido del espectador alrededor de la materia y Kantor desde la huella de la acción y la memoria. Kantor quiere crear un legado, un patrimonio en relación con la

## Juego entre arte y teatro

materia que trabaja y que tiene la característica de lo temporal y lo efímero como son los *happenings* y las representaciones teatrales. Por eso utiliza la memoria de los hechos, del testigo ya sea a través de la cámara o de la presencia en el momento del espectador como testigo. Duchamp creaba situaciones específicas con *Etant Donnés* y con las exposiciones de los surrealistas: *Exhibición Internacional de Surrealismo*, París, 1938 y *Primeros papeles del surrealismo*, Nueva York, 1942, para la que hace instalaciones. Kantor se plantea la exposición como medio para crear situaciones y convertir al espectador en protagonista igual que Gonzalez-Foerster, pero él llega a estas situaciones partir del happening o las acciones con los objetos, mientras que Gonzalez-Foerster continúa y resalta la exposición como ambientación. Otro elemento en común de Gonzalez-Foerster y Kantor es el uso de la literatura. Para Gonzalez-Foerster está en la base de su trabajo y por el contrario Tadeusz Kantor se fue desligando de la literatura y de la palabra con los años para dedicarse al gesto. Pero los autores que leyó también dejaron la base para su nueva construcción. Bruno Schulz escribió un *Tratado de los maniqués* que nombra Joan de Segarra. Este texto puede hacernos entender los conceptos que maneja Kantor como la reducción de la expresión a cero, el concepto de la muerte y de la materia, el uso del maniquí y los espacios con recuerdos, etc. Este relato cuenta como el padre se separa del mundo y vive en una habitación de la casa sin apenas tener contacto con el resto de la familia, sus hijos, mujer y sobrina. Al salir sólo un momento de la habitación descubre a dos costureras que han contratado, divertidas y ágiles, y él se dedica a hacer cosas a las jóvenes y a hablar. En ese instante entra la sobrina en la habitación e interrumpe lo que el tío está haciendo pero le anima a seguir hablando. Es cuando explica su tratado de los maniqués. El maniquí, un ser que sólo respira, hace la digestión y repite lo aprendido. No es de carne y hueso sino de productos químicos, es una materia amorfa. La materia es lo que quiere siempre modificar el demiurgo y busca la perfección. Como materia también está la muerte, que es el principio de otra materia. Los que son humanos sólo buscan utilizar la materia imperfecta,

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

les encanta los cachivaches. El ecosistema de los maniqués son las habitaciones que tengan la huella de los deseos y frustraciones, que son figuras efímeras. Hasta que las costureras y la sobrina se cansan de escucharlo y le hacen callar.

Kantor lleva la representación a todos los formatos en los que trabaja: el teatro, *happening*, pintura, objetos. La utiliza como recurso para introducir el tiempo. El objeto de Kantor, como explica Isabel Tejeda, no es un objeto nuevo sino un objeto con huellas de sus dueños y del tiempo. Kantor utiliza la figura como materia de su trabajo y como aquello que observa. Al igual que Giacometti que también utiliza la representación de la figura, sobre todo después de los años que hizo sus tableros, conocida como la época surrealista, sus cabezas parten de la pregunta ¿qué es una cabeza? Alberto Giacometti representa la figura que él observa. Él es el que observa y él es el que se pregunta. Mientras que en los objetos representados por Kantor el espectador se pregunta por el objeto desde la perspectiva del tiempo y del suceso. ¿Qué ha pasado? Es la misma situación que sucede con las exposiciones de Dominique Gonzalez-Foerster, donde aparecen los espacios como si se hubiera producido una estampida. En Kantor no es una situación hipotética, por eso es desde la memoria o desde el documento memoria, porque la representación de sus objetos en exposición hablan de la acción realizada con ellos con anterioridad.

Kantor bebe de las corrientes artísticas de cada momento y las va adaptando a su interés: “la huella de la acción”. La pintura de Jackson Pollock nos recuerda la acción que ha ejecutado el artista, el *dripping* y los movimientos que ha hecho que, como dice Rosalind Krauss, nos recuerda a un baile. Según Rosemberg: “Lo que iba a surgir en la tela no era un cuadro, sino un suceso (...) Lo que importa siempre es la revelación contenida en el acto.” (Aznar, 2000, 17) Es lo mismo que le sucede a Kantor: el objeto se convierte en la huella del pasado.

Kantor busca la inutilidad absoluta del arte y, por lo tanto, del juego. Para él sólo el arte permite la autorrealización y, por lo

## Juego entre arte y teatro

tanto, no tiene finalidad, es gratuita. La forma de conseguirlo es partir de la inexpresividad del actor y de las acciones repetidas. Este aspecto nos recuerda a la inexpresividad de los actores de los montajes de Robert Wilson y a la muñeca mecánica de *Los cuentos de Hoffman*, el grado cero en la interpretación. Como si de un documental se tratara. Para Kantor “reducir a cero en la práctica cotidiana significa negación y destrucción.” (Kantor, 2003, 90) En definitiva la nada. “En la nada podrá divisar lo extraordinario y puede que también pueda divisar la propia nada.” (Kaprow, 2000,82)

Busca la inexpresividad, del vacío en el actor y en la obra hasta el momento de llegar dentro de la materia viva a la máxima inexpresividad que se da en la muerte. Kantor cree que “el hombre muerto posee las mismas características que debe tener el actor. El cadáver llama la atención de la gente, y la rechaza: lo mismo debe ocurrir con el actor. Debe atraer y rechazar.” (Kantor y Quadri, 1986) Es lo mismo que sucede con la teoría del distanciamiento de Bertold Brecht. En la que buscaba una separación emocional sobre todo empática dentro del montaje escénico. Es como ejemplifica:

Quando se ve caer a un hombre en la calle, víctima de una muerte súbita, entre él y el espectador se establece una separación, una pared que éste siente por primera vez: y es la primera vez que ve a ese hombre. Y tal es el caso del actor, ese ser que se nos parece hasta el último rasgo y que al mismo tiempo es infinitamente extraño, detrás de un muro infranqueable. (Kantor, 2003, 272)

Otro rasgo en común con la teoría del distanciamiento de Bertold Brecht es la utilización de actores no profesionales. Pero en realidad Kantor considera que el actor nóvel le permite mayor acercamiento con el público. Y Kantor consideraba que le permitiría tener mayor acercamiento al espectador hasta sentirse identificado con el actor .

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

I CIVILI-ATTORI, col loro aspetto, coi loro modi di vivere e di pensare, assai strettamente *imparentati* cogli SPETTATORI. Gli SPETTATORI si identificano con gli ATTORI-CIVILI al loro *grado zero* di espressione.<sup>4</sup> (Kantor, 1988, 82)

El actor es igual de válido para actuar que cualquier persona de la calle, e incluso el espectador será más cerca de la idea de actor, o mejor dicho, actuante. Los montajes no serán tanto representaciones teatrales como *happenings*.

La reducción a cero de la representación se acerca a la idea del maniquí de Bruno Schulz, de la super-marioneta de Gordon Craig que evoluciona hacia la muerte, el teatro de la muerte. Para Kantor la pintura, como el resto de sus montajes y *happenings*, es tiempo.

El contacto con la *materia*, en el cual el *gesto* humano y la decisión humana recibían una nueva definición. (...) Una materia no gobernada por las leyes de la construcción, continuamente cambiante y fluida, imposible de captar por medios racionales, que hace que todos los esfuerzos por modelarla en una forma sólida sean ridículos, vanos y sin efecto, que más bien constituye una manifestación sólo accesible por la fuerza de destrucción, por el capricho y el *azar*, por la rapidez y la violencia de la acción. (Kantor, 2003, 43)

El objeto convertido en materia de la obra nos habla de un antes y de un ahora, un presente que no cambia. Por ejemplo un paraguas aplastado y pegado en un lienzo nos habla del paraguas que fue y que pudo ser usado y que tras su destrucción (por aplastamiento) y pegado en un lienzo se ha convertido en una obra pictórica. Tadeusz Kantor explica:

---

4 Los actores nóveles, en todos los aspectos en la forma de vivir y de pensar, están estrechamente emparentados con los espectadores. Los espectadores se identifican con los actores nóveles en el grado cero de expresión.

## Juego entre arte y teatro

Su aparición concuerda con la convicción, cada vez más poderosa, de que la vida sólo puede ser expresada en el arte por medio de la falta de vida y del recurso a la muerte, a través de las apariencias, la vacuidad, la ausencia de todo mensaje. En mi teatro un maniquí debe transformarse en un MODELO que encarne y transmita un profundo sentimiento de la muerte y la condición de los muertos –un modelo para el ACTOR VIVO. (Kantor, 2003, 247)

Lo que busca Kantor en el actor se parece a lo que interesa a Grotowski del actor. Kantor busca la no-representación del actor, reducir a cero la representación se consigue “cuando el actor se acerca a su *propio estado personal*” (Kantor, 2003, 118) y para Grotowski el actor es como es y lo que hace es expresar su ser, a modo de confesión. Joan de Segarra define en el artículo-obituario a Kantor como:

Un artista radical que ha tenido el coraje, que ha corrido el riesgo –riesgo auténtico, ése sí– de convertir su biografía en espectáculo, de hacer de ella, de su persona, su propia creación. Tadeusz Kantor no hace de Dios en el escenario, no hace de nada: se autocrucifica cada noche. *Ecce Homo*. (De Segarra, 1990, 10 de diciembre)

La diferencia en la obra de Kantor es que es él y no el actor el que realiza la confesión. La obra de Kantor se vuelve una confesión personal ante el público. Cuando representa *Umarla klasa* (La clase muerta), 1975, Tadeusz Kantor se consagró a nivel internacional. Este montaje permite ver todas las características de su obra incluso de las anteriores. *La clase muerta* consistía en un día de clase de unos alumnos ancianos que se comportan como niños. Llevan anexos a sus cuerpos cada uno de ellos un maniquí del tamaño de un niño y un objeto que representa la vida del anciano. Todos cargan con los recuerdos de su infancia. Todos están muertos y los maniqués son los fantasmas de la infancia, los únicos vivos son los espectadores. Durante la clase repiten gestos, ruidos

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

y bailan un vals. Mientras desde una esquina de la escena Kantor dirige al grupo e interrumpe la acción cuando cree que tiene que corregir algo. Al final de la clase cada uno de los actores va abandonando la escena y deja en su lugar el maniquí. Más que un montaje teatral se mueve entre el ensayo de una obra teatral y la performance. Kantor explica el trabajo de los actores:

Los últimos preparativos para el GRAN JUEGO con el VACÍO se hace apresuradamente. Como todo esto se desarrolla en un teatro, los actores de la CLASE MUERTA respetan lealmente las reglas del ritual en el teatro, asumen papeles en una obra, pero aparentemente no les dan mucha importancia, y por así decirlo actúan automáticamente, por costumbre; tenemos incluso la impresión de que se niegan ostensiblemente a apropiarse esos papeles como si sólo repitieran las frases y los gestos de otro, soltándolos con facilidad y sin escrúpulos; estas reglas se derrumban de vez en cuando como si estuvieran mal aprendidas. (Kantor, 2003, 260)



[158] *Happening*,  
*Lección de anatomía de Rembrandt*, 1971, de Tadeusz Kantor

## Juego entre arte y teatro

Nuevamente el actor no intenta apropiarse del personaje sino que mantiene un distanciamiento con el personaje y con el público como exigía Bertold Brecht en su teatro. De esta forma rompe la magia y lleva a la nada también al teatro. Kantor aparece en escena, como ya hablamos, se mantiene en un lado como un director de orquesta que marca los ritmos e interrumpe, como en un ensayo cuando un actor sobreactúa. Joan de Segarra dice que él “está ahí para amonestar al actor que sobreactúa, para romper la ilusión; su presencia en el escenario es ilegal y por eso le agrada, por lo que tiene de ilegalidad y de provocación.” (De Segarra, 1990, 10 de diciembre) La presencia de Tadeusz Kantor en el escenario es igual que cuando organiza un *happening* en el que organiza o dirige a los espectadores para que actúen como actores improvisados en el momento de la acción.

- **Del happening a la exposición**

Las acciones de Tadeusz Kantor se deben a su labor de director teatral. La utilización de actores no profesionales, como también prefería Bertold Brecht, tiene que ver con la implicación del actor casi espectador o el espectador convertido en actor dentro de la obra. Su compañía al final de su vida estaba compuesta por un grupo en el que sólo había un actor profesional. Para él la improvisación y el azar jugaban el papel más importante de su trabajo. De ahí que la mayoría de sus trabajos sean *happening*, incluso los montajes teatrales se acercan a él. A finales de los cincuenta Tadeusz Kantor entra en contacto con FLUXUS y las tendencias del momento. Gracias a las invitaciones a la Documenta 2 (1959), y a la Bienal de Venecia (1960). A demás de exponer en varias galerías europeas y una estancia en Estados Unidos en 1965. A Tadeusz Kantor se le incluye dentro del grupo FLUXUS EAST, artistas FLUXUS que se encuentran en el lado oriental, entonces en el lado comunista, de Europa.

Algunos de los *happenings* de Kantor fueron *Dividing Line* (Galeria Krzysztofory, 1966), *Panoramic Sea Happening* (1967) y *Letter* (Galeria Foksal, Warsaw, 1968). Los *happenings* fueron incluidos en la exposición *Happening & fluxus* (1970), que organizó

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Harald Szeemann en Kölnischer Kunstverein.

Uno de los elementos que define al *happening* y también al teatro es lo temporal, que es lo que permite la fluidez y le hace efímero, como sucede con la creación. “La característica de la creación es el estado fluido, cambiante, no durable, efímero – como la vida misma.” (Kantor, 2003, 136) Los *happenings* de Kantor bien se pueden relacionar con el texto de Bruno Schulz:

Nuestras creaciones no serán protagonistas de romances en innumerables fascículos. Sus papeles serán breves, lapidarios, sus caracteres no tendrán proyección de futuro. Nos comprometeremos a menudo a darles vida un solo instante, para que realicen un solo gesto y pronuncien una sola palabra. Confesémoslo públicamente: no vamos a hacer hincapié ni en la durabilidad ni en la solidez de la realización; nuestras creaciones serán provisionarias, hechas para un solo uso. (...) Nuestra ambición se resumirá en un ambicioso lema: para cada gesto, un actor, para cada palabra, para cada acto, un hombre. (Schulz, 2008, 78)

Según Kantor el cambio sucedido en el arte a partir de *La fountain* (1917) de Duchamp no sólo fue el de la traspolación de arte del objeto a la acción de elegir sino también al proceso de creación nuevamente, como vimos con Richard Serra, el arte procesual como referencia para la creación. “El acto de creación se transportó a otros ámbitos: los de la decisión, la iniciativa, la invención: la esfera mental.” (Kantor, 2003, 134) Y el *happening* puede considerarse como la evolución de estos cambios. Los *happenings* de Kantor por su organización nos pueden recordar a los *events* de Allan Kaprow.

El *event* va organizado de manera que todos dispongan de un programa («programa» es el término con el que he decidido sustituir la palabra «guión»: busco términos que cada vez estén menos ligados a las artes) y saben exactamente que deben suceder. (Kaprow, 1973, 73)

## Juego entre arte y teatro

Un ejemplo de un programa de *happening* propuesto por Tadeusz Kantor lo tenemos *Agricultura en la arena* (1967).

Se vuelca en la arena toda una montaña de papeles viejos  
diarios      revistas      están distribuidas entre  
la  
multitud      unos instructores especiales ponen a la  
gente  
en filas      espaciándola regularmente      a una  
señal  
cada todos se inclinan      cada un cava un agujerito  
planta un diario      en la forma deseada      amon-  
tona  
la arena alrededor      con cuidado de respetar la  
altura  
prescripta      los instructores      instruyen corrigen  
vigilan la regularidad de los espacios      y de las formas  
prescriptas      una línea avanza detrás de la otra      se  
inclina rítmicamente      planta en los espacios me-  
didos  
entierra      de algunos pasos      y otra vez se  
in-clina      planta      hasta el infinito      toda la  
columna recorre la playa entera      después de su paso  
quedan en la playa cientos de diarios plantados      todo  
un campo sembrado. (Kantor, 2003, 169)



[159] Preparación del *happening Agricultura en el mar*, 1967, y [159] *Agricultura en el mar*, 1967

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Leyendo el texto del *happening* por su forma de escribir nos recuerda a Kaprow pero también a los textos de Duchamp. Que como dijimos en su momento parecen manuales de instrucciones. Los happenings de Kantor realizan la mayoría de las acciones el mismo público, por eso, necesitaban unos “instructores especiales”. Posteriormente, en sus montajes, él sería el instructor. Estos *happenings* fueron el campo de pruebas para los últimos montajes: *Umarla Klasa* y *Wielopole, Wielopole*.

Una característica bastante habitual de los *happenings* y montajes teatrales de Kantor es que busca el espacio idóneo para la representación, ya sean playas, cafés, teatros o sótanos. Este último es de los lugares predilectos de Kantor, los sótanos de los edificios de Cracovia con arcos y techos abovedados que recuerdan a las cárceles de Piranesi. En el *Tratado para maniqués* de Bruno Schulz explica el entorno ideal de estos seres:

Estas formas no eran nada en comparación con la riqueza de formas y la magnitud de la pseudofauna y la pseudoflora que a veces aparece en ambientes muy determinados: pisos antiguos cargados de emanaciones varias de vidas y sucesos; atmósferas consumidas, ricas en ingredientes específicos de sueños humanos; ruinas abundantes en humos de recuerdos, de añoranzas y de ocios estériles. (Schulz, 2008, 85)

Parece estar describiendo los lugares predilectos de Kantor al igual que sus objetos. Los lugares idóneos para hacer y desaparecer a estos seres en cuestión de un momento, exactamente lo que dura un *happening*. En uno de estos sótanos estaba situada la Cricoteka, su sala de ensayos, donde invitaba a la gente a ver sus ensayos y a tomar un café. Actualmente en la antigua Cricoteka hay una discoteca y en otro sótano también muy céntrico se ha creado la Cricoteka, museo.

La utilización de estos espacios puede deberse a la clandestinidad de las representaciones teatrales en época de guerra y le

## Juego entre arte y teatro



[160] Happening *Kurka Wodna*,  
1967, Teatro Cricot 2.

hace volver a los mismos espacios de entonces. Es además un lugar ajeno a las instituciones museísticas y políticas. Parece retomar la idea del obra *in situ*, la búsqueda de otros espacios inexplorados en este caso para la representación, pero en realidad tiene un cierto parecido a la localización de la obra de Richard Serra. Busca espacios urbanos y requiere de un público pero, como sucede con la mayoría de los *happenings*, lo cita a una hora y un día. Realiza como diría Mitjail Bajtín un cronotopo, uno de los más temporales, el encuentro. Bien esta forma de usar el espacio nos puede recordar a Claes Oldenburg cuando hace la famosa obra *The Store* que tuvo lugar en un almacén en el 107 East Second Street desde el 1 de diciembre de 1961 hasta el 31 de enero de 1962. SAGRARIO AZNAR lo define como:

Una extraña unión de estudio/galería y artista/vendedor, Oldenburg estaba cuestionando, entre otras cosas, el mercado del arte, la museificación y el coleccionismo que él estaba convencido amenazaban la pureza de su arte y que fueron uno de los caballos de batalla de todo el pop. (Aznar, 2000, 28)

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

O también nos puede recordar a la obra de Terry Fox<sup>5</sup> de 1970 “*Cellar*, el artista escogió como espacio del sótano de la prácticamente nueva galería, en lugar de los estupendos espacios de exposición en la planta superior.” (Aznar, 2000, 46) Hay que tener en cuenta cual es el lugar del montaje teatral de Kantor: es posible verle en escena mientras se realiza. Pero el lugar del teatro es el mismo espectador porque “el arte y la existencia forman parte de la REALIDAD TOTAL.” (Kantor, 2003, 211) Para ello elimina la separación entre escena y platea, la separación segura del teatro a la italiana, quita los elementos que le dan la seguridad de distancia como en un zoo.

Nella mia idea di spettacolo è molto importante l'*eliminazione* del concetto di SCENA, l'*esistenza* deve esistere *sulla scena*. La stanza deve essere in sé per sé. Tutto si svolge nella stanza. In questa e non in un'altra stanza concreta.<sup>6</sup> (Kantor, 1988, 94)

En 1963 en la Krzysztofory Gallery organizó una “*antiexposición o exposición popular*” de sus objetos. Tadeusz Kantor no iba a seguir el modelo tradicional de exposición, eliminaría el espacio aséptico para convertirlo en un entorno tal como hacía en sus *happenings* y teatros.

Organizo mi exposición de 937 objetos, la llamo exposición popular.

Era el resultado del trabajo de un año de preparación, de “maniobras”, de todo un proceso de cambios que se producían en ese momento en mi concepción de la obra de arte, su función y su destino.

---

<sup>5</sup> Terry Fox, fue una importante figura de la escultura, performance y videoarte del post-minimal. Sus más importantes trabajos exploraban la experiencia en la escultura a través del sonido e hizo una serie de trabajos decodificando los Laberintos de Chartres.

<sup>6</sup> En mi idea de espectáculo es muy importante la *eliminación* del concepto de ESCENA, la *existencia* debe estar *sobre la escena*. La habitación debe ser *in sé per sé*. Todo se vuelve en la habitación. En esta y no en otra distinta.

## Juego entre arte y teatro

Eran entre nosotros, el primer *entorno*.

Tenía características de *happening*, de realidad *previa*. (Kantor, 2003, 136)

El motivo es que debía forzar al espectador a participar como en un *happening*.

Un CAMBIO DE CONDICIÓN DEL ESPECTADOR y un CAMBIO DEL SENTIDO DE LA EXPOSICIÓN se hacen necesarios. (...) *LA EXPOSICIÓN*

Pierde su función habitual, indiferente, de presentación y documentación, se transforma en un ENTORNO ACTIVO que provoca peripecias y emboscadas en el espectador, que lo rechaza y no justifica su razón de existir como espectador, observador, visitante.

La exposición posee una realidad “ya lista”: mi propia creación y un pasado extraño objetivado por la mezcla con la materia de la vida. (Kantor, 2003, 137-138)



[161] [162] *Exposición popular*, 1963, de Tadeusz Kantor.

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

La exposición tiene la duración que el espectador desee, es la diferencia con las expresiones más relacionadas con el instante, el presente, como el *happening* o el montaje teatral. Todas conllevan a una experiencia que guardamos en la memoria. Si se utilizan varios formatos, *happening* o montaje teatral y exposición, nos encontraremos alargando el tiempo de vida de los mismos formatos y de los objetos de la exposición a través de la memoria.

- **El objeto a la memoria**

Kantor quiere entregar un legado en el que las representaciones teatrales y *happenings* permanezcan presentes, para ello utiliza la exposición como elemento evocador de la memoria y de lo que fue pasado convertirlo en presente. Los objetos utilizados durante la representación serán los elementos evocadores del pasado.

Como en el *happening*, tomo LA REALIDAD “COMPLETAMENTE LISTA”, previa (*ready made*), los fenómenos y los objetos más elementales, los que constituyen la “masa” y la “pasta” de nuestra vida de todos los días, me sirvo de ellos, juego con ellos, les quito su función y su finalidad, los desarmo y los inflo, dejándolos llevar una existencia autónoma, dilatarse y desarrollarse libremente. (Kantor, 2003, 172)

Se refiere a dilatarse y desarrollarse en el tiempo y en el espacio tanto en la acción como en la memoria. “Mi memoria está ahí, introduciendo algo de este pasado en este presente.” (Bergson, 1963, 440) Kantor empezó en el arte a través de la pintura pero como explica, en una entrevista para el documental *The Theatre of Tadeusz Kantor* (1991) de Denis Bablet, la representación de los objetos en la pintura se queda vacío, él necesita al objeto y que sea usado. Isabel Tejada en su artículo *La clase muerta de Tadeusz Kantor* plantea:

Los objetos son de vital importancia en el teatro de Tadeusz Kantor de una manera bien distinta a cómo aparecen en ciertas vanguardias históricas. Cosas que,

## Juego entre arte y teatro

no sólo atraviesan su obra teatral, sino también su obra plástica e, incluso, su trabajo dentro del ámbito de la performance y el *happening*. (Tejeda, 2002)

De ahí el interés por el teatro y el *happening* aunque luego regrese el objeto al mundo de la pintura y de la exposición. “L’idea dell’OGGETTO, che nella mia analisi deriva del LUOGO REALE (...) un realtà appare già molto prima, cioè nel 1961 nell’*Piccolo maniero*”<sup>7</sup> (Kantor, 1988, 178) El objeto tiene su continuidad temporal y tangible dentro de la memoria a partir de la experiencia. Y, como dice, conformarse con fijar el objeto en la imagen le parece ingenuo.

Tomo conciencia de que debo de hacer algo con el objeto para que empiece a existir, algo que no tenga ninguna relación con su función vital; siento que es necesario un ritual, que sea absurdo desde el punto de vista de la vida y que pueda atraer al objeto hacia la esfera del arte. (Kantor, 2003, 67)

La cualidad del objeto cotidiano permite su uso constante sin plantearse uno qué hacer con él. Pues el uso viene marcado por la costumbre, la repetición y en algunos casos ayudados por el manual de instrucciones. Tadeusz Kantor toma como base de su trabajo las formas del circo, el cabaret y el *music hall*. La manera de utilizar los objetos cotidianos en este tipo de espectáculos recuerda a la forma de jugar con los objetos de los niños. El uso que se le da no es para el que fue creado, le dan nuevos usos a partir de la imaginación. Un ejemplo lo tenemos en Charlie Chaplin que venía del mundo del *music hall* y que dirigía y protagonizaba sus propias películas. En *Charlot, prestamista* (1916, 32 min.) vemos una escena en la que se le da un reloj despertador para empeñar y empieza a oscultarlo como un médico, para ver lo que sucede lo abre como una lata de sardinas y lo huele. Después se coloca el auricular del teléfono en un ojo para mirar por el otro el interior

---

<sup>7</sup> La idea del OBJETO en mi análisis deriva del LUGAR REAL (...) la realidad que apareció pronto en 1961 con *La casa de campo*.

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

del reloj y va sacando todas las tripas del reloj hasta vaciarlo por completo. Para Kantor la manipulación artística de los objetos le fascinan porque son “parecidas a rituales de magia, el objeto, familiar y “domesticado” por la utilidad de la vida, descubre de pronto su existencia independiente, “extraña”. Los objetos más utilitarios, los de categoría “inferior”, se prestan a esto.” (Kantor, 2003, 201) Como dice Kantor, la materia es fluida y depende de las acciones que se realicen para ser lo que es. El arte y la realidad están en el mismo lugar, la distinción es simplemente el cambio de uso, el juego está más relacionado con el truco de magia, el engaño, que con la ficción. Busca que el objeto pierda su uso habitual para darle el uso del ritual y el de la memoria. Y principalmente la pérdida de la utilidad, la acción sin finalidad lo convierte en un objeto para el juego.

Tutto ciò fa dell'*inganno* un mezzo assai prezioso di espressione in arte, lo stesso in teatro. Ed è proprio sull'*inganno*, su questa specie inferiore del mondo degli oggetti, che si fonda ogni speranza di scoprire la verità in arte. Ma per dirla tutta, bisogna aggiungere che l'*inganno* non è illusione e neanche finzione. È un oggetto, una composizione concreta. <sup>8</sup>(Kantor, 1988, 138)

Por eso hace hincapié en los objetos que usa en sus montajes con la característica común de que están en la categoría inferior de los objetos, como son los embalajes, los paraguas, sillas y armarios. Como dice Schulz “nosotros damos prioridad a las baratijas. Simplemente nos cautiva, nos encanta lo barato, lo chapucero, lo defectuoso.” (Schulz, 2008, 78)

Como explica Allan Kaprow en “*El legado de Jackson Pollock*” en Art News, LVII, nº 6, octubre de 1958: “Los materiales

---

<sup>8</sup> Todo lo que hace del *engaño* un medio muy valioso de expresión en el arte, es igual en teatro. Además es propio del *engaño*, sobre esta especie inferior del mundo de los objetos, que se basa en cada esperanza de descubrir la verdad en el arte. Pero para ser honesto, necesito añadir que el *engaño* no es ilusión ni tampoco ficción. Es un objeto, una composición determinada.”

## Juego entre arte y teatro

del nuevo arte pueden ser objetos de cualquier clase: pintura, sil-las, comida, luces eléctricas y de neón, humo, agua, calcetines vie-jos, perros, películas y miles de cosas que serán descubiertas por la presente generación de artistas.” (Kaprow, 2000, 81) Dentro de estos objetos hay algunos que los usa a lo largo de toda su vida en montajes, *happening* y lienzos. Un ejemplo son los embalajes, que incluso llegó a dar título un *happening* y realizó un manifiesto:

No me gusta la definición: obsesión. Sin embargo, la realidad de ese procedimiento que más tarde definí con el nombre de “embalaje” debía existir en alguna parte de mí, ya que mucho antes había anotado mis dudas en lo concerniente al objeto; (...) siempre me ha interesado el objeto. Me di cuenta de que sólo él es inasible e inaccesible. Reproducido en imágenes de manera naturalista, se transforma en un fetiche más o menos ingenuo. El color que se esfuerza por tocarlo se enzarza inmediatamente en una apasionante aventura de luz, de materia y de fantasmas. Y el objeto sigue existiendo, alejado y extraño. ¿No hay acaso medio de “presentarlo” de otro modo? Por la negación, o escondiéndolo –por medio de algo que lo escondiera... (Kantor, 2003, 69)

Su uso es en el momento, cuando lo que envuelve ya no está el embalaje pierde su interés, pierde la forma rápidamente, como las bolsas que son las primeras que acaban en la basura. “Condenadas al desprecio desde el comienzo, al olvido y le basurero, constituyen los “bajos fondos” en la jerarquía de los objetos.” (Kantor, 2033, 67) El objeto embalaje es absurdo en sí, pues es el envoltorio del objeto el que es llamado objeto. Y esto quiere decir que una vez que no está envuelto ese envoltorio pierde su forma y su ser.

Así que se podrían distinguir en el

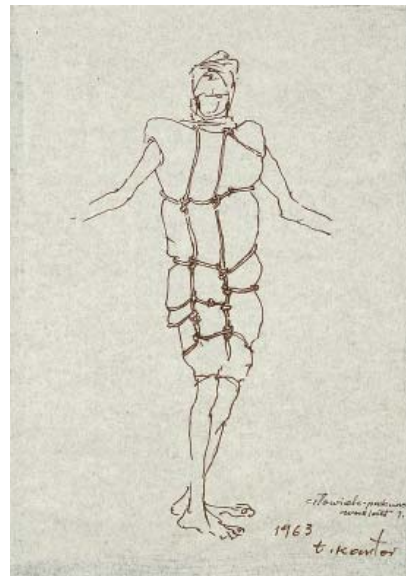
... ¡EMBALAJE! ... ¡EMBALAJE! ...

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Potencialidades metafísicas pero –por otra parte– cumple una función tan prosaica, utilitaria, chata, está tan totalmente sometido al contenido que es lo único que cuenta, que una vez vaciado de ese contenido, inútil, miserable vestigio de un esplendor desvanecido y de una importancia perdida. (Kantor, 2003, 61-62)

Por otro lado existe una actividad, principalmente embalar requiere un tiempo, una predisposición casi de ritual que se ajusta muy bien a las necesidades de Tadeusz Kantor. “La acción de atar paquetes, de ponerles cordeles, al complicarse y multiplicarse se transforma en un proceso apasionante y casi desinteresado.” (Kantor, 2003, 68) Como vemos la utilización de elementos sencillos y comunes en la vida diaria plantea mil posibilidades de acción como los embalajes. “Bolsas, ordinarias, arrugadas, pobres bolsas; más tarde, paquetes atados con cordeles y finalmente sobres... Sólo las bolsas atraen al objeto hacia la situación requerida, totalmente desinteresada, ya que lo  *cubren*, lo  *esconden*...” (Kantor, 2003, 67) Recuerda a la posibilidad de juego que tiene un niño con una caja vacía o la tapa de un cubo.



[164] *Embalaje*, 1963, de Tadeusz Kantor

## Juego entre arte y teatro

Allan Kaprow se sitúa en el punto de vista del espectador y plantea:

Estos atrevidos creadores no sólo nos enseñarán, como si se tratase de la primera vez, el mundo que siempre nos ha rodeado pero que hemos ignorado, sino que revelarán sucesos y acontecimientos sin precedente alguno, extraídos de cubos de basura, archivos de policía, salones de hoteles, vistos en los escaparates de las tiendas y en las calles. (Kaprow, 2000, 81)

En algunos montajes el embalaje rodea al actor, de forma que el actor se convierte en embalaje, en una bolsa amorfa como de basura. “Otro actor era simplemente un enorme paquete de arpillera, atado, con etiquetas postales, inscripciones y direcciones de destinatarios.” (Kantor, 2003, 72) En una entrevista para el documental *Kantor* (1985, 71min.) que realizó Andrzej Sapija sobre su trabajo, recuerda que vio muchas bolsas, cajas, maletas, era la forma lógica de llevar sus pertenencias los deportados durante la ocupación nazi. En los bocetos de estos personajes que se encuentran en *el carro de la basura*, un bio-objeto creado por Kantor, se puede apreciar el parecido con los padres de Ham de *Final de Partida* de Samuel Beckett que se encuentran metidos durante toda la representación dentro de cubos de basura.



[165] Carro de basura, 1961, de Tadeusz Kantor, y [166] Final de Partida de Samuel Beckett. Mark Rylance, Tom Hickey and Miriam Margolyes. Photograph: Tristram Kenton

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Los embalajes tienen también un parecido con la obra de Morris *Column*. Sagrario Aznar explica “en *Untitled (standing Box)* Morris construyó una caja de pino con su altura y anchura exactas para permanecer, como en *Column*, dentro de ella, de manera que cuando se iba, su cuerpo quedaba representado a través de la geometría de la caja y la figura si implicaba por medio de su ausencia.” (Aznar, 2000, 42) Mientras que Morris marca el tiempo a partir de la ausencia del performer, Kantor sustituye al actor por el maniquí.



[167] Escena de *La clase muerta*, 1975, y [168] objeto del espectáculo *La clase muerta*, *Niño en bicicleta*.

Otro objeto que está en casi todos los trabajos realizados por Tadeusz Kantor es la silla. Tadeusz cuenta que escribió por 1944 un pequeño ensayo “sobre estar sentado”. Que muchos años después en una experiencia con la silla en el ensayo de *La silla*. “Si trattava infatti dell’inserimento in una struttura estetica artificiale di un *oggetto* estrapolato dalla vita.”<sup>9</sup> (Kantor, 1988, 157)

Llegó a plantear un monumento a la silla en 1970 en la ciudad de Wrocław:

<sup>9</sup> Se trataba de hecho de la inclusión en una estructura estética artificial de un *objeto* extrapolado de la vida.

## Juego entre arte y teatro

Era una silla plegadiza, de hormigón, de dimensiones colosales y una altura alrededor de 14 metros. (...) Esta silla debía ser una especie de monumento; al mismo tiempo, no debía dar la impresión de un monumento; debía estar asentada no en medio de la plaza, sino en alguna parte a un costado, y en todo caso en medio de la circulación para producir la impresión de algo *abandonado*. (Kantor, 3002, 202)

Esta situación nos puede recordar a los objetos cotidianos realizados a escala monumental de Claes Oldenburg o también el parecido en la disposición espacial y formal con las piezas gigantes de Richard Serra. Además del manifiesto.

Si escribo esta corta historia de la *silla*, que me ha servido, en ciertos momentos, para mis manipulaciones, no es para transmitir una documentación. Es más bien el análisis (*post factum*, naturalmente) del fenómeno que me interesa. Este fenómeno que surge espontáneamente y sin motivo, y su repetición en el tiempo, me dan la sensación de la continuidad y afirmación del *azar*, de su continuación, lo que no es pequeña paradoja. (Kantor, 2003, 199)

Como ya hizo con los embalajes, la silla de cocina es un “oggetto del *rango piú basso*.<sup>10</sup>” El motivo parece ser por oposición a estar de pie y caminar que considera Tadesuz Kantor que es lo que más hace el actor en teatro. “La SEDIA mi suggerì la successiva riflessione su un elementare atteggiamento dell’uomo –stare *seduto*.<sup>11</sup>” (Kantor, 1988, 157) De la misma manera que Samuel Beckett, como dice Klaus Birkenhauer, “tiende más a «rebajar» que a elevar.” (Birkenhauer, 1976, 7)

---

10 Objeto del rango más bajo.

11 La SILLA me sugirió la siguiente reflexión sobre una actitud básica del hombre –estar *sentado*.

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Y de la misma manera que hizo con el embalaje, buscó la forma de privarlo de la utilidad cotidiana.

“Hay que subrayar que la silla no era un modelo. Era el objeto de mis manipulaciones. No era tampoco un accesorio. Puesto que le privé de utilidad.” (Kantor, 2003, 199) Funcionaba como “el *acto de estar sentado* en estado puro, no motivado, que se inflaba, se agrandaba, se reproducía y vivía como un parásito, desinteresado y espléndido” (Kantor, 2003, 200) A la idea de la silla como explica Rudolph Arnheim “no está completa sin el cuerpo de la persona que se pretende que se siente en ella: a la «presencia retiniana» de la silla hay que añadirle la presencia inducida del que se sienta en ella” (Arnheim, 2001 55) Nuevamente la ausencia hace latente la acción ideada de cómo debe sentarse y quién debe sentarse en la silla como también sucede en los montajes de Robert Wilson.

En 1964 utilizó por primera vez el paraguas. Fue pegado a una tela. “Buscaba un objeto no nuevo para el collage, y para mí se trataba más bien de encontrar un embalaje atrayente.” (Kantor, 2003, 74-75) Este interés se remonta a los años 40.

El paraguas era para mí un objeto fetiche – yo coleccionaba paraguas. El paraguas era para mí un objeto



[169] *Monumento a la silla*, 1970 y [170] *Silla*, Oslo, 1971

## Juego entre arte y teatro

obsesionante, cuyo amontonamiento me permitía formar paisajes surrealistas y cuya construcción me sugería la libre definición del *espacio paraguoso* (toda una serie de croquis). El paraguas es también el circo, el teatro. (...) El paraguas es un embalaje metafórico específico, es el *embalaje* de muchos asuntos humanos, encierra en sí la poesía, la inutilidad, la perplejidad, la debilidad, el desinterés, la esperanza, el ridículo. Este contenido diversificado siempre estaba provisto de un comentario pictórico informal, más tarde figurativo). (Kantor, 2003, 75)

Al armario le dedica escritos y además se vuelve una herramienta para manipular la visión que se tiene sobre el actor.

En mi teatro el armario ha desempeñado una función importante. Como en el circo o en un juego surrealista, el armario era el catalizador de muchos asuntos humanos, del destino humano, de sus misterios. La ridiculez, la estrechez del espacio en el interior del armario privaba fácilmente al actor de su dignidad, de su prestigio personal, de su voluntad, lo transformaba en una masa general de materia, casi de vestidos. (Kantor, 2003, 183-184)

También resulta un objeto muy teatral por la forma de quitar la función esencial del armario, usándolo como un cuarto reducido

Perché si tratta di ripetere l'armadio in modo *artificioso*, di *sottrargli la sua funzione vitale*. E ciò si può ottenere solo e soltanto collocandolo nella sfera dell'*illusione*.

Il suo motivo di essere, la ragione essenziale per cui è stata una volta scoperta e tuttora possiede una forza di fascinazione generale, è che ci permette di *sperimentare* la realtà della vita in modo *diverso, non vitalistico e turbato*

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria



[171] *Multipart*, 1970, e [172] *Interior del armario de la imaginación*, 1961, de Tadeusz Kantor

*dallo sforzo fisico*, non attraverso la necessità di un uso pratico ma attraverso una sorta di ricezione *interna*.<sup>12</sup> (Kantor, 1988, 142)

Alguien que le da sentido al armario dentro de la casa y sobre todo dentro de la persona es Gaston Bachelard en su libro *Poética del espacio*, 2005, escribe:

El espacio interior de un armario es un *espacio de intimidad*, un espacio que no se abre a cualquiera. (...) poner cualquier cosa, de cualquier modo, en cualquier mueble indica una debilidad insigne de la función de habitar. (Bachelard, 2005, 112)

Por el contrario Tadeusz Kantor hace al actor habitar en el armario. “En el armario vive un centro de orden que protege a

<sup>12</sup> Porque se trata de repetir el armario de un modo artificial, de quitarle su función vital. Esto sólo se puede conseguir llevándolo a la esfera de la *ilusión*.

Su motivo de existir, la razón esencial de que una vez descubierta todavía tiene un poder de fascinación general, es que nos permite *experimentar* la realidad de la vida de una manera *diferente, no vitalista y perturbado por el esfuerzo físico*, no a través de la necesidad de un uso práctico pero a través de una especie de recepción *interna*.”

## Juego entre arte y teatro

toda la casa contra un desorden sin límites (...) “el orden allí se acuerda de la historia de la familia” (Bachelar, 2005, 112) De forma que el armario contiene los recuerdos o la memoria de la casa. Para Bachelar el armario no se abre todos los días. Kantor explica en el montaje de Wielopole/Wielopole, 1980, que “l’ARMADIO è un oggetto importante nella STANZA D’INFANZIA<sup>13</sup>.” (Kantor, 1988, 128)

L’ARMADIO non era decorazione né scena. Dopo l’apertura dell’armadio risultava che nell’armadio stesso si trovavano delle persone vive: gli attori. (...) L’armadio rappresentava l’armadio, e nient’altro.<sup>14</sup> (Kantor, 1988, 178)

Todos los objetos a los que se refiere Tadeusz Kantor los incluye en la categoría más baja de objetos. Pero no sólo utilizó objetos sino que creó otros a los que llamó *bio-objeto*.



[173] *Máquina de aniquilación*, 1963, y [174] montaje de *La monja y el lunático*, 1963.

13 El armario es un objeto importante en el dormitorio infantil

14 EL ARMARIO no era decoración ni escena. Después al abrir el armario resultaba que en el armario mismo se encontraban a personas vivas: los actores. (...) El armario representaba al armario, y ninguna otra.

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Il *medium* divenne ora l'OGGETTO. Autonomo, concentrato in sé. L'OBJET D'ART. Con sua personalità; e con propri vivi *organi*: gli ATTORI. Lo chiamai perciò BIO-OGGETTO. I BIO-OGGETTO non erano degli accessori, di cui solitamente si servono gli attori. Non erano “decorazioni sceniche” in cui si “recita”. Formavano con gli attori un tutto inscindibile. Emanavano la loro propria “vita”, autonoma, che non si riferiva alla FINZIONE (contenuto) del dramma. Quella “vita” e le sue minifestazioni formavano il contenuto *fondamentale* dello spettacolo. Non si trattava della *trama*, ma piuttosto della *materia* dello spettacolo. La dimostrazione e la manifestazione della “vita” di questo BIO-OGGETTO non erano affatto la *rappresentazione* di un qualche sistema adesso preesistente. Era autonomo, e quindi *reale!* Il BIO-OGGETTO, opera d'arte.<sup>15</sup> (Kantor, 1988, 177)

Como la *máquina familiar* que aparece en *La clase muerta* este objeto parece un sillón de parto. Se entiende que la máquina familiar es la mujer sentada en el sillón. El nombre de este bio-objeto recuerda a la máquina del deseo o de los solteros de Marcel Duchamp. Para Marcel Duchamp según Umberto Eco:

Las máquinas son agentes de destrucción y de ahí que los únicos mecanismos que apasionen a Duchamp sean los que funcionan de una manera imprevisible –

---

15 El *medium* ahora se convirtió en el OBJETO. Autónomo, concentrado en sí. El OBJETO DE ARTE. Con su personalidad; y con sus propios órganos vivos: los ACTORES. El así llamado BIO-OBJETO. Los BIO-OBJETOS no eran de los accesorios, los cuales suelen servir a los actores. No eran “decoraciones escénicas” en cuales se recita”. Formaban con los actores un todo inseparable. Emanaban su propia “vita”, autónoma, que no se refería a la FICCIÓN (contenido) del drama. Aquella “vida” y sus manifestaciones formaban el contenido *fundamental* del espectáculo. No era la *trama*, sino más bien de la *materia* del espectáculo. La demostración y la manifestación de la “vida” de este BIO-OBJETO no eran, de hecho, la *representación* de cualquier sistema preexistente. Era autónomo, y por lo tanto ¡real! El BIO-OBJETO, obra de arte.

## Juego entre arte y teatro

los antimecanismos. Esos aparatos son el duplicado del juegos de palabras, su funcionamiento insólito los nulifica como máquinas. Su relación con la utilidad es la misma que la de retardo y movimiento, sin sentido y sin significación: son máquinas que destilan la crítica de sí mismas. (Eco, 2003, 21)

Otro bio-objeto inventado por Kantor aparece en el montaje *Nel Piccolo maniero*, 1961, es la máquina funeraria

Dalla forma di un enorme machinacaffè (o piuttosto i un tritacarne come risultava dal seguito dell'azione) La machina era impacchettata con una grossa e sporca coperta di tela incerata e con delle corde, In cima era visibile un'apertura che doveva servire a riempirla; in basso si poteva estrarre un cassetto che si muoveva su rotelle e era fatto di lamiera grezza. Nel cassetto poteva entrare un corpo umano. Il passaggio dall'apertura superiore al cassetto era assicurato da un tubo sufficientemente largo. Invisibile agli occhi degli spettatori, il meccanismo interno finiva di lato con un'orribile grossa vite e con una manovella, assi ben in vista. LE eccezionali proporzioni di questo *macinino* davano il senso della vita "interna" e della funzione di questo mostruoso e lugubre oggetto.<sup>16</sup> (Kantor, 1988, 179)

---

16 De la forma de una inmensa máquina de café (o bien un triturador de carne como resultaba la acción siguiente). La máquina estaba empaquetada con una gruesa y sucia manta de tela encerada y con cuerdas, en cima era visible una apertura de debía servir para llenarla; de bajo se podía sacar un cajón que se movía sobre ruedas y estaba hecho de láminas de crudo. En el cajón podía entrar un cuerpo humano. El paso de la apertura superior al cajón estaba asegurado por un tubo suficientemente largo, invisible a los ojos de los espectadores, el mecanismo interno terminaba al lado con un horrible tornillo inmenso y con una manivela, bien visible. Las excepcionales proporciones de esta máquina daban el sentido de la vida "interna" y de la función de este monstruoso objeto lúgubre.

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Existe un parecido de esta máquina con las “máquinas” de exterminio nazis. En sus últimos trabajos en los que ya reconoce la memoria como uno de los elementos más importantes de su trabajo, habla claramente del poder del recuerdo justo en los años de la ocupación Nazi de Polonia. El país donde se encuentran la mayoría de los campos de exterminio. Además debemos tener en cuenta que al poco tiempo de terminar la II Guerra se abrió al público el campo de Austwitz-II Birkenau que se encuentra a pocos kilómetros de Cracovia, ciudad en la que vivía Tadeusz Kantor.

Otro bio-objeto es el banco de la clase muerta, Kantor lo consideraba el claro ejemplo de un bio-objeto.

Sui *banchi* ci si sedeva, ci si appoggiava, ci si alzava, vi trovavano posto tutti gli stati e i sentimenti umani: dolore, angoscia, amore, primi fremeti d’amicizia, cotrizione e libertà.

I *banchi* costringevano il vivo, naturale organismo umano –che ha sempre tendenza a un “uso” disordinato dello spazio –al rigore e all’ordine.<sup>17</sup> (Kantor, 1988, 182)

Como dijimos en los bio-objetos después de haber sido utilizado por el actor, éste es suplantado en la exposición por un maniquí. En el *Teatro de la muerte* la marioneta, el maniquí, toma gran importancia, acaba reemplazando al actor, por ejemplo, en *La clase muerta*. Para Kantor el maniquí representa la muerte, la máxima en inexpresividad. Y el objeto máximo que separa al espectador del actor (el maniquí). Nos recuerda la obra de Alberto Giacometti cuando sus figuras en la plaza parecen un teatrillo y reemplazan nuevamente a los actores.

---

17 Sobre los *bancos* nos sentábamos, nos apoyábamos, nos levantábamos, se colocaron todos los estados de ánimo y los sentimientos humanos: el dolor, la angustia, el amor, primeros indicios de amistad, libertad y restricción.

Los *bancos* obligaban al vivo y natural organismo humano –que siempre tiene tendencia a un “uso” desordenado del espacio –al rigor y al orden.

## Juego entre arte y teatro

Maniqués y figuras de cera siempre han existido, pero como mantenidos a distancia, en la periferia de la cultura admitida, en los tenderetes de los mercados, en las barracas dudosas de ilusionistas, lejos de los espléndidos templos del arte, mirados como curiosidades despreciables, apenas buenos para el gusto del populacho. Por esa razón son ellos –mucho más que las académicas piezas de museo –quienes pueden, durante el breve momento de una mirada, levantar una punta del velo.



[175] *La clase muerta*, 1975, y [176] *Los niños en los pupitres*, de Tadeus Kantor.

Los maniqués tienen también cierto relente de pecado –de transgresión delictuosa. La existencia de criaturas creadas a imagen del hombre, de manera casi sacrílega y clandestina, fruto de procedimientos heréticos, lleva la marca de ese lado oscuro y sedicioso de la actividad humana, el sello del crimen y los estigmas de la muerte como fuente de conocimiento. (Kantor, 2003, 246)

En esta misma línea Schulz dice “Queremos crear el segundo hombre a imagen y semejanza de un maniquí.” (Schulz, 2008, 79) Él los describe:

A primera vista, eran seres parecidos a las personas, a los vertebrados, crustáceos, arácnidos, pero esa apariencia engañaba. En realidad, se trataba de creacio-

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

nes amorfas, sin estructura interior, engendros de la tendencia imitadora de la materia que, provista de memoria, repite por costumbre las formas una vez aprendidas. (...) Estos seres sensibles a los estímulos y, sin embargo, alejados de la vida verdadera. (Schulz, 2008, 84-85)

Kantor a través del *happening* llegó a la conclusión de que el objeto debía desmaterializarse.

Tuvo lugar una INVASIÓN ilegítima hacia el terreno en que la realidad tangible encontraba sus prolongaciones INVISIBLES. De manera que cada vez más distinta se precisa el papel del PENSAMIENTO, la MEMORIA y el TIEMPO. (Kantor, 2003, 243)

Dentro del *happening* observó:

La PRESENCIA material, física, del objeto, y el TIEMPO PRESENTE en el que sólo pueden figurar la actividad y la acción, aparentemente alcanzaron sus límites y se transformaron en un obstáculo. SUPERARLOS significaba privar a esas relaciones de su IMPORTANCIA material y funcional, es decir, de su posible APREHENSION. (Kantor, 2003, 243)

La importancia para Kantor del *happening*, como él llama radical, se encuentra en el presente de la vida real y cotidiana y también pertenece a la esfera del arte por la capacidad de condensar fenómenos vitales. Las tendencias del *happening* no son un ejemplo, porque reconozcan la realidad excluyendo la ilusión. Kantor se refiere a una forma radical de *happening*, que se reviste de la vida y se adhiere al arte por todo lo que puede reproducir, acentuando los fenómenos intensos, vitales, como un ritual preciso.

La tangibilidad de la que había sido privado el objeto artístico por el uso del tiempo presente encuentra la forma para que se prolongue en el tiempo a través de la memoria y el pensamiento.

## Juego entre arte y teatro

El objeto artístico para Kantor había perdido su utilidad y a la vez había dejado de ser tangible al ser convertido en imagen de lo que era, un objeto. Al dar uso al objeto aunque fuese de forma temporal y a la vez fuese visto por espectadores, le permitía al objeto vivir fuera del espacio de exposición o de la vitrina, en el recuerdo del espectador. Devolvía al objeto artístico a la experiencia y también a otro tiempo.

No sería memoria si el objeto que ella construye no se mantuviese por medio de algunos hilos intencionales en el horizonte del pasado vivido y en este pasado tal como de nuevo lo encontraríamos hundiéndonos en esos horizontes y reabriendo el tiempo. (Merleau-Ponty, 1985, 104)

Kantor busca la recuperación del pasado, el origen a partir de los objetos, las reliquias. Volver al punto cero, sin orden cronológico y donde el azar tiene mucho que decir. Es el estado de contracción de la obra. En la utilización del texto y en contenidos se acerca mucho al teatro del absurdo<sup>18</sup>, se trata de lanzar el texto al vacío. No existe una trama narrativa clásica con un principio y un fin. Busca la destrucción del texto, de la misma manera en que trabaja los objetos en su obra pictórica dejando solamente los restos del naufragio.

In questa serie di concetti di genere inferiore ci resta ancora da esaminare quello di *relitto*. L'opera d'arte che deriva da questo concetto, mi affascina in modo particolare.

Si tratta di un rottame, sopravvissuto alla sua completa distruzione. Naturalmente non ha nulla

---

18 El Teatro del Absurdo se considera que surge en 1950, según el Diccionario del teatro de Akal, "el teatro debe construirse desde la paradoja, para redescubrir la realidad que se nos oculta. El nuevo drama se plantea romper todos los sistemas preexistentes y volver a las esencias más puras del teatro; surge así el 'antiteatro' de Beckett o Ionesco" que se les considera los máximos referentes de este teatro.

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

in comune con l'imitazione o la ripetizione, e niente con l'artificiosità. È solo un oggetto che ha perso definitivamente la propria funzione, di nessuna utilità nella vita quotidiana. Nulla vi è di piú inutile. E per di piú ha un suo passato. Tragico. La sua funzione si ricostruisce solo nella memoria.<sup>19</sup> (Kantor, 1988, 138)

En el mismo sentido del *naufragio* que plantea Kantor nos encontramos *Residual Objects* un texto escrito por Claes Oldenburg en 1962.

Love objects, respect objects.

Objectivity high state of feeling.

Residual objects are created in the course of making the performance and during the repeated performances. The performance is the main thing but when it is over there are a number of subordinate pieces which may be isolated, souvenirs, residual objects.

To pick up after a performance to be very careful about what is to be discarded and what still survives by itself. Slow study & respect for small things. Ones own created "found objects."<sup>20</sup>

---

19 En esta serie de conceptos por lo general menores queda entonces examinar aquello del *naufragio*. La obra de arte que deriva de este concepto, me fascina de un modo particular. Se trata de chatarra que ha sobrevivido a la destrucción completa. Naturalmente no tiene nada en común con la imitación o la repetición, y nada con la artificiosidad. Es sólo un objeto que ha perdido completamente su función, sin utilidad en la vida cotidiana. No hay nada más inútil. Pero tiene su pasado. Trágico. Su función sólo se reconstruye en la memoria.

20 Amo los objetos. Respeto los objetos. Objetivamente un estado alto de emociones. Los objetos residuales se crean durante el desarrollo de la performance y durante la repetición de las performances. La performance es la cosa principal, pero cuando la performance finaliza hay un número de piezas subordinadas que deben ser aisladas, recuerdos u objetos residuales. Al hacer una performance hay que tener mucho cuidado con lo que debe ser descartado y lo sobrevivirá por sí mismo. Estudio lento y respe-

## Juego entre arte y teatro

Y también nos encontramos con la cita de Samuel Beckett con la que empieza Jenaro Talens su libro *Conocer Beckett y su obra*. 1979 “Al término de mi obra sólo queda polvo: lo nombrable” (Beckett, 1979, 27) Kantor como Oldenbur o Beckett nuevamente hablan del proceso de creación como la materia de sus trabajos mientras que la obra terminada simplemente son los residuos de la obra real. Nuevamente nos acercamos al arte procesual y a *La Fountain* de Duchamp.

Pero los objetos residuales de la obra hacen referencia a su pasado, de forma que podría decirse que hace un *détournement*<sup>21</sup>, como dirían los situacionistas y como sucede a la obra de Gonzalez-Foerster. En la tesis *De la escultura al teatro, del teatro a la escultura: influencias y confluencias* de Martina Botella i Mestres hay un capítulo dedicado a Tadeusz Kantor y *la escena de la memoria* y como dice Martina Botella i Mestres “para Kantor, la memoria es un depósito de objetos, imágenes y personas que puede volverse a activar a través de la imaginación.” (Botella i Mestres, 2005, 391) Los objetos de Kantor poseen un tiempo y espacio limitado físico pero no mental puesto en la imaginación o en la memoria.

Al reconocer el valor de la *experiencia*, diluyeron en esa materia infinitamente móvil y efímera los contornos sólidos del objeto, su consistencia igualmente sólida, los planos y todo el espacio. Luego se trató de ver la reflexión del objeto en la esfera interior del hombre, en la cual se deformaba, fermentaba, borboteaba... (Kantor, 2003, 133)

---

to por las pequeñas cosas. Los objetos creados son “objetos buscados”.

21 “*Détournement* [desviación] Se utiliza como abreviación de la fórmula: desviación de elementos estéticos prefabricados. Integración de producciones artísticas actuales o del pasado en una construcción superior del medio. En este sentido, no puede haber pintura o música situacionista, sino un uso situacionista de estos medios.” (sin firmar, internacional situacionista, 1958, 70)

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

Martina Botella i Mestres relaciona directamente la obra de Tadeusz Kantor con la de Christian Boltanski, precisamente por la relación de objetos con la memoria que utilizan los dos y a demás el hecho de que Boltanski reconozca la importancia del trabajo de Kantor en su primeros años. Los dos utilizan los objetos que pertenecen a su propia memoria en un espacio reducido ya sea un espacio escénico o expositivo como hace Kantor o una caja de madera como ha hecho Boltanski. Según Botella i Mestres “la idea de memoria les lleva a estructurar sus trabajos a partir de la repetición, la acumulación, el fragmento y la obsesión por el orden o la clasificación como medio para no olvidar.” (Botella i Mestres, 2005, 387)

Muchas veces él crea los objetos que se van a usar en sus *happenings* o en sus montajes teatrales, después del uso se lo lleva al espacio de la exposición dónde sólo se puede contemplar. Lo que ha hecho antes es crear una memoria, una historia pública del objeto, porque “la observacion inmediata nos muestra que el fondo mismo de nuestra existencia consciente es memoria, es decir, prolongacion del pasado en el presente, es decir todavía, duracion que actua e irreversible.” (Bergson, 1963, 452) De forma que no es un simple objeto creado por un artista y expuesto sino que se ha podido ver en una representación teatral en directo o también a través del vídeo en la misma exposición. De esta manera forma parte de la experiencia y la memoria.

Kantor une en sus montajes el teatro con la danza y uno de los elementos más comunes es la repetición. Si Robert Wilson hacía que el actor hiciera una sola acción como si fuera a cámara lenta, Tadeusz Kantor realiza la misma acción muchas veces. Como si los actores fueran máquinas y sólo supieran hacer unas pocas acciones. La repetición de la acción ayuda a fijar en la memoria lo que se ve. Martina Botella i Mestres dice que “la base del trabajo de Kantor no es la memoria, sino la atmósfera de la memoria y sus leyes: la repetición, la realidad desdoblada, el olvido y la muerte.” (Botella i Mestres, 2005, 391) Al mismo tiempo que sus montajes teatrales

## Juego entre arte y teatro



[177] *Autoretrato*, 1990, de Tadeusz Kantor y [178] *Hoy es el día de mi cumpleaños*, 1990, Teatro Cricot 2.

o *happenings*, Tadeusz Kantor realizaba exposiciones en galerías y museos relacionadas con su obra plástica que, en muchos casos, incluían los mismos objetos de sus montajes: paraguas, embalajes, bicicletas, maniqués.

- **El espectador**

A partir de la repetición de movimientos y la realidad desdoblada, Kantor considera que se puede llegar a la memoria. Para explicarlo utiliza la placa fotográfica o el negativo, de forma que la imagen que se revela en escena no es la fotografía misma sino el original más profundo que se puede repetir mil veces. Busca las acciones más comunes por las que una persona pueda ser recordada. Es la imagen mental del recuerdo. Su actividad como si fuese impresa en una placa fotográfica, para la eternidad y se repitiera hasta el aburrimiento, todos concentrados sobre el mismo gesto, con la misma mueca. Repitiendo aquellas actividades banales, elementales, neutras anteriores a cualquier expresión con

### 3. Formas de juego

#### 3.2. Tadeusz Kantor, jugar con la memoria

exageradas, obstinadas precisiones con terrorífica ostentación, las pequeñas actividades que llenan nuestra vida. Como Tadeusz Kantor consider difícil definir la dimensión espacial del recuerdo. Por eso usa el espacio real, pero el tiempo del recuerdo lo considera eterno. Es como dice Henri Bergson sobre la memoria que “está ahí, introduciendo algo de este pasado en este presente.” (Bergson, 1963, 440)

Benché si sia mostrato anche prima in diverse circostanze e in altre scene, tuttavia in questo mondo, dove il TEMPO si manifesta a noi SPETTATORI come ETERNITÀ, questa lastra fotografica del ricordo, che appare solo alla fine, è la PRIMA LASTRA FOTOGRAFICA.<sup>22</sup> (Kantor, 1988, 126)

En realidad es el mismo efecto del montaje del que hablaba Grotowski, él monta imágenes y el espectador se encargará de producirlo en su cabeza dándole su lectura. En el caso de Kantor parte del proceso del espectador está en la memoria. Gilles Deleuze explica:

Las imágenes-recuerdo intervienen ya en el reconocimiento automático: se insertan entre la excitación y la respuesta y contribuyen a ajustar mejor el mecanismo motor, reforzándolo con una causalidad psicológica. Pero en este sentido su intervención en el reconocimiento automático no es más que accidental y secundaria, y en cambio en el reconocimiento atento son fundamentales: éste se efectúa «por» ellas. Quiere decir que con las imágenes-recuerdo aparece un novísimo sentido de la subjetividad. (Deleuze, 2004, 71)

---

<sup>22</sup> Aunque se ha mostrado también primero en diversas circunstancias y en otras escenas, todavía en este mundo, donde el TIEMPO se manifiesta a nosotros ESPECTADORES como ETERNIDAD, esta placa fotográfica del recuerdo que aparece solamente al final, es la PRIMERA PLACA FOTOGRAFICA.

## Juego entre arte y teatro

Sobre la base de la experiencia “lo spettatore si accorgerà che in questo mondo dell’infanzia dimenticata, del ricordo inavanzo rievocato, della pura immaginazione”<sup>23</sup> (Kantor, 1988, 102) Kantor, al igual que Serra y Duchamp, considera que el público es quien produce. “¡LA OBRA DE ARTE SE HA TRANSFORMADO EN OBJETO DE CONSUMO!” (Kantor, 2003, 208)

En el caso de Tadeusz Kantor el público es quien le da el carácter infinito de la memoria, ese es su espacio. Porque “la observación inmediata nos muestra que el fondo mismo de nuestra existencia consciente es memoria, es decir, prolongación del pasado en el presente, es decir todavía, duración que actúa e irreversible.” (Bergson, 1963, 452) Y las “obras que reservan una función y un espacio a los participantes externos; en tales casos, la composición no podrá ser entendida si ese espacio reservado no es ocupado, potencial o realmente, por agentes humanos.” (Arnheim, 2001, 55) De forma que la obra de Kantor no puede ser entendida sin la memoria donde se ha quedado la acción de cada objeto o cada actor.

### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster: jugar imaginando

It has been raining for years now, not a day, not an hour without rain. This continual watering has had a strange effect on urban sculptures. They have started to grow like giant tropical plants and become even more monumental. To stop this growth, it has been decided to store them inside, among the hundreds of

---

23 Es sobre la base de estas impresiones, los espectadores se acordarán en este mundo de la infancia perdida, de los inaccesibles recuerdos evocados, de la pura imaginación.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

bunk beds which, night and day, receive refugees from the rain. Turbine Hall 2058 London.<sup>24</sup>

Dominique Gonzalez-Foerster<sup>25</sup> nos introduce así en la exposición *TH.2058* que realizó entre los años 2008-2009 en la Tate Modern Gallery. El texto hacía entender que la sala se hallaba en el año 2058. Como una puerta del tiempo que cuando atraviesas el umbral te encuentras en otra época rodeado de literas, libros, películas y obras de otros artistas que representan a animales o elementos orgánicos que han crecido mucho por la lluvia. Este prólogo a la exposición nos recuerda a los niños cuando juegan a policías y ladrones, las naves espaciales y superhéroes. Nos introduce en una historia, nos sitúa en un ambiente y nos predispone a jugar.

Gonzalez-Foerster prefiere llamar “envairoments” a su trabajo antes que instalaciones. Los entornos que la artista crea a partir de los objetos parecen teatros donde sitúa sus propias escenografías. Como ya vimos, siguiendo las tipologías creadas por Jasia Reichardt de juguetes, hay juguetes que son “envairoments” que ayudan a crear situaciones reales o imaginarias. El trabajo de Dominique Gonzalez-Foerster está en la categoría de los entornos que plantea Reichardt junto a algunos trabajos de Duchamp, Giacometti, Serra, Wilson y Kantor. La diferencia con ellos es que Dominique Gonzalez-Foerster utiliza la narrativa.

Dominique Gonzalez-Foerster crea juegos para los espectadores. Dice a Jennifer Allen: “I have always moved between uto-

---

24 Ha estado lloviendo durante años, no ha pasado un día ni una hora sin lluvia. Este agua continua ha tenido un efecto extraño sobre las esculturas urbanas. Han empezado a crecer como plantas tropicales gigantes y se han vuelto aún más monumentales. Para detener este crecimiento, se ha decidido almacenarlas dentro, entre los cientos de literas que, noche y día, reciben refugiados de la lluvia. Turbine Hall, 2058, Londres. (traducción propia) (Inicio de la exposición de la Tate Modern Gallery)

25 A partir de este momento nos referiremos a Dominique Gonzalez-Foerster como DGF, como algunos autores se refieren.

## Juego entre arte y teatro

pia and dystopia”.<sup>26</sup> (Allen y Gonzalez-Foerster, 2008) La utopía y la distopía son dos conceptos en los que se sitúa el espacio del juego, como ya hablamos en el apartado del espacio del juego. Uno se sitúa en un espacio mental: el que se inventa y se imagina cómo se juega; y el segundo está en un espacio físico: el juego que se realiza. Y el lugar intermedio entre la utopía y la distopía corresponde a la heterotopía de Foucault. Un lugar definido como una alfombra azul se convierte en una biblioteca como “la cama de los padres que se convierte en barco.” (Foucault, 2008, 2) La heterotopía, como explicamos en el espacio, es el lugar donde confluyen las utopías, un espacio paralelo narrativo; y las distopías, el espacio real. Dominique Gonzalez-Foerster construye para sus exposiciones-instalaciones un espacio narrativo que, como pasó con *TH 2058*, se lo cuenta al escritor Enrique Vila-Matas, que posteriormente incluyó dentro de su novela *Dublinesca*, 2010.

La idea –le cuenta Dominique en su correo– es que se vea que un gran diluvio ha transformado Londres, donde la caída incesante de lluvia en los últimos años ha provocado extraños efectos, mutaciones en las esculturas urbanas, que no sólo se han visto erosionadas e invadidas por la humedad, sino que han crecido de forma monumental, como si fueran plantas tropicales o gigantes sedientos. Para detener esa *tropicalización* se ha decidido almacenarlas en la Sala de las Turbinas, rodeadas por cientos de literas metálicas que acogen, día y noche, a *hombres que duermen*, y a otros refugiados del diluvio. (...)

Toda una estética de fin del mundo (...)

Y, tocando una música indefinida entre las literas metálicas, habrá unos músicos que serán como un eco de la última orquesta del *Titanic* y que mezclan instrumentos de cuerda con guitarras eléctricas. (Vila-Matas, 2010, 49)

---

26 Siempre me he movido entre la utopía y la distopía.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

En el texto *Rimbaud expuesto*, 2013, que ha escrito para el catálogo de la exposición *Hotel Splendide* de Dominique Gonzalez-Foerster, que se inaugura en marzo del 2014 en el Palacio de Cristal de Madrid, Vila-Matas explica cómo se produjo la recreación imaginada de la exposición de Turbine Hall de la Tate Modern de Londres en el 2008. Él pensaba que Dominique Gonzalez-Foerster le invitaba a “intervenir” en la exposición. Para su sorpresa, cuando fue a visitar la exposición vio que no tenía nada que ver con lo que él había imaginado y escrito en *Dublínescas*. Las colaboraciones entre Enrique Vila-Matas y Dominique Gonzalez-Foerster se han mantenido en las exposiciones *Chronotopes & dioramas*, 2009, y en esta última exposición en la que Gonzalez-Foerster le ha propuesto que escriba una “historia secreta de la exposición”. De forma que en la experiencia de Vila-Matas observamos cómo la utopía de la “historia secreta” del espacio narrado confluye en un espacio heterotópico ofreciéndole una distopía al descubrir que no tiene nada que ver con lo imaginado.

Estos espacios heterotópicos se pueden observar en los vídeos e instalaciones que realiza Gonzalez-Foerster. Si Richard Serra utilizó lo que observó en la danza para después realizar su obra, ella observó el espacio y la literatura para crear sus exposiciones-instalaciones. Espacios reales que confluyen con la literatura como lugar de paso, de juego, de imaginación. Como sucede en los vídeos de *Parc Central*, un conjunto de cortos en los que graba los espacios que se han utilizado en películas para narrar qué pasa en la escena que transcurre en ese lugar. Otro ejemplo es *Double Terrain de Jeu (pavillon, marquise)* [Doble terreno de juego (pabellón, marquesina)], 2006. *Double Terrain de Jeu*, 2006, era una doble instalación, dentro y fuera del Museo de arte moderno de Sao Paulo diseñado por Oscar Niemeyer. Multiplicó los típicos pilares blancos de los edificios del arquitecto que están entre los suelos de la galería y que también son los puntos de apoyo de la marquesina exterior. En el edificio estos pilares parecen dispersos y, aprovechando la distribución de los pilares, la artista introdujo réplicas tanto dentro como fuera. Parecía que se habían

## Juego entre arte y teatro

multiplicado o reproducido. Esta obra refleja estos espacios sociales de los juegos de mesa de Giacometti. Los tableros de Giacometti reflejan un territorio que es utilizado o jugado por el que maneja las piezas y DGF utiliza un territorio creado donde introduce nuevas piezas o crea un nuevo territorio con nuevas piezas para ser utilizadas por el espectador. En ambos casos las piezas pueden moverse como sucede con Serra y Giacometti. La diferencia con Giacometti radica en la escala, como le sucede a la obra de Richard Serra. Giacometti utiliza el tablero reducido y las piezas pueden moverse con una mano mientras que Gonzalez-Foerster requiere el cuerpo, debido a la dimensión. En relación con esta misma obra Serra y DGF manejan elementos que bien pueden considerarse “alteraciones espaciales” o elementos arquitectónicos, pues son pasillos, estancias, paredes, pilares. La diferencia con la obra de Serra está en que muchos de estos volúmenes se pueden mover como las fichas de un juego de mesa. Y que utiliza la apropiación de objetos y obras para crear atmósfera.

La alteración espacial dio lugar a un microambiente perfecto para juegos, pasillos o una definición del espacio para ser ocupado. La artista añadió, al ya extraño crecimiento orgánico que evocaba esa multiplicación, una columna colocada sobre unas ruedas invisibles, de modo que cualquier apoyo o presión casual resultase un desplazamiento. Posteriormente, la película *Marquise* [Marquesina] captó esa alteración estructural y el consiguiente cambio de comportamiento de los visitantes.” (Hoffmann, 2008, 31)

Por ejemplo, hacerle sentir que podía derribar los pilares de un templo como Sansón.

En el teatro la atmósfera es un enlace entre el actor y el espectador, ambos participan del mismo ambiente. Pero posee otras características, Mitjail Chejov explica que moviéndose en una atmósfera de felicidad, uno advierte que se despierta dentro de sí mismo “el deseo de extenderse, de ganar espacio,

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

de abrirse.” (Chejov, 1987, 65) Este ejemplo nos permite entender que la atmósfera ayuda a actuar al actor y si el espectador está en esa atmósfera le sucederá lo mismo. La atmósfera dentro del teatro es un elemento de apoyo psicológico para el actor. Mientras que la atmósfera dentro de *environnement* es esencial. Porque, en el primero, está el actor que es el que tiene que actuar, éste sabe su papel y sus circunstancias. En el segundo, el espectador se lo encuentra y participa a veces de manera inconsciente.

Ina Blom recoge en un texto sobre la obra de Gonzalez-Foerster el sentido de atmósfera:

El concepto de atmósferas o ambientes obviamente evoca la idea de una especie de percepción o existencia colectiva: aunque sean siempre el resultado de una percepción subjetiva, las atmósferas son también emociones de tipo objeto que, por así decirlo, se proyecta en un espacio compartido. (Blom, 2008, 68)

En el caso de DGF la forma más habitual de llevar a cabo esta ambientación es a partir de la exposición.



[179] Secuencias de *Marquise*, 2007, 5'.  
Dominique Gonzalez-Foerster

## Juego entre arte y teatro

- La exposición como medio

Creo que estamos de acuerdo en decir que la exposición es un medio. No somos pintores o escultores, lo que practicamos es la exposición. A partir de este hecho, todas las exposiciones radicales son interesantes. (De la Coba Tena, 2008, 11 de noviembre)

El trabajo que realiza DGF es la exposición, como le dice a Francisco De la Coba Tena, ya sea en vídeo, sala o cualquier espacio. Son exposiciones los ambientes: *Chronotopes & Dioramas*, *TH 2058*, *Nocturama*, entre otros. Con *Double Terrain de Jeu* realizó la exposición y posteriormente la videoexposición *Marquise* sobre la exposición anterior. Los once cortos de *Park central* implican mirar a la pantalla como si fuera una vitrina o una ventana, son los elementos de una exposición. Carlos Nóbrega explica que “el objeto artístico, lejos de analizarse como el producto acabado de una meticulosa labor, deberá entenderse como un elemento de enlace, como nodo. (...) un acontecimiento que tiene lugar en el mundo para su experimentación.” (Nóbrega, 2008, 107) Haciendo un símil con los videojuegos, Nóbrega considera a la obra de arte como la “interfaz” del artista mientras que la acción de ser jugado son las interconexiones con el espectador.

Dentro de las exposiciones de DGF existen las ambientaciones espaciales o escenográficas en las que no hay objetos pero se



[180] Exposición *Nocturama*, MUSAC, 2008, de Dominique Gonzalez-Foerster.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

hace notar su ausencia y exposiciones en las que hay objetos pero fuera del espacio habitual. Como cuenta Penelope Curtis:

Los objetos están sin presentar; no tienen entorno, ni medio, ni contexto. O bien el emplazamiento, con sus insinuaciones respecto a la época, al tiempo y la estación, nos mantiene a la espera de que los objetos lo habiten. DGF nos da o lo uno o lo otro, pero nunca los dos a la vez. (Curtis, 2008, 104)

La exposición, *Los inmateriales*, 1985, de Thierry Chaput y el filósofo Jean-François Lyotard es un referente dentro del trabajo de Dominique Gonzalez-Foerster y de otros artistas. Consistía en llevar el formato libro a la exposición. De forma que la narratividad literaria pasaba a una narratividad espacial. La exposición estaba dividida en zonas con títulos que hacían referencia a escritores como Beckett, Proust, Octavio Paz, Zola, Mallarme, Micheaux o Borges, y que estaba ilustrada con dioramas. El espectador podía de-construir un texto de una novela o crear un nuevo texto a través del ordenador. Según Esther Ferrer el fin de era despertar:

Una sensibilidad que existe ya en cada uno de nosotros”, una “curiosidad inquieta” por este proceso de transformación en el que voluntaria o involuntariamente nos encontramos sumergidos. La exposición no explica –no se trata de hacer pedagogía–, simplemente muestra, instala al espectador en la dramaturgia de la época, haciéndole sentir “lo extraño en lo familiar. (Ferrer, 1985, 17 de Mayo)

Se concibe la obra como la exposición, darle forma al espacio que el espectador recorre, en el que juega durante un tiempo. Como indica la propia artista hablando de la exposición: “Quería crear algo entre una atracción y una obra de arte.” (Gonzalez-Foerster, 2008, 62)

## Juego entre arte y teatro

Esta idea acerca más a la exposición a las atracciones y recuerda al concepto de “casa embrujada” en el que el visitante entra en un itinerario fijo pasando por distintos personajes, ruidos y montajes escénicos: en definitiva, va por distintas ambientaciones que le generarán diversas sensaciones. Dominique Gonzalez-Foerster explica en una entrevista con Hans Ulrich Obrist lo que más le gusta cuando visita una exposición. “But as an exhibition viewer and a lover of this moment when you circulate in a space with all of your mind and body, and have the possibility to go in and out, laughing and talking, I always feel trapped in a theater.<sup>27</sup>” (Gonzalez-Foerster y Obrist, 2007)

De forma que ella como, también hace el actor teatral, sale y entra de la exposición constantemente actúa como espectador y protagonista de la historia. Lisette Lagnado explica que en la obra de DGF el cuerpo “es el eje que estructura toda la reflexión que le llevará a concebir el cuerpo-ambiente, en todo diferente de la naturaleza formal de la «instalación», introduciendo redes, almohadas, colchones e incluso una piscina.” (Lagnado, 2008, 83)

*Chronotopes & dioramas*, 2009, exposición de Dominique Gonzalez-Foerster en el DIA Art Foundation, hace referencia a los cronotopos de Mitjail Bajtin, de los que ya hemos hablado en el tiempo y en el espacio, y los dioramas. La definición que da el diccionario del teatro de Akal es:

Panorama, telón de fondo, en que los lienzos que mira el espectador son transparentes y pintados por las dos caras. Al iluminar la luz unas veces sólo por delante y otras por detrás, se consigue ver el mismo sitio con dos cosas distintas. Este recurso escenográfico fue concebido por Louis-Jacques Daguerre en 1822. (Gómez García, 1998, 258)

---

<sup>27</sup> Siempre me siento atrapada en un teatro, pero como una espectadora de una exposición y como una amante de este momento cuando circulas en un espacio con toda tu mente y tu cuerpo, y tienes la posibilidad de ir dentro y fuera, riendo y hablando.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

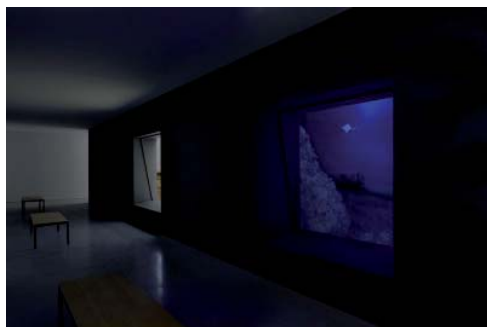
Es también una de las máquinas precinemáticas y es el telón de fondo de los animales en museos de ciencias naturales. Tienen la magia de unir ilusión, técnica y arte. En el caso de esta exposición nos encontramos con un pasillo a oscuras con unos grandes ventanales a cada lado con una iluminación diurna, tal como están colocadas las ventanas parecen penetrar en el pasillo dando la sensación de vitrinas. La exposición consistía en la instalación de tres dioramas dentro de tres cajas que parecían escenarios. En cada una a través de los dioramas y los restos naturales representaba una zona climática extrema distinta, la selva, el desierto y el círculo polar. Parecían sacadas de un museo de historia natural. Como cuenta la comisaria de la exposición Lynne Cooke en la web de la *Dia Art Fundation*: “Estas escenas fueron hechas por un muralista de dioramas con su equipo de técnicos que habitualmente trabajan en el Museo Americano de Historia Natural en Manhattan.” (Cooke, 2009) Los dioramas del museo representan a los animales en su hábitat natural. El cambio que realiza Gonzalez-Foerster consiste en que en lugar de situar animales dentro de esos tres climas coloca libros, cuyos autores del siglo XX vivieron o situaron sus historias en lugares parecidos. El libro se convierte en un animal situado en su entorno natural.

Cuando miramos las vitrinas tenemos la sensación de la ventana que mira hacia fuera, al desierto, a la selva. Es una puesta en escena en la que no sucede nada. Muy parecida a la exposición de



[181] [182] Dioramas de la exposición *Chronotopes & dioramas*, 2009

## Juego entre arte y teatro



[183] Sala de la exposición *Chronotopes & dioramas*, 2009, de Dominique Gonzalez-Foerster.

Robert Wilson en el Museo Precolombino de Barcelona, de la que ya hablamos, los protagonistas eran las esculturas precolombinas situados en el entorno creado por Wilson.

Dominique Gonzalez-Foerster hace una dramaturgia del espacio, construye su relato y en muchos casos crea teatros. Phillippe Parreno en el artículo *The invisible ape boy, 2008*, cuenta que existía la idea de que el teatro era la única invención arquitectónica de un lugar construido para ver algo que ya ha pasado. Este hecho es contado por alguien desde su propio punto de vista con el fin de que tu juzgues con tus propios ojos.

Esta visión del espacio expositivo que lo aleja de la exposición tradicional y lo acerca a la exposición radical, de la que hablaba DGF, al parque de atracciones, al cine y al teatro. Fabrizio Cruciani explica que es el teatro:

El espacio no es sólo una calidad de la realidad física sino más bien una estructura histórica de la experiencia; el espacio artificial del teatro es una convención cultural que se vuelve elemento activo de la expresión artística, tanto en su construir visión, como en su determinarse como ambiente: un lugar de las posibilidades expresivas. (Cruciani, 1994, 12)

Estas características que cuenta Cruciani sobre el teatro nos permite entender la postura que toman algunos de los artistas

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

tratados hasta ahora como Kantor o Wilson, incluso Boltanski, que además se mueve también en entornos parecidos en los que desea convertir la sala de exposición en un teatro o en un parque de atracciones.

Para mí la reacción del espectador debe ir más allá del hecho de que está frente a una obra de arte. Debe olvidar que está frente a una obra de arte y tiene que tener emociones que están más próximas a la vida. (...) Para dar esta impresión de vida me sirvo de medios artificiales, del arte; no es la realidad, hago teatro; trato de que el espectador en ese momento olvide que está en un museo. (...) A mí me gustaría que la gente viniera aquí y que no sepa dónde está y diga «vengan, vengan, aquí está pasando algo», como si hubiera un accidente de tráfico. Uno puede lograrlo, quiero decir, lograr engañar, dar una emoción real. Si estuviera en el jardín, sería casi más fácil para mí. (Boltanski y Ramos, 1998)

En el despliegue del juego de ambientación, como sucede en el teatro, el espacio propicia la creación. Gonzalez-Foerster a partir de su memoria construye otros mundos imaginarios y lugares de ficción. El más recurrente es la tropicalización. Como sucede en la exposición *TH2058* que debido a la lluvia abundante y constante los objetos crecen y tienen dimensiones tales como la vegetación en las zonas tropicales y del Amazonas. O en el corto de *Park Central* de Taipei en el que la lluvia abundante cae sobre el parque de Taipei y en ese preciso instante la voz en *off* de DGF asocia esa imagen con la tropicalización. Según Hoffmann:

La apropiación de un estilo, un estado, un clima, una actitud o incluso una forma de crecimiento denominadas «tropicalización» se ha convertido en el tema distintivo de su obra. Las obras tropicalizantes de Gonzalez-Foerster reúnen varias inquietudes evidentes en todo su trabajo: la ambientación de una escena o el escenario de tipo cinematográfico (a veces inspirado en un libro),

## Juego entre arte y teatro

el uso de elementos arquitectónicos y la exploración de la experiencia autobiográfica. Los proyectos de tropicalización, no obstante, anuncian un cambio en su obra hacia la creación de Espacios que sugieren alteridad y evasión, visiones proyectadas de un lugar que propician pensamientos y más allá de la existencia cotidiana. (Hoffman, 2008, 24)

- **La literatura y el cine como recursos**

Dominique Gonzalez-Foerster da gran importancia a los cimientos de sus exposiciones que son las películas que ha visto o los libros que ha leído, los cuales incluye en la exposición, donde el visitante los puede ojear o leer. Un ejemplo es la exposición *Chronotopes & dioramas*. El mismo hecho de empezar con el “cronotopos” hace referencia al estudio de la novela de Mitjail Bajtin que vemos con detenimiento en el espacio y el tiempo del juego. “El cronotopo determina la unidad artística de la obra literaria en sus relaciones con la realidad.” (Bajtin, 1991, 393) Y Lynne Cooke en 2009 explica que esta exposición “In lieu of wildlife, however, they take literature as their central subject.<sup>28</sup>” Otro ejemplo lo tenemos con “la alfombra de lectura” que suele utilizar en muchas de sus exposiciones como en *Nocturama*. El cuadrado de la alfombra delimita el lugar de lectura, un lugar mullido, sin sillones, sillas ni mesas. Con la intimidad que crea ofrece la libertad de hacer una lectura en grupo o individual y en la posición más cómoda que quiera adoptar el lector. Nadie está obligado a sentarse de una forma determinada como cuando se sienta uno en una silla delante de una mesa, sino que el lector se presenta a los ojos de los demás con una personalidad concreta. Esta situación nos permite ver la importancia que tiene para DGF la acción de leer como placer.

Dominique Gonzalez-Foerster está en introduce el tiempo en el espacio para la exposición y lo hace a partir de la narratividad que posee la literatura y el cine. “That was an important source when I

---

<sup>28</sup> En lugar de la vida silvestre, sin embargo, toman la literatura como su tema central.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando



[184] Sala *TH.2058*, Tate Gallery, 2008, de Dominique Gonzalez-Foerster.

was pondering on how to bring time into space for exhibitions.”<sup>29</sup> (Gonzalez-Foerster y Obrich, 2007) Según Vila-Matas ella es una apasionada de la cita, al estilo de Godard: la cita literaria y visual del cine y del arte. Mientras que Godard utiliza los vídeos de cruceros, las citas visuales de documentales o de otras películas, juega con la memoria visual y literaria del espectador, haciendo un montaje visual que en algunos momentos nos recuerda a los videomusicales pero sin música, DGF traslada las citas al espacio, en el lugar de la exposición. Para ella a través de la narrativa puede atrapar el tiempo. “Time is very connected to narrative, of course.”<sup>30</sup> (Gonzalez-Foerster y Obrich, 2007) Para atrapar el tiempo dentro de la exposición se mueve en entornos literarios. Y es el espectador el que ocupa y utiliza los espacios vacíos como un espacio escénico que construye una nueva historia de ficción. Gonzalez-Foerster utiliza la literatura y el cine como recurso para

29 Eso fue una importante fuente (se refiere a la narratividad) cuando pensaba en cómo traer el tiempo al espacio de la exposición.

30 El tiempo está muy conectado con la narratividad, por supuesto.

## Juego entre arte y teatro

construir sus exposiciones sujetas al tiempo no lineal, debido en gran parte a la libertad de acción del espectador. Cuenta Esther Schipper que Dominique Gonzalez-Foerster en la exposición *Shortstories* (2008) en Berlín había escrito que había sido prisionera de la literatura más de dos años que estaba capturada dentro de un triángulo formado por Enrique Vila-Matas, Roberto Bolaños y W.G. Sebald, [a quienes DGF considera los] tres niños de Robert Walser y J.L. Borges. Y que era imposible para presentar en la exposición cualquier cosa que tres historias que se puedan ver o leer en cualquier orden.

*TH.2058 (Turbine Hall 2058)* el nombre nos indica el lugar y el año de la exposición. Estamos en 2058 y en un lugar que ya existía en el 2007 pero que ha cambiado con el tiempo. La introducción de la exposición, que ya vimos al principio del apartado, nos recuerda a la introducción de películas históricas y de ciencia ficción, que para introducir al espectador lo primero que hacen es decir el lugar, el año y lo que ha sucedido. Esta exposición se basa en la película de ciencia ficción de Richard Fleischer, *Soylent green*, 1973. Está basada en una novela de ciencia ficción de Harry Harrison, *Make room! Make room!*, 1966. La historia de la película transcurre en el año 2022, una época en la que se han acabado los recursos naturales; tomar verduras y cualquier otro producto natural es un bien reservado para unos pocos privilegiados. No hay petróleo, ni electricidad ni agua corriente. La mayoría de la gente duerme en escaleras, dentro de coches abandonados o en literas dentro de iglesias. Sólo se puede tomar los productos sintéticos de *soylent*. Los libros, al igual que el papel, escasean. *Exchange* es un archivo donde un grupo de ancianos custodian los libros y los documentos como reliquias. Los ancianos no están bien vistos en esa sociedad. Las personas que desean morir van a un edificio con habitaciones que llaman teatros y allí, desde la cama, ven en una pantalla panorámica imágenes de la naturaleza. Mueren felices. La historia que cuenta es la de un detective, interpretado por Charlton Heston, que investiga el asesinato de un señor adinerado que trabajaba para *Soylent*. El protagonista hace un descubrimiento asombroso.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

La exposición de Gonzalez-Foerster juega con elementos de esta película como si fueran los restos de la historia y le añade otros como la tropicalización. En la sala había dos mil literas para los visitantes que se tenían que refugiar de la lluvia junto con una selección de esculturas escogidas porque pertenecían a la memoria de DGF o al proyecto y tenían formas orgánicas o parecían animales como *Spider* de Bourgeois, *Flamingo* de Calder, *Apple* de Oldenburg, sin título (*Three large animals*) de Nauman. En las literas había depositado los libros leídos durante el último año que componen la bibliografía de la exposición, libros como *Fahrenheit 451* de Bradbury, *1984* de Orwell, *The Drowned World* de Ballard, *Make Room! Make Room!* de Harrison, *Ficciones* de Borges, *El mal de Montano* de Vila-Matas. Al fondo se situaba una pantalla donde se proyectaba secuencias de diferentes películas de ciencia ficción como *Soylent green*, *superman*, y experimentales de Resnais, Marker y otros que se titulaba *The Last Film*.

La base de su trabajo como hemos dicho está en la literatura, de forma que la palabra le ayuda a construir los entornos y la acción en la que se encuentra involucrado el espectador. Cuando hablamos de Richard Serra remarcamos el uso de la palabra, sobre todo los verbos, que hacía para después construir su obra. Las preguntas de ¿cómo se camina? En el caso de Dominique Gonzalez-Foerster ha dado paso a un complejo lenguaje de palabras. Phillippe Parreno expresa para el catálogo de la exposición de *TH.2058* que nosotros podemos tener palabras sin un mundo pero no un mundo sin palabras, todas las cosas de nuestro mundo están hechas desde las palabras. Entonces nosotros estamos tratando con visiones, con representaciones más que descripciones.

*Nocturama*, 2008, fue una exposición que realizó DGF en el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla León. Constaba de tres partes, una primera en la que se veían películas de DGF llamada *Cinelandia* y que recreaba un cine. Las películas de DGF consistían en una relación de los cortos realizados y expuestos que permitían conocer la obra y nos servían como introducción a la exposición. DGF no considera que el exponer trabajos anteriores suyos sea

## Juego entre arte y teatro



[185] *Alfombra de lectura* y [186] sala de la exposición *Nocturama*, 2008, de Dominique Gonzalez-Foerster.

crear una *retrospectiva*, por el contrario, lo considera como una *prospectiva* pues de lo que se trata es de revisar el trabajo anterior para predecir lo que va a ser en el futuro. La segunda era un “tapiz de lectura” que ha repetido en diversas exposiciones. Consiste en una alfombra con los libros de sus lecturas y la base de sus trabajos en esta exposición está centrada en la obra de Enrique Vila-Matas, de quien le entusiasma cómo concentra toda su biblioteca en un libro. El espectador podía sentarse en la alfombra a descansar y leer alguno de los libros. Y por último un nuevo trabajo, un entorno en el que la noche es la protagonista a nivel sensorial: luces en movimiento, elementos que apenas se pueden distinguir, etc. Como ya dijimos la ambientación es uno de los elementos que más ayudan al actor a hacer su papel y en el caso de sus exposiciones los espectadores pasan a ser actores del espacio que ha creado.

Con iluminación nocturna para crear un ambiente más teatral en el espacio, logró el efecto de un elaborado



[187] *Nocturama*, 2008

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

decorado cinematográfico, anticipando la llegada de los visitantes que, sin saberlo, iban a interpretar el papel de actores tropicales. (Hoffmann, 2008, 28)

Otra testigo de la exposición de Dominique Gonzalez-Foerster es Penelope Curtis que nos cuenta su experiencia paseando por *Nocturama*:

En la última sala de su *passeggiata* por el museo leonés, DGF nos invita, de nuevo, a detenernos. Más que leer o ver películas, podemos observar los «fenómenos naturales». El espacio es alto y el visitante automáticamente levanta la mirada a las luces del techo, mientras se da cuenta de que el suelo que pisa está enmoquetado pero es irregular. Tras un viaje indeterminado por los espacios previos (más corto o más largo, según la cantidad de tiempo en que se ha detenido a leer o a ver), que tienen un aire más claramente urbano y algo más brutal este último espacio es más difuminado, más seductor. (Curtis, 2008, 110)

El trabajo de Gonzalez-Foerster se acerca mucho a las puestas en escena de Robert Wilson. Él introduce a los actores que realizan las acciones mientras que Gonzalez-Foerster muestra la ausencia del actor y parece una puesta en escena en que los actores han tenido que dejar todo a mitad de hacer, como si hubiera pasado una estampida o un atentado nuclear. En su trabajo, al tener elementos narrativos, juega con el “como si” de Stanislavski del que ya hablamos en las reglas del juego. El “como si” contextualiza la obra en un caso que bien podría ser de ciencia ficción, hipotético. Permite a través de la narratividad ambientar al actor, al espectador o al lector dentro del mundo que se ha creado y justificar y activar el comportamiento de los actuantes. Esta narratividad la utiliza a nivel literario un ejemplo lo tenemos en la introducción de la exposición *TH.2058* que explica lo que “ha pasado” para que esté todo lo que hay dentro de la exposición. Como si hubiera llovido mucho y los objetos hubieran crecido.

## Juego entre arte y teatro



[188] Obra del montaje de *Romance de Munster*, 2007

Como si todo el mundo tuviera que dormir hacinado en una sala. En otros casos el *como si*, lo introduce el espectador a partir del ambiente al que ha llegado. Jens Hoffmann dice de Dominique Gonzalez-Foerster que:

Lee espacios del mismo modo en el que el resto leemos libros. Está en sintonía con el pensamiento inacabado, la descripción exhaustiva, el monólogo asociativo y la escenificación del espacio, y se ha convertido en una experta introduciendo rasgos y elementos que alteran de forma sutil la narrativa del espacio existente. (Hoffmann, 2008, 23)

Resalta que en un principio lo conseguía “con una serie de *Chambres* [Estancias] que evocaban tanto localizaciones literarias como cinematográficas” (Hoffmann, 2008, 23) y que “más recientemente, ha introducido elementos en un espacio abierto existente para sugerir posibles vías de pensamiento y experiencia al espectador.” (Hoffmann, 2008, 23) Como sucedía con el doble juego de pilares que había colocado en el parque cubierto del edificio de Niemeyer, el Pabellón de la Primera Bienal de Sao Paulo. De manera que su obra podría acercarse a la idea que

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

tenía tanto Giacometti que consideraba su trabajo como una interrogación o como sucede con Serra que le surgen preguntas, o como dice Boltanski:

A mí me gustan las historias. Hay una tradición que viene de Europa Central, que es muy fuerte, que es la de hablar a través de historias, plantear problemas filosóficos a través de una historia que puede ser cómica. Lo que trato de hacer con mi trabajo es plantear preguntas, hablar de cosas filosóficas, no por historias a través de palabras sino por historias a través de imágenes visuales. (Boltanski y Ramos, 1998)

- **De los objetos de la memoria a los espacios de la imaginación**

Dominique Gonzalez-Foerster desde la apropiación de objetos cotidianos, como Duchamp, pero llevados a una nueva historia a través del cine y la literatura, transforma el objeto de la memoria del pasado en un objeto del futuro a partir de la imaginación del espectador. Por eso decimos de los objetos a los espacios, de la imaginación o de la creación.

El juego es el choque entre lo viejo y lo nuevo, lo conocido y lo desconocido. Para poder jugar necesitamos estar de humor, sentirnos seguros y estimulados, relajados e integrados. Las sillas se convierten en tronos, las piscinas se convierten en océanos. Los objetos heredados, manchados de familiaridad, entran en un mundo virtual de horizontes ilimitados. DGF nos proporciona los objetos sin el emplazamiento, o el emplazamiento sin los objetos. (Curtis, 2008, 104)

Los objetos cotidianos o esculturas muy conocidas las sitúa en otro entorno dando la sensación de extrañamiento que permite, como sucede en la obra de Kantor, recordar otro lugar, que puede ser el habitual u otro distinto y tener la sensación de algo que no recuerda pero sabe que ha vivido. La sensación de extrañamiento evita la identificación. Y de esta forma se observa y actúa de

## Juego entre arte y teatro

manera diferente y consciente del cambio. Como explicaba Bertold Brecht cuando hablaba del distanciamiento por parte del actor y del espectador en el apartado de las reglas del juego.

Sus películas siguen explorando la escenificación y, como ocurre con sus entornos generalmente desprovistos de personas, la percepción de una escena sigue estando abierta para que el lector la explore a medida que van apareciendo individuos por detrás, en forma de una voz en *off* o de una multitud indiferenciada para evitar la identificación. (Hoffmann, 2008, 23)

DGF utiliza el distanciamiento hasta con sus propias obras como vimos en *Marquise*, el corto que se basa en la exposición *Double Terrain de Jeu*. De forma que, al igual que hizo con la obra de otros artistas, que las situó en *Turbine Hall*, su propia obra la modifica en formato audiovisual o de escala y la acerca nuevamente a la literatura de Vila-Matas en *Historia abreviada de la literatura portátil*, 1985. Es el caso de la exposición que Dominique Gonzalez-Foerster llegó a realizar para Skulptur Projekte Münster, 2007, hizo una recopilación o antología de su propia obra a escala reducida, todo estaba expuesto en un jardín de la ciudad.

En Munster, de hecho, DGF almacenó las esculturas anteriores a la vez que las expuso. Puesto que un almacén todo se vuelve hasta cierto punto parecido, DGF homogeneizó «sus» esculturas, descontextualizándolas y despojándolas de su individualidad. (Curtis, 2008, 103)

Para hacer la recopilación de sus obras juega con la reducción de escala como Duchamp con su obra *La valise* (1936-1940) e hizo otra posterior (1950-1960) que como dice Boltanski, Duchamp crea una edición facsímil de su propia obra. Vila-Matas explica que tanto Duchamp como Walter Benjamin “sabían que miniaturizar es hacer portátil, y que esta es la forma ideal de poseer cosas para un vagabundo o un exiliado.” (Vila-Matas, 2000,

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando



[189] *Romance de Munster*, 2007 y [190] *La Valise* (1936-1940), Marcel Duchamp

11) Este último aspecto podría aplicarse a Gonzalez-Foerster debido a su residencia entre las dos orillas del océano Atlántico y entre los dos hemisferios: París y Río de Janeiro.

Marcel Duchamp quiere hacer su obra portátil, que quepa toda en una maleta, mientras que Dominique Gonzalez-Foerster quiere que toda su obra quepa en un jardín, un parque de atracciones, la zona de columpios de un parque. Según Foucault el jardín es un lugar “en el que el mundo entero es convocado para cumplir la perfección simbólica. (...) El jardín desde la más remota antigüedad es un lugar de utopía.” (Foucault, 2008, 5) Foucault considera que la novela bien se puede situar en un jardín. El jardín de Gonzalez-Foerster nos recuerda a los tableros de juego de Giacometti. Un espacio que nos ofrece una visión panorámica del espacio de juego como en Giacometti y un espacio para el juego infantil como el de Gonzalez-Foerster. A Penelope Curtis esta exposición le recuerda a las maquetas de los prototipos y cree que es una forma de recuperar el origen de la obra que Dominique Gonzalez-Foerster, una *prospectiva*, que cede al visitante para que lo posea dando un nuevo uso.

Y si las maquetas son retrospectivas, también nos ofrecen un nuevo potencial. Hasta cierto punto, nosotros, los espectadores, nos convertimos en sus

## Juego entre arte y teatro

nuevos propietarios. Como un niño con una colección de muñecas o con el mobiliario de las casa de muñecas, nosotros decidimos cómo reorganizar y reinterpretar esos objetos, dónde y cómo queremos que existan. (Curtis, 2008, 103)

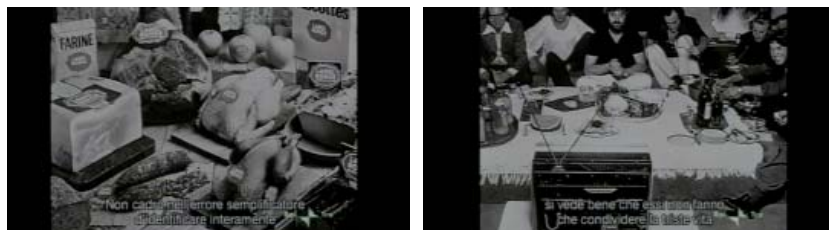
Dominique Gonzalez-Foerster amplía o reduce según le interesa, se acerca a la casa de muñecas como le sucede a la obra de Alberto Giacometti con el *Palacio a las 4 de la madrugada*, 1932-33, que por el tamaño más arquitectónico, como sucede en *Marquise* (2006), se acerca a los parques de atracciones y a la obra de Richard Serra. La diferencia radica en que como dice Nicolas Bourriaud de Dominique Gonzalez-Foerster “su trabajo es un paisaje en el que las máquinas se han vuelto objetos apropiables, domesticables.” (Bourriaud, 2004, 67) Estos objetos o espacios presentan, como dice Bourriaud “estructuras donde llegarán a inscribirse recuerdos, lugares y hechos cotidianos.” (Bourriaud, 2004, 68)

Esto nos permite que a través de obras anteriores modificadas de alguna forma pasen a construir un nuevo relato. La afición a la cita como dice Vila-Matas. La apropiación no sólo literaria y del cine sino también de la imagen. Un recurso muy utilizado por DGF en todas las exposiciones es el *detournement*<sup>31</sup>. En la exposición de *Chronotopos & Dioramas* que se hizo en Nueva York. Los dioramas que utiliza recuerdan a los del Museo de Historia Natural de forma que hace un *detournement* dentro de la misma ciudad, sin pasar por las grandes avenidas de Manhattan vamos del barrio de Chelsea al Museo de Historia Natural, al lado de Central Park. El *detournement* en el tiempo y en el espacio hace, como dice Guy Debord, “un juego, una refutación, un viaje” en el tiempo a través de la memoria y lo conocido. Que puede venir provocado por “la necesidad de un lenguaje secreto, de contraseñas, es inseparable de una tendencia al juego.” (Debord, 2000, 101) De esta forma vemos como la memoria juega y nos transporta a otro lugar.

31 “*Detournement* es la función directa de su reconocimiento, consciente o difuso, por la memoria.” (Debord, 2000, 94)

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando



[191] [192] Secuencias de la película de Guy Debord *In Girum imus nocte et consumimur igni*, 1978.

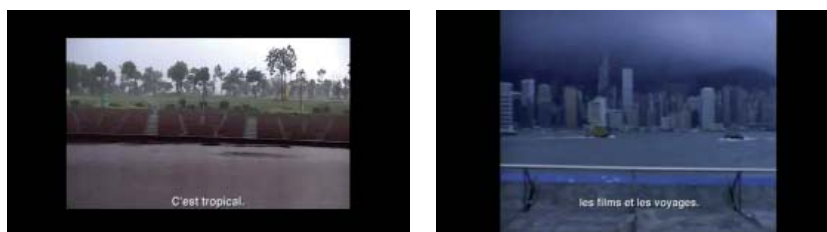
Un ejemplo de *detournement* literario lo tenemos en la película *In girum imus nocte et consumimur igni*, 1978, 100' de Guy Debord. En esta película una voz se dirige al público del cine para hablar de su condición de consumidor y también hace una crítica al cine del que él mismo se vale. El texto que utiliza tiene muchos *detournement* literarios. Éstos sólo se podrían reconocer si se tuviera el mismo bagaje literario que Debord. La frase: “distintas clases de estrellas que han vivido en su lugar y la que el público contemplará por el ojo de la cerradura de una familiaridad canallesca.” (Debord, 2000, 21) La frase, “por el ojo de la cerradura” es una frase típica de Hegel. Dentro del texto de la película dice frases de Dante, Maquiavelo, Musil, Swift y muchos más. Si se conocen las referencias literarias durante la película se recordarían a Hegel, Dante, Maquiavelo, Musil, Swift,... Según los niveles de comprensión de la película sólo será una crítica al público consumidor, será un juego de palabras, será recordar la lectura de *La divina comedia*, *El príncipe*, *El hombre sin atributos*, etc. En relación con la *detournement* que realizamos como espectadores con Dominique Gonzalez-Foerster sucede de la misma manera que con los situacionistas en sus textos, toman citas literarias o del cine, como es *Soylent green* para Tate Gallery en el 2009, y las convierte en atmósferas que si hemos visto la película y la recordamos podemos llegar a pensar que ya hemos estado o conocido esta situación o parecida y mientras tanto nos situamos en un nuevo entorno. Las ruinas y reliquias de Gonzalez-Foerster no sólo son objetuales sino también circunstanciales.

## Juego entre arte y teatro

La memoria tiene mucho peso en la obra de Dominique Gonzalez-Foerster como también pasa en la obra de Tadeusz Kantor, pero la forma de conectarla es diferente. Ella a partir de los objetos cotidianos o de espacios inusuales que recuerdan a otros extrae los recuerdos del espectador. Los objetos o espacios hacen de la punta de un hilo que está enganchado al recuerdo. Es lo mismo que hace Jerzy Grotowski para la preparación de los actores a partir de las canciones “fuentes”. Las canciones fuentes son canciones de la infancia, o tradicionales, del propio actor que le sirven para sacar los recuerdos más íntimos y desde ahí construir la acción. Es una memoria física. Lo que llamamos en su momento “memoria cuerpo”.

Gonzalez-Foerster hace “exploración de la intimidad doméstica como la interfase de los movimientos del imaginario público, transformando los recuerdos más personales y complejos en formas claras y despojadas.” (Bourriaud, 2008, 62)

*Parc Central*, 2005, son once cortos en la que la cámara se sitúa en la localización de una película. Unos títulos explican a qué escena de la película corresponde y qué sucedía en ella, a la vez muestra lo que está pasando en el momento de la grabación y también lo cuenta. Así son los que realiza en el parque de Taipei que corresponde con la película *Vive l'amour*, 1994, 118', de Tsai Ming-Liang y con *Deseando amar*, 2000, 98', de Wong Kar Way, graba el puerto de Hong Kong. En otros cortos aparece la localización y parece que la música de la película que normal-



Secuencias de *Parc Central*, 2005: [193] Taipei, 2000, y Hong Kong, 2000, de Dominique Gonzalez-Foerster.

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

mente reflejan una época o unos años. Los dos primeros cortos recuerdan a *La jetée*, 1962, 28', de Chris Marker debido a que el narrador no está presente pero sobre todo utiliza en algunos momentos la imagen fija (elemento fundamental de *La jetée*) como si fuera una secuencia. No hace falta el movimiento, como sucede en la película, porque con lo que se está narrando el movimiento se crea mentalmente. Los cortos fueron rodados entre 1998 y 2006 y en ellos Dominique Gonzalez-Foerster se acerca a la memoria que tiene Tadeusz Kantor. Son momentos “ucrónicos”, pues si la utopía maneja espacios imaginarios que pueden ser paralelos al real el tiempo también lo puede hacer. La memoria maneja tiempos imaginados que han podido ser y que se reconocen por lo que es contado. La voz en *off* hace la labor del testigo de los hechos. Son dos maneras distintas de acercarse a los objetos y espacios. Kantor usa en la exposición el vídeo en el que se puede contemplar cuándo fue usado el objeto mientras que Gonzalez-Foerster muestra el espacio vacío y cuenta en los subtítulos de las imágenes que sucede en la película en cada uno de esos espacios. Quien conoce la película la recuerda mientras que quien no la conoce la imagina. Según Bourriaud la trama narrativa, “es lo suficientemente abierta como para incorporar las vivencias del espectador e incluso incentivar su propia memoria.” (Bourriaud, 2004, 68-69)

Otro elemento en el que la memoria juega y que nos recuerda a Tadeusz Kantor o Christian Boltanski es el uso de la reliquia, la ruina. Situar dentro de vitrinas convierte a los libros en los restos de una cultura y del proceso de leer. El objeto memoria es la reliquia, un objeto con un pasado y que sitúa en su hábitat para explicar lo que fue. Para Tadeusz Kantor la obra de arte son las ruinas del *happening*, los restos de la acción; mientras que para Boltanski son los restos del proceso de creación en el sentido más amplio de la palabra porque el nacimiento también forma parte de la creación.

Estos objetos de la memoria son utilizados de distinta forma por parte de los tres artistas. Tienen en común Dominique Gonzalez-Foerster y Christian Boltanski clasificar los objetos o reliquias, por lugares, tiempo, temática, material porque permite memorizarlos

## Juego entre arte y teatro

mejor. Pero Boltanski utiliza un orden más relacionado con la colección, el museo, es taxonómico en casi todas sus obras. Sus objetos clasificados entre sí son muy parecidos, mientras que las obras seleccionadas por Gonzalez-Foerster son diferentes dentro de su clasificación. Por ejemplo, tenemos la selección de objetos y esculturas para *TH.2058*, o la clasificación de los libros para cada espacio en *Chronotopes & dioramas*, 2009. En el caso de Tadeusz Kantor la clasificación no existe, todo forma parte de un todo en la representación o en el *happening*.

Dominique Gonzalez-Foerster utiliza la memoria de sus vivencias para que el espectador construya una nueva memoria a través de la imaginación. Maneja lenguajes y elementos que forman parte de sus vivencias cinematográficas, literarias, arquitectónicas, escultóricas y climatológicas. Esta apropiación le sirve para la construcción de entornos e imaginarios. Ella mezcla elementos: los pilares de Niemeyer con unas ruedas invisibles, rompe el uso del pilar como apoyo del edificio y crea una nueva forma de uso del pilar más relacionada con la imaginación y el humor. David Arlandis y Javier Marroquí consideran que el humor es “una actitud que toma la vida como arte y al arte como juego.” A DGF le gusta decir que idea un “plan de evasión”, una forma de escape de la vida cotidiana. Un viaje a otros mundos los literarios, cinematográficos, teatrales. Porque como dice Johan Huizinga en *Homo Ludens* “El juego no es la vida *corriente* o la vida *propia-mente dicha*. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia” (Huizinga, 2008, 21) Pero el plantear la obra como un “plan de evasión” no quiere decir no tener una actitud crítica a la formas. Al recordar los cortos de *Park central* vemos que el entorno que la artista mira a través de la cámara es un entorno cotidiano donde construye o recuerda otra realidad, la de las películas y la de la imaginación.

Trabaja desde hace un tiempo conjuntos espaciales, imagéticos y sonoros que destacan el efecto del viaje como táctica para visitar una exposición. Atenta a la creciente confusión entre el significado de una exposición y

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

la banalidad de una atracción, pretende instaurar poco a poco una «consciencia del turismo» (Lagnado, 2008, 86-87)

La consciencia de turista que plantea Lagnado está relacionada con la visión novedosa o de extrañamiento de un entorno habitual. El acontecimiento durante la exposición hace que se convierta en el viaje. Bajtin dice “el acontecimiento se vuelve a transformar en el juego cuando el participante, al negar su postura estética, y entusiasmado por el juego como por una vida interesante, participa él mismo como otro viajero o como un bandido” (Bajtin, 1992, 72)

- El espectador

El espectador para Dominique Gonzalez-Foerster es un usuario, no existe el espectador como el que mira, ella comparte la idea de Marcel Duchamp y de otros artistas de que el que mira, el que pasea por sus ambientes, ejecuta y finaliza la obra.

Con motivo de la exposición *Nocturama*, Hans Ulrich Obrich y Dominique Gonzalez-Foerster concertaron una entrevista con Enrique Vila-Matas que tuvo lugar en la Fundación García Lorca, en la Huerta de San Vicente en Granada, en 2007. En esa entrevista Obrich cuenta: “Dominique ha empleado esas palabras de Duchamp que venían a decir, que aquel que mira hace la mitad de la obra, a lo que Dominique añade: «Por lo menos, hace la mitad del trabajo»” (Obrich, 2008, 43)

Bourriaud dice que ella denomina el *automontaje*, que parte de una comprobación sobre la evolución de nuestros modos de vida como Jean-Luc Godard en el cine o Guy debord en *In girum imus nocte et consumimur igni*.

La tecnologización de los interiores (...) transforma la relación con los sonidos y con las imágenes”, llevando al individuo a que se convierta en una isla de montaje o una consola de mezcla de sonido, el programador de

## Juego entre arte y teatro

un *Home Cinema*, el habitante de una zona de rodaje permanente que no es otra cosa que su propia existencia. (Bourriaud, 2004, 67)

Como ya vimos que pasaba con los montajes teatrales de Jerzy Grotowski, la base del trabajo del actor no tenía que ver con la historia que se contaba al espectador, se podría hacer el símil de que la “mesa de mezclas” es el director. En el caso de Gonzalez-Foerster ella coloca los objetos delante y la mezcla la hace el espectador. “Ante una pieza de Gonzalez-Foerster le toca al observador la tarea de realizar la *mezcla sensible*.” (Bourriaud, 2004, 66) En la película *Ipanema Théories*, 1999, 90' utiliza como base la escena final de la película de Antonioni *L'eclisse* (1962) en la que un actor pasea por las calles de una ciudad. DGF a partir de la mezcla de escenas de la calle, *skyline* y neones de Hong Kong, Bangkok y Kyoto, construye una nueva ciudad, de la película anterior ya no queda nada pero le permite construir su nueva ciudad. Ina Blom explica:

No sólo documenta espacios sino que los crea, sitúa de manera bastante explícita el mecanismo mental del espectador en el centro del espacio cinematográfico. De hecho, la presencia de esa mente espectadora se subraya aún más cuando la concentración en las lámparas se duplica enfocando funciones y operaciones en tiempo real, que recuerdan las temporalidades flexibles de las operaciones mentales y que parecen situar una especie de memoria o pensamiento humano en el centro de la película. (Blom, 2008, 73)

Dominique Gonzalez-Foerster justifica su interés por el espectador al tiempo que pasó como vigilante de sala en un museo.

Working as a museum guard many years ago, I was always frustrated to see how visitors would stop in front of a work of art for only a few seconds. This made me think that an artwork should somehow capture the visitor in a

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

bubble of time and space. I had only one model to elaborate this, which was literature. You see, as soon as you have a potential narrative, the beginning of a text, then time appears. Back then, I used clues instead of text, creating a kind of trap that would keep the visitor contemplating the art a bit longer.<sup>32</sup>(Gonzalez-Foerster y Obrist, 2007)

Alguien que parece fundamental en el trabajo de Gonzalez-Foerster y del que se acaba hablando en todas sus entrevistas es Jorge Luis Borges. Borges decía que lo más difícil era ser lector porque tiene que entrar de primeras en un mundo que no conoce, tiene que entrar en los códigos del escritor y todo tiene que ser en poco tiempo. Dominique Gonzalez-Foerster hablando de su propio trabajo dice:

Cada espacio tiene potencial para muchas narrativas en función de los usuarios. Esto lo desarrollé con las estancias: un espacio narrativo que casi puede leerse. Significa que el lector también tiene que apostar algo de su propia experiencia o su propio conocimiento para que funcione. (Hoffmann, 2008, 27)

Es también lo que dice Lisette Lagnado: “La idea de un «más allá» del espacio expositivo: cuerpo e imaginación son vehículos, la nave.” (Lagnado, 2008, 83) se podría decir que es la nave del viaje. De la idea del viaje que plantea Lagnado también participa Penelope Curtis:

---

32 Trabajando como vigilante de un museo hace muchos años, siempre me sentía frustrada al ver como los visitantes paraban en frente de una obra de arte sólo unos pocos segundos. Este hecho me hizo pensar que una obra de arte debería capturar de alguna manera al visitante en una burbuja de tiempo y espacio. Yo sólo tenía un modelo elaborado que era la literatura. Tú ves tan pronto como tú tienes un potencial narrativo, el principio del texto, entonces el tiempo aparece. En ese tiempo, yo utilizaba pistas en lugar de textos, creando un tipo de artimaña que mantuviera al visitante contemplando el arte un poco más de tiempo.

## Juego entre arte y teatro

Los espectadores de DGF son más visitantes que espectadores, y más turistas que cualquiera de los dos anteriores. Turistas que llegan, un poco perdidos, inseguros de sus coordenadas, y que intentan centrarse, como hacen los lectores de un texto. Sus esfuerzos son tanto intelectuales como físicos; aplican (aplicamos) habilidades corporales y sensoriales al problema de apoderarse de las impresiones del viajero e interpretarlas. (Curtis, 2008, 110)

Este uso del cuerpo del espectador que da forma al trabajo de Gonzalez-Foerster es básico para que exista el juego, como hemos podido comprobar en los artistas analizados.

Lagnado explica que “cada trabajo se proyecta teniendo en cuenta el comportamiento de los visitantes, concretamente con la intención de alterar el áspero diagnóstico del «*élogement*’ *des hommes entre eux*» [‘distanciamiento’ de los hombres entre sí]. (Lagnado, 2008, 81) Bien podemos hablar de que la conexión que hace Gonzalez-Foerster interconecta a los espectadores a través del entorno. Como en *Doble Terreno de Juego / Pavillon-Marquise, Bienal de Sao Paulo, 2006* de la que hace una película *Marquise, 2007, 5'*, la voz en *off* de un niño brasileño cuenta en pasado las vivencias de su infancia en ese lugar. Cuando pasaba por debajo de la marquesina con sus padres y la percepción espacial que tenía del entorno. En el vídeo podemos ver cómo los niños juegan entre los pilares, lo usan los *skaters* y las señoras cruzan con sus bolsas y carros de la compra, es un espacio social y vivido y en el que ella añade estos elementos de uso y de juego. En el que vemos como niños descubren estos pilares móviles y se los muestran a sus padres. Parece querer que los visitantes domestiquen o se apropien del edificio desde su estructura a la vez que desafía a la idea de la ley de la gravedad. Un lugar lleno de pilares que sostienen el edificio en el aire con algún pilar móvil, como ya explicamos. Un entorno en el que conflúan las personas con el espacio junto a la imaginación del niño. Toda la gente está interconectada a través del lugar y Gonzalez-Foerster y el resto de espectadores con ellos a través de

### 3. Formas de juego

#### 3.3. Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando

la cámara fija. La utilización del entorno como lugar de imaginación recuerda a la película de Robert Wilson *Poles*. La diferencia es que Gonzalez-Foerster nos habla del espacio construido por otros y convertido en un entorno social gracias a la imaginación y al uso que le dan los que suelen habitar el lugar, mientras que Wilson crea y muestra cómo puede ser utilizado como entorno.

Dominique Gonzalez-Foerster aúna en su trabajo a todos los artistas que hemos visto e incluye elementos que después de esta tesis requieren verse con más detenimiento y que son el deseo a partir de la palabra sobre todo la utilización de los verbos como resaltamos cuando hablamos de Richard Serra y de Konstatin Stanislavski. Si recordamos cuando hablamos de Richard Serra y su lista de verbos hicimos referencia a la utilización del verbo de acción para poder hacer la acción. Stanislavski decía “Quiero” más el verbo de acción por ejemplo doblar, coger, mirar, romper. Es crear el deseo de hacer algo. En el caso de Dominique Gonzalez-Foerster es más llamativo puesto que ella añade el aspecto literario, la palabra, el verbo de acción en un contexto que por ser de ambientación lo hace más libre, es como colocar el disfraz a la persona, pero puesto al espacio y al tiempo. De esta forma ayuda al espectador-actor a tomar parte de la escena.

El juego efectivamente empieza a aproximarse al arte , y precisamente a una acción dramática, cuando aparece un nuevo participante imparcial: el espectador, quien empieza a admirar el juego de los niños desde el punto de vista del acontecimiento total de la vida que este juego representa, al contemplarlo estéticamente y en parte recrearlo. (Bajtín, 1992, 72)

Pero la “nueva totalidad” para Gonzalez-Foerster como lo es para Duchamp, Giacometti, Serra, Wilson y Kantor no es nueva sino la única que debe existir. La obra, como dice Umberto Eco, no está acabada hasta que la piensa o la ve el espectador, en definitiva hasta que participa el espectador.

## Juego entre arte y teatro

Otro de los elementos de los que hemos hablado y que es muy llamativo en Dominique Gonzalez-Foerster es la utilización de la espera y su relación con el tiempo. Dice que para atrapar el tiempo utiliza elementos narrativos, pero ella funciona con la espera. Crea un espacio que no obliga a transitar y espera que cada usuario se tome su tiempo en hacer y en caminar. Cuando hablamos del tiempo también hablamos de la espera como si de un silencio en una partitura se tratara. William Layton resaltaba la importancia que tenía para el actor saber esperar con atención. Esperar a ver qué hace el espectador y cómo actúa su compañero. Para reaccionar en consonancia con lo que sucede. Lo mismo hace Gonzalez-Foerster que espera la reacción y estudia al usuario.

Y por último la acción de caminar, la base de toda exposición. En esta acción coinciden elementos teatrales, expositivos y literarios. El ejemplo lo tenemos con el cronotopos del camino. Un lugar de tránsito que aúna el encuentro, la sorpresa, el ritmo y la personalidad al caminar del usuario.

En definitiva, la exposición como medio utiliza todos los elementos propios que hemos visto que pueden incentivar al espectador a moverse y actuar libremente. En este medio de utiliza los verbos para crear el deseo, la espera atenta y la acción de caminar.





## 4. Conclusiones

### 4. Conclusiones

Para empezar las conclusiones considero necesario continuar con el vaivén que se ha seguido, en cierta manera, en la tesis a partir del juego-arte-teatro. Por eso la tesis empieza con la idea de *arte y teatro unidos por un mismo juego*. Hemos observado la opinión de artistas, pedagogos del teatro, actores y directores: Duchamp, Rothko, Kaprow, grupo Fluxus, Stanislavski, Meyerhold, Layton, Grotowski, Barba y Chejov, que reflexionan y observan su propio proceso de creación como un juego. Consideran que sus trabajos y el de otros creadores deben ir acompañados por una actitud lúdica o que la misma acción de idear, diseñar, proyectar, realizar, exponer e incluso vivir es un juego.

(vai-)

Siguiendo el vaivén hacia el otro lado. Hemos expuesto *la concepción del juego* en su definición. Primero por Huizinga y después por Caillois. En las definiciones hemos analizado de qué manera incluyen el arte y el teatro y qué otros elementos de las definiciones comparten con el arte y el teatro. Huizinga y Caillois resaltan una de las características del juego: el “ser otro”, como sucede cuando un actor hace el papel de un personaje que a los ojos del espectador es otro distinto al actor, o como sucede a un objeto, como un urinario, que cuando se descontextualiza y se lleva a la exposición se convierte en *La fountain*, una obra de arte. Caillois hace una clasificación de juegos: *agon* (competición), *alea* (azar), *ilinx* (vértigo) y *mimicry* (mímesis), incluye al teatro en la última acepción del juego, como juego de imitación y simulacro. Aunque entiende que los juegos no sólo tienen una de las características sino que tiene todas, pero en una sobresale. El arte como tal no viene señalado. Antes del siglo XX, como afirma Derrida, el arte

## Juego entre arte y teatro

también formaba parte de la representación, de forma que estaría en *mimicry*, el simulacro, la representación, la pintura retiniana como define Duchamp. Hemos podido comprobar que parte de la hipótesis primera se cumple claramente cuando se demuestra que *el teatro es juego*. La situación del arte como juego conviene remarcar que es diferente porque los límites clasificatorios de Caillois hacen referencia a juegos que predominan pero no a juegos que puedan ser cambiantes y que por lo tanto puedan tener las cuatro acepciones marcadas. Las limitaciones en la clasificación y también, como señalan tanto Huizinga como Caillois, espaciales y temporales remiten a una concepción más amplia del juego, menos limitadora, como representan la idea de vaivén del juego de Gadamer y la ambigüedad del juego de Sutton-Smith. En las siete leyes de la ambigüedad del juego de Empson existen distintos tipos en relación con: el significado, referente, referencia, intención, sentido, transición y contradicción. La comparación de acepción con una obra nos ha permitido observar cómo eran correspondidos de forma que terminaba de cumplir con la hipótesis de *arte y teatro son juegos*. Además hemos observado que el arte contemporáneo se encuentra en la ambigüedad del juego, que no se sabe si es juego o es otra cosa, y esa misma condición del juego artístico nos permite centrar la metodología de esta tesis en el juego como gozne entre arte y teatro. Y demostrar, además, que *arte y teatro pueden ser parte del mismo juego*. La primera situación del juego es que el hecho de jugar es lo más importante, es su celebración que conjuga el aspecto ritual junto al festivo dentro de la sociedad. Este aspecto social del juego nos ha permitido analizar el teatro y arte como juegos, además remarcar que pueden ser parte de un mismo juego. Uno de los casos estudiados, Robert Wilson, se mueve entre el arte y el teatro y su obra tanto en el proceso como la finalización se centra en la celebración a partir de “ofrecer más tiempo”, que es una de las características fundamentales de la fiesta. Nietzsche habla de la fiesta-ritual de las Bacantes, del origen del teatro, que se parece al ritual chamánico que Semi Ryu, que señala como ejemplo claro de la sociedad “juguetona” coreana. Nietzsche señala el origen del arte en otro dios que es Apolo, éste y Dionisos conformarán los dioses griegos en los que descansa el teatro y el resto de las artes. Al moverse el arte en el espacio de la ambigüedad del juego observamos cómo confluye en el ritual y la fiesta con el teatro. En este espacio común observamos cómo

## 4. Conclusiones

utilizan durante el proceso de construcción de la obra y cuál es el resultado final. Las herramientas comunes a los rituales y a la fiesta son la danza y la máscara. Y también son herramientas comunes *de las técnicas de interpretación del actor que son utilizadas en el proceso de creación del artista* y por lo tanto empezamos a desgranar las técnicas de arte dramático aplicadas al proceso del artista. El mismo hecho de la celebración ritual o festiva implica la participación de todos los asistentes, asumiendo cada uno su rol en el juego; ya sean todos iguales como en la fiesta o diferentes como en el ritual.

(vén)

En la situación de vaivén constante del juego de la tesis no podemos evitar nuevamente regresar al juego. En los momentos del juego suceden circunstancias comunes a todos los jugadores y que principalmente se pone de manifiesto en el ritual y la fiesta: la *catarsis*, el contagio y la identificación que puede sufrir el espectador y el actor. Todas estas acepciones las hemos analizado dando como resultado lo similares que son y que hay que atender al detalle para ver sus diferencias. La *catarsis* aristotélica hace referencia al trance, un estado de enajenación que puede situarse en el sueño o en otra vida, aunque Brecht considera que es una especie de identificación. La identificación como indica el nombre se identifica por circunstancias o por características con el otro y le apoya en lo que haga, mientras que el contagio corresponde a la asimilación del otro como propio, que siente, padece y desea lo mismo que el otro. En todos estos casos lo que se produce es una comunión entre los participantes y el entorno. Estas situaciones que padecen el espectador y el actor hacen referencia nuevamente al “ser otros” de las definiciones de Huizinga y Caillois que pueden suceder en el teatro y en el arte. Por oposición, a estos casos está el distanciamiento del que habla Brecht. Consiste en crear la duda ante lo que se ve a partir de la duda de quien la crea, nuevamente puede ser definido como identificación, pero el resultado de la experiencia es diferente. Se hace con la idea de crear el extrañamiento, que cada uno sea crítico ante los hechos o situaciones contadas en teatro o en cualquier formato artístico. De forma que la hipótesis: *arte y teatro pueden ser parte del mismo juego*, se cumple.

## Juego entre arte y teatro

(vai-)

Devuelta de un lado para ir al otro. Volvemos a aspectos de la concepción del juego y a un posible jugador, teniendo en cuenta el espacio y el tiempo son tan necesarios como los jugadores. El espacio y el tiempo se acercan a la ambigüedad del juego. El juego se sitúa en la vida cotidiana en un “entre”, puede ser una bisagra, umbral, pero es entre la vida cotidiana y la ficción, sueño u otro mundo; es el lugar de lo ambiguo, de poder ser una cosa u otra, es, en cierta manera, el *status quo*, el paréntesis como descanso, o también una actitud ante la vida como proponen Duchamp, Cage o Kaprow. Es, a su vez, el espacio intermedio entre la utopía y la distopía, la heterotopía de Foucault, donde se mueve otro de los casos que tratamos en la tesis: Dominique Gonzalez-Foerster en el parque de atracciones, el lugar de la evasión con forma de alfombra, cama, exposición, biblioteca, parque y ciudad. Al final, nos referimos al juego como experiencia y por eso no se puede separar el espacio y tiempo que relacionamos con el cronotopo de Bajtin. A partir del tiempo construimos una línea que es un camino donde transcurren los acontecimientos en forma de encuentros. Por el camino vamos experimentando las sensaciones de las espirales de Serra, de la ciudad en las derivas situacionistas; tenemos los encuentros con: los *happenings*, las intervenciones en las viviendas de Matta-Clarck, los objetos sillas, paraguas y embalajes de Kantor. Las formas de intervenir en el tiempo son varias y se observan en los casos de Wilson, que como dijimos, da más tiempo, alarga el tiempo, una sola acción puede durar horas o puede ser a través de los objetos en movimiento con repeticiones de la acción o el texto como hace Kantor, y a través de la palabra, imagen y objetos como Gonzalez-Foerster. Los resultados en los tres son diferentes. El recuerdo de la obra de Wilson se acerca a lo que Louis Aragon decía del trabajo de Wilson, intentas recordar lo que has visto y lo recuerdas como un sueño; recuerdas partes, imágenes, sensaciones, un montaje que es difícil conectar. Kantor utiliza el tiempo, alarga el tiempo a partir de la memoria, que es donde más predomina su trabajo. En Kantor el tiempo en su duración se alarga hasta la desaparición de la memoria, su trabajo es el legado de la memoria que conjuga los aspectos de imaginar, recordar el objeto en acción, con el hecho de verlo realmente en un momento o a través del objeto en la exposición, el montaje teatral, el *happening* o el vídeo.

## 4. Conclusiones

Gonzalez-Foerster utiliza en un mismo tiempo múltiples líneas de tiempo: tiempo real y ficticio son los que predominan convirtiéndolo en capas que se van superponiendo. El ritmo como medida del tiempo permite controlar parte del juego, alargar y acortar la duración, y nos remite a la danza. El ritmo como tal puede ser utilizado como técnica y regla de juego a través de la repetición, silencios y variaciones y desde el movimiento en la danza en relación con pesos, contrapesos y oscilaciones como un reloj con péndulo.

(vén)

De esta larga oscilación venimos de vuelta, hacia este lado, donde hemos analizado las reglas del juego. Parte de la hipótesis *los artistas crean juegos y juegan* se completa con el juguete como objeto artístico y parte del juego. En las reglas del juego es donde mejor se observan las técnicas y métodos de interpretación que utilizan muchos artistas en su proceso de creación. Hemos partido de los análisis de la clasificación de juegos que se realiza según sus reglas y el rango de interactividad y de qué manera repercute en el proceso de creación. En esta clasificación aparecen los objetos, juguetes manipulables y las historias. Nosotros en esta clasificación añadimos la improvisación, la ambigüedad del juego nos permite colocar esta regla libre que sitúa entre el ser y no ser regla. Existen varias reglas creadas en el entorno teatral como método de trabajo y que pueden ser aplicadas en el arte. Algunas son textuales, por ejemplo nos encontramos con la utilización del “como si” o “sí mágico”, que Stanislavski hacía aplicar a sus alumnos con el propósito de que entraran en situación para poder interpretar un papel desde las emociones y sobretodo la psicología. Este método, como indica su nombre, utiliza casos hipotéticos, ficticios, como si se estuviera en el año 2058 y se hubiera producido un diluvio, como cuenta Gonzalez-Foerster al principio de la exposición *2058TH* en la sala *Turbine Hall* de la Tate Modern de Londres en el 2008. Gonzalez-Foerster no sólo crea la exposición como juego sino que incluye las reglas del juego, pone en situación al espectador. A partir de aquí se produce lo que llama Brecht, la identificación, el espectador al entrar en situación experimenta unos sucesos que en condiciones normales no se darían. Por oposición al “sí mágico” están las reglas de Bertold Brecht, que define al detalle, dando unas pautas para conseguir el objetivo que se marca, el

## Juego entre arte y teatro

distanciamiento, que de forma textual se puede llamar, el “sí pero no”. Se trata de que el actor, una vez que ha utilizado el “como si”, se plantee la duda, otras formas de haber reaccionado. Wilson lo simplifica cuando dice lo que debe hacer un actor, que cuando piense en un giro hacia un lado inmediatamente piense en el otro, la desorientación le creará una nueva experiencia. Mostrar la duda es lo que pide para crear el extrañamiento y el distanciamiento. El actor, el artista y el espectador deben percibir la duda. Otra manera de lo textual se encuentra en la utilización de verbos de acción, esta técnica es también de Stanislavski, no importa que se encuentren en una pregunta o un enunciado, son reglas que se autoimponen el actor y el artista para poder crear el deseo y así ponerse en acción. Hay artistas que han manejado esta forma de empezar los procesos como Duchamp o Serra. El texto escrito se encuentra en los manuales de construcción, en algunos casos, como Duchamp, se hacen antes de construir la obra y otros posteriores, como parte de la obra que se convierte en un *mecano*. El texto también está en los manuales de acciones para realizar que se parecen a las acotaciones de un texto teatral. La construcción de historias sin usar el apoyo del “como si” es la utilización del texto literario. Los tres casos, Wilson, Kantor y Gonzalez-Foerster, utilizan el texto literario como parte de su obra y usan como referentes de su trabajo a escritores como H.G. Wells, Bruno Schultz, Samuel Beckett, Heiner Müller, Sebald, Roberto Bolaño y Enrique Vila-Matas. El texto limita, concentra y permite la construcción de las reglas. Por último, la improvisación puede ser una regla, una regla libre. En teatro a partir de la improvisación se construye la obra, puede tener reglas añadidas como el “si mágico”, algo que sale espontáneo dentro de una situación marcada. Los directores teatrales, como Grotowski, consideran fundamental la improvisación, pero marcada por unos límites que conforman la estructura que no se tienen porqué ver. La improvisación se relaciona con la espontaneidad y la inspiración dentro del mundo del arte. En este lado podemos decir que las hipótesis, *los artistas crean juegos y juegan y elementos de las técnicas de interpretación del actor son utilizadas en el proceso de creación del artista*, se han demostrado y además podemos enumerarlas: la máscara, la danza, el ritmo, el si mágico, el distanciamiento, el texto, la improvisación, y aquellos elementos que hacen mayor referencia a

## 4. Conclusiones

la temporalidad: la ocupación del espacio tal como sucede en un teatro, una sala de exposiciones o con los *happenings*.

(va-)

De ida hacia el otro lado, cerca de las reglas del juego, está el juguete, un manipulable que posee sus propias reglas de juego. La obra de arte, por ser objeto, se le añade la categoría de juguete. Hay juguetes que son obras de arte y obras de arte que son juguetes. En esta situación está el artista que las crea. Desde Kant se ha asignado el juego estético al enlace que se crea entre la obra de arte y el espectador y es lo que resalta Gadamer. *Play Orbit* 1969 fue de las primeras exposiciones dedicadas al juguete en relación directa con la obra de arte en la que aparecían las variantes del juguete como obra y la obra como juguete, dando la posibilidad al niño de jugar con estas obras. En la clasificación de juguetes que realizó Jasia Reichardt podemos distinguir según las características cuáles eran sus usos y reglas, por ejemplo los juegos de situación, tan parecidos al montaje teatral, los manipulables bonitos que son para tener y mirar como cualquier objeto que está en una vitrina en una exposición, o los juegos de construcción tan cercanos a los manuales de Duchamp y las directrices de Kaprow. En el juguete afianzamos las hipótesis de *Los artistas crean juegos y juegan* y avanzamos las siguientes hipótesis *el espectador participa del juego*.

(-i-)

Seguimos oscilando hacia el otro lado. Los juegos tienen sus reglas, sean escritas o habladas, cada uno de los jugadores llega a un acuerdo para participar, se posiciona dentro del juego. De forma que tanto el autor, que tiene aspectos del artista, director y actor, sin quedar muy definidos los límites entre unos y otros, como el espectador participan y juegan. Hemos llegado a observar que todas las formas de participación del espectador requieren el acuerdo del juego y por lo tanto la predisposición a jugar. Además el espectador en el momento que juega, actúa.

(vén)

## Juego entre arte y teatro

Las hipótesis se han ido cumpliendo. Y hemos señalado que el espectador tiene una participación no sólo mental sino física, una participación en la acción. Las formas más evidentes las vemos en la utilización de la espera activa, la espera atenta, la creación del deseo para poder realizar una acción o reacción, y asimismo la vemos en el movimiento de la acción de caminar. Estas tres acciones se encuentran en la exposición y en la exposición-instalación como las de Wilson, Kantor y Gonzalez-Foerster. Estos tres elementos aparecen en los métodos de interpretación del actor y en la manera de trabajar de artistas que, a su vez, confluyen en un punto: la exposición. La exposición como proceso de creación.

- La espera: Hay muchas formas de esperar algo, pero en todas destaca la paciencia. Los sentidos están pendientes de lo que se está esperando. Requiere la atención, es una espera activa. Los investigadores del teatro consideran obligatorio que el actor, antes de actuar, no haga nada más que esperar. Después de la espera vendrá la reacción. El actor Alex O'Dogherty, cuando realizaba su primer montaje en solitario: *Y tú, ¿de qué te ríes?* en Sevilla en el 2001, era un monólogo pensado para la Paramount Comedy. Él comentó que cuando entras en escena, lo primero que haces es no hacer nada. Se trata de ver y escuchar. El momento idóneo para empezar la actuación es cuando escuchas las primeras risas nerviosas del público. Entonces todo saldrá bien y les harás reír con facilidad. Layton en su libro *¿Por qué? Trampolín del actor* insiste en que la espera es fundamental para actuar. Stanislavski lo relaciona directamente con la atención. El actor debe estar atento al espectador, a su partenaire y a sí mismo. Christian Boltanski les dice a sus alumnos de la Facultad de Bellas Artes de París que lo que tenían que hacer era “esperar y esperar”. Y Peter Brook, como ya comentamos, dijo que un mal espectador es el que tiene prisa.

Un espectador, como dice su nombre, está a la expectativa; espera algo, recibir algo de lo que está mirando. Cuando desde el inicio, el espectador no recibe nada tiende a actuar para ver si provoca alguna reacción; igual que sucede cuando hay una larga espera y el público comienza a inquietarse y pide que empiece la función. Porque la espera

## 4. Conclusiones

provoca un deseo pasivo: recibir al que esperas o lo que esperas; y puede crear un deseo activo que se transformará en una reacción.

- El deseo: Va a provocar la reacción, deseas hacer algo. El deseo en el arte se ha investigado en relación con la publicidad, tanto los objetos de deseo como sucede en el PoP Art americano o como el concepto del deseo del Pop Art europeo. Se ha relacionado con el erotismo como Bataille o Giacometti y Susan Sontag, en la frase final de su artículo *Contra la interpretación* aboga por una “una erótica del arte” en lugar de la “hermenéutica del arte”. Si planteamos una erótica del arte nos encontraremos nuevamente con la espera de lo deseado y la atención de los sentidos. Y un deseo previo y otro final que provoca la reacción del espectador. Un modelo claro de lo que produce el deseo lo tenemos cuando Marcel Duchamp llama al deseo “dinamo”, como una máquina que transforma la energía de lo que percibimos en otra energía distinta que puede ser la reacción o “explosión” a lo que vemos y pone al desnudo las ideas. También la “dinamo deseo” es similar al sat de Eugenio Barba, el instante previo a la acción, donde se enlaza el deseo o intención creada con la acción.

Chejov reconoce que Stanislavski hizo un gran descubrimiento al ver la forma en que las palabras actúan como la “dina-mo deseo”. Stanislavski explica que para querer actuar hay que desear. Pero añade que la forma adecuada es utilizar *quiero* más un verbo de acción. Esas similitudes las vimos en *Las reglas del juego*, cuando Rosalind Krauss habla sobre las libretas de bocetos de Richard Serra de los años setenta. Unas libretas en las que no había dibujos pero sí escrito una larga lista de verbos de acción.

Los verbos, como la narración, como el lenguaje, expresan deseos, como los de tocar, cortar, plegar, oler. Cuanto más se acercan a acciones más relacionadas con tu cuerpo más se acercan a la idea de la “erótica del arte” de Susan Sontag. La utilización de un texto, una narración, o la “deconstrucción” de un texto, puede servir para crear el deseo en el que actúa. El texto puede mantenerse visible, como

## Juego entre arte y teatro

sucede en algunas obras de Dominique Gonzalez-Foerster y Robert Wilson, o desvanecerse, como en las obras de Tadeusz Kantor, Marcel Duchamp o Alberto Giacometti. Y también puede volver a hacerse visible en la acción, como sucede con Richard Serra. Al final lo que queda es seguir el recorrido hasta el final. Como dice Italo Calvino produce una gran satisfacción tanto en la vida como en la literatura seguir un recorrido de principio a fin, es un viaje con una “estructura narrativa”.

La acción de caminar: es la acción más común del espectador. Quiero caminar. De todas las acciones esta es la que más hacemos. Es una de las acciones más representadas a lo largo de la historia desde la cerámica griega, los dibujos egipcios a la representación de las ninfas y doncellas hasta nuestro siglo. Quizá porque “andar es una acción que interviene en el lugar” o porque expresa la personalidad del que camina como expresa Decroux, maestro del mimo de los años 50. Cuando se empieza a preparar un personaje es habitual caminar por el espacio escénico con la idea de que el actor se acomode a la personalidad del personaje y el personaje a la del actor. Aquí nuevamente vemos como a partir del caminar se acomodan las dos personalidades. Tadeusz Kantor, por ejemplo, justificaba su obsesión por las sillas porque decía que en teatro se camina demasiado. Giacometti se ve siempre caminando y lo que más le ha impresionado es ver a dos mujeres caminando. Él es el hombre que camina y sus pies son su taller. Richard Serra se pregunta constantemente: ¿Cómo se camina? El espectador es la herramienta que produce la obra a partir de las acciones y sobre todo la experiencia sensorial. La acción de caminar de Serra es la materialización del tiempo. Así llamó a la obra que está en el Guggenheim de Bilbao, *La materia del tiempo*. Lo que tardas en recorrer una espiral de Serra, será el tiempo de cambio de no tener una experiencia a tenerla. Tal como sucede con la lectura de un buen libro. La consecuencia de la obra de Serra es una nueva experiencia y es donde Serra considera que tiene valor la obra artística.

## 4. Conclusiones

La acción de caminar es bastante amplia y se pueden añadir otras variantes: andar, pasear, transitar. Esta acción se puede tomar como una transición entre las obras de una exposición, que suele ser un paseo lento y pausado. La acción de caminar puede ser el medio para que la obra se realice, como le pasa a obras de Robert Smithson, Richard Long, Richard Serra, Robert Wilson o Dominique Gonzalez-Foerster. El proceso de caminar, la acción en sí, forma parte de la obra, ya sea porque la realiza el autor o el visitante de la obra. El cuerpo del espectador o del usuario también forma parte de la obra. Francesco Careri escribe que el cuerpo “es una herramienta de diseño” además de ser un “instrumento perceptivo.” Rudolph Arnheim explica que los movimientos del cuerpo como “asir, ceder, izar, estirar, suavizar, aflojar, inclinarse, correr o detenerse” parecen producir efectos en las emociones y por eso se utilizan estos verbos para describir emociones.

Roussel, en *Homo Ludens Ludens*, explica su obra *One's walk* donde utiliza como base el ensayo de Henry David Thoreau *Walking* (1862) que equipara el acto de caminar a un “acto de poder” debido a sus “posibilidades energéticas.” En relación con estas ideas Roussel concibe *One's walk*, buscar la sensación en el espectador de encontrarse en un flujo de energía.

*Walking*, 2012, se llama la instalación de Robert Wilson realizada para después de los Juegos Olímpicos de Londres en 2012. Un verbo llevado al gerundio que produce reproduce una acción que se sigue realizando. Una acción que puede iniciarse en el pensamiento y que cuando se realiza en el espacio y tiempo simplemente es la continuación de lo que ya se estaba haciendo. La acción de caminar es, como dice Francesco Careri, el cuerpo del que camina que guarda en la memoria los acontecimientos, emociones, sensaciones del terreno. Su cuerpo se convierte en el diario del viaje.







## 5. Bibliografía

### 5. Bibliografía

- AA.VV. (2004). *Surrealism*. London: Phaidon Press Limited.
- AA.VV. (2006). *Dada*. London: Phaidon Press Limited.
- Abdelouahab, F. (2006). *Cuadernos de viaje. Crónicas de tierras desconocidas*. Barcelona: Geoplaneta.
- Allen, J. y Gonzalez-Foerster, D. (2008) T H. 2058  
Recuperado de <http://www.dgf5.com/info/t0/Texts>
- Álvarez Amaro, J. (2004, 1 de agosto). Robert Wilson DIRECTOR TEATRAL: “El teatro es el lugar en el que todas las formas del arte pueden encontrarse”. En *El Periódico de Extremadura*. Recuperado de [http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/escenarios/robert-wilson-director-teatral-el-teatro-es-lugar-todas-formas-arte-pueden-encontrarse\\_124885.html](http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/escenarios/robert-wilson-director-teatral-el-teatro-es-lugar-todas-formas-arte-pueden-encontrarse_124885.html)
- Andreotti, L. y Costa, X. (eds.) (1996) *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Appia, A. (2004). El arte es una actitud. En *Adolphe Appia escenografías*. (13-16) Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Aranda, D. y Sánchez-Navarro, J. (eds.) (2009). *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.

## Juego entre arte y teatro

- Ardenne, P. (2006) *Un arte contextual*. Murcia: CENDEAC.
- Arlandis, D. y Marroquí, J. (2006). Empieza el juego. En *Inéditos*. Madrid: Caja Madrid, Obra social. Recuperado de [http://www.obrasocialcajamadrid.es/Ficheros/CMA/ficheros/OScultura\\_FolleIneditos06.PDF](http://www.obrasocialcajamadrid.es/Ficheros/CMA/ficheros/OScultura_FolleIneditos06.PDF)
- Arnheim, R. (1995). *Hacia una psicología del arte*. Madrid: Alianza Editorial.
- Arnheim, R. (2001). *El poder del centro*. Madrid: Editorial Akal.
- Artaud, A. (2001). *El Teatro y su Doble*. (8ª ed) Barcelona: Ed. Edhasa.
- Ascott, R. (2008). Mariposeo, perspectivismo y cuatro puntos de juego. En *Homo Ludens Ludens*. (51-58) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Augé, M. (1992/2005). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. (9ª reimpresión) Barcelona: Gedisa.
- Augé, M. (1998). *El viaje imposible. El turismo y sus imágenes*. Barcelona: Gedisa.
- Augé, M. (2007). *Por una antropología de la movilidad*. Barcelona: Edit. Gedisa.
- Aznar, S. (2000). *El arte de acción*. Madrid: Nerea.
- Bachelard, G. (1957/2005). *La poética del espacio*. (8ª reimpresión.) México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Baigorri, L. (2008). I Will Not Make Any More Boring Art. Subvirtiendo elitismo y banalidad. En *Homo Ludens Ludens*. (21-26) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Bajtin, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Ed. Taurus.

## 5. Bibliografía

- Bajtin, M. (1992). *Estética de la creación verbal*. Madrid: Ed. Siglo XXI.
- Ball, H. (2005). *La huida del tiempo (un diario) con el primer manifiesto dadaísta*. Barcelona: Acantilado.
- Barba, E. (2000). *Solitudine, mestiere, rivolta*. Milano: Ubulibri.
- Barba, E. (2008a). *La conquista de la diferencia*. Lima: San Marcos.
- Barba, E. (2008b). *La tierra de cenizas y diamantes. Mi aprendizaje en Polonia*. México D.F.: Escenología.
- Barrault, J.L. (1975). *Mi vida en el teatro*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Barrault, J. La mímica trágica. En Saura, J. (ed.) *Actores y Actuación. Antología de textos sobre la interpretación. Volumen II (1863-1914)*. (252-253) Madrid: Ed. Fundamentos.
- Barrault, J. El hombre y el mundo exterior. En Saura, J. (ed.) *Actores y Actuación. Antología de textos sobre la interpretación. Volumen II (1863-1914)*. (254-256) Madrid: Ed. Fundamentos.
- Barrault, J. El hombre y la acción. En Saura, J. (ed.) *Actores y Actuación. Antología de textos sobre la interpretación. Volumen II (1863-1914)*. (256-258) Madrid: Ed. Fundamentos.
- Bataille, G. (1979). *El erotismo*. Barcelona: Tusquets editores.
- Bataille, G. (1981). *Breve historia del erotismo*. Montevideo: Ediciones Calden.
- Beck, J. (1974). *El Living Theatre*. Madrid: Fundamentos.

## Juego entre arte y teatro

- Beloff, L. (2008). Ludic Mode: la ironía y los dispositivos portables. En *Homo Ludens Ludens*. (59-66) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial
- Belting, H. y Viola, B. (2004) Conversaciones. En *Bill Viola. Las pasiones*. (151-184). Barcelona: Fundación La Caixa.
- Benjamin, W. (2004a). *El autor como productor*. México D.F.: Ed. Ítaca.
- Benjamin, W. (2004b). Surrealism: The Last Snapshot of the European Intelligentsia [1929] En *Surrealism*. (209-211) London: Phaidon Press Limited.
- Berger, E. (2008). Homo Ludens Ludens. Situando el juego en la cultura y sociedad contemporáneas. En *Homo Ludens Ludens*. (18-20) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Bergson, H. (1900). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación de cuerpo con el espíritu*. Madrid: Librería de Victoriano Suárez: Librería de Fernando Fe.
- Bergson, H. (1963). La evolución creadora. En *Obras escogidas*. (433-755) Madrid: Aguilar. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/86222877/Henri-Bergson-Obras-Escogidas>
- Bergson, h. (1973). *La risa*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bergson, H. (1977). *Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid: Alianza Editorial.
- Birkenhauer, K. (1976). *Samuel Beckett*. Madrid: Alianza Editorial.
- Botella i Mestres, M. (2005). *De la escultura al teatro, del teatro a la escultura: influencias y confluencias*. (Tesis doctoral inédita). Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes.

## 5. Bibliografía

- Blon, I. (2008). La cuestión del emplazamiento. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (61-75) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.
- Boltanski, C. y Ramos, M.E. (1998). “*Entrevista a Christian Boltanski*” Recuperado de <http://www.analitica.com/bitbliblioteca/mer/boltanski.asp> 23/12/13
- Bonnefoy, Y. (1991). *Giacometti*. (eds.) Paris: Flammarion.
- Bourriaud, N. (2004). *Post Producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. (2ª ed) Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Brecht, B. (1983a). *Escritos sobre teatro*. (vol. I) Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Brecht, B. (1983b). *Escritos sobre teatro*. (vol. II) Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Brecht, B. (1983c). *Escritos sobre teatro*. (vol. III) Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Breton, A. (2004a). The Mediums Enter [1922] En *Surrealism*. (194-196) London: Phaidon Press Limited.
- Breton, A. (2004b). The Automatic Message [1933] En *Surrealism*. (213-215) London: Phaidon Press Limited.
- Breton, A. (2004c). Manifiesto of Surrealism. En *Surrealism*. (197) London: Phaidon Press Limited.
- Breton, A. (2006a). For Dada [1920] En *Dada*. (251-252) London: Phaidon Press Limited.

## Juego entre arte y teatro

- Breton, A. (2006b). Two Dada Manifesto [1920] En *Dada*. (251) London: Phaidon Press Limited.
- Breton, A. (2006c). After Dada [1922] En *Dada*. (252-253) London: Phaidon Press Limited.
- Brook, P. (2002a). *El espacio vacío* (2ª ed.) Barcelona: Península.
- Brook, P. (2002b). *La puerta abierta*. (5ª ed.) Barcelona: Alba
- Cabezas Jiménez, M. M. (2007). *Imaginario urbano. Expresión gráfica, plástica en el espacio público*. (Tesis doctoral inédita). Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.
- Caillois, R. (1962). *Medusa y cía. Pintura, camuflaje, disfraz y fascinación en la naturaleza y el hombre*. Barcelona: Seix Barral.
- Calvino, I. (1984). *Colección de arena*. Madrid: Alianza.
- Calvo Serraller, F. (1992, 28 de septiembre). El resplandor trágico de Bob Wilson. En *El País* recuperado de [http://elpais.com/diario/1992/09/28/cultura/717634807\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1992/09/28/cultura/717634807_850215.html)
- Canetti, E. (1981). *Masa y poder*. Barcelona: Muchnik Editores.
- Cabanne, P. (1972). *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama.
- Celdrán, P. (2010). *Estatuas humanas. Arte en la calle*. Madrid: Subastas, Siglo XXI
- Chejov, M. (1987). *Al Actor. Sobre la técnica de actuación*. Buenos Aires: Quetzal.

## 5. Bibliografía

- Clifford, J. (1995). *Dilemas de la cultura. Antropología, literatura y arte en la perspectiva posmoderna*. Barcelona: Gedisa.
- Combalía, V. (2003). *Comprender el arte moderno*. Barcelona: Random House Mondadori SA
- Combalía, V. (2006, 12 de abril). Allan Kaprow, el creador del 'happening'. En *El País*. Recuperado de [http://elpais.com/diario/2006/04/12/agenda/1144792807\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2006/04/12/agenda/1144792807_850215.html)
- Constant. (1996a). Sobre nuestros medios y nuestras perspectivas. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (77-79). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Constant. (1996b). Otra ciudad para otra vida. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (92-95). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Constant. (1996c). New Babylon. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (154-170). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Cooke, L. (2009). Dominique Gonzalez-Foerster, *chronotopes & dioramas*. Recuperado de <http://www.diaart.org/exhibitions/introduction/100>
- Craig, E.G. (1957). *Del Arte del teatro*. Buenos Aires: Librería Hachette.
- Crimp, D. (2005). *Posiciones críticas*. Madrid: Akal.
- Cruciani, F. (1994). *Arquitectura teatral*. México: Ed. Gaceta.
- Curtis, P. (2008). No más juego –Un preludio a Nocturama. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (97-112) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.

## Juego entre arte y teatro

- Dalí, S. (2004). Objects which function Symbolically [1931] En *Surrealism*. (232-233) London: Phaidon Press Limited.
- Danto, A.C. (2002). *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*. Barcelona: Ed. Paidós.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana. Departamento de historia.
- De Certeau, M. (2006). *El lugar del otro*. Madrid: Katz.
- De la Coba Tena, F. (2008, 11 de noviembre). Londres, año 2058: dsólo queda la obra de Dominique Gonzalez-Foerster. En *Soitu.es*. Recuperado de [http://www.soitu.es/soitu/2008/11/06/tendencias/1225969163\\_358952.html](http://www.soitu.es/soitu/2008/11/06/tendencias/1225969163_358952.html)
- De Segarra, J. (1990, 10 de diciembre) El niño de 'la clase muerta'. En *El País*. Recuperado de [http://elpais.com/diario/1990/12/10/cultura/660783614\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1990/12/10/cultura/660783614_850215.html)
- Debord, G. (1996a). Introducción a una crítica de la geografía urbana. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (18-21) Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Debord, G. (1996b). Teoría de la deriva. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (22-27). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Debord, G. (2000). *In girum imus nocte et consumimur igni*. Barcelona: Anagrama.
- Debord, G. (2003). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- Delgado, M. (2007). *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. (1988). *Diferencia y repetición*. Madrid: Júcar.

## 5. Bibliografía

- Deleuze, G. (2003). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2004). *La imagen tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2005). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós Surcos.
- Delgado, M. (2008). *El animal público*. (5ª ed.) Barcelona: Anagrama.
- Derrida, J. (2002). *Universidad sin condición*. Madrid: Trotta.
- Dragona, D. Baigorri, L. y Berger, E. (2008). *Homo Ludens Ludens*. Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial. Recogido de [http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL\\_cat\\_final.pdf](http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL_cat_final.pdf)
- Dragona, D. (2008). ¿Quién se atreve a desacralizar el juego hoy? En *Homo Ludens Ludens*. (27-47) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Díaz Bucero, J. (1994). *El juego es el juego. El juego en el pensamiento occidental y en el arte del siglo xx*. (Tesis doctoral Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.) Recuperada de <http://digibug.ugr.es/handle/10481/14560>
- Dreier, M. (2004). Adolphe Appia. El reformador ginebrino de la escena. (1862-1929) En *Adolphe Appia escenografías*. (45-65) Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Duarte, I. y Bernat, R. (eds.) (2009). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: Cendeac y eléctrica productions.
- Duchamp, M. (1998). *Notas*. Madrid: Tecnos.
- Duchamp, M. (2004). *Apropos of "Readymades"*. En

## Juego entre arte y teatro

*Marcel Duchamp: Source Texts & One-Liners*. Recogido de [http://iaaa.nl/cursusAA & AI/duchamp.html](http://iaaa.nl/cursusAA&AI/duchamp.html)

- Duchamp, M. (2004). The creative act. En *Marcel Duchamp: Source Texts & One-Liners*. Recogido de [http://iaaa.nl/cursusAA & AI/duchamp.html](http://iaaa.nl/cursusAA&AI/duchamp.html)
- Durán, G. (2013). *Baronesa Dandy. Reina Dadá. La vida-obra de Elsa von Freytag-Loringhoven*. Madrid: Díaz & Pons Editores.
- Dutton, D. (2010). *El instinto del arte. Belleza, placer y evolución humana*. Madrid: Paidós.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México DF: FCE
- Echeverría, J. (1980). *Sobre el juego*. Madrid: Taurus.
- Eco, U. (1990). *Obra abierta*. (3ªed.) Barcelona: Ariel.
- EFE (2008, 7 de junio). Robert Wilson prepara un nuevo proyecto sobre sonido y espacio en una isla de Holanda. En *La opinión de A Coruña*. Recuperado de [http://www.laopinioncoruna.es/secciones/noticia.jsp?pRef=2008060700\\_13\\_196822\\_\\_Cultura-Robert-Wilson-prepara-nuevo-proyecto-sobre-sonido-espacio-isla-Holanda](http://www.laopinioncoruna.es/secciones/noticia.jsp?pRef=2008060700_13_196822__Cultura-Robert-Wilson-prepara-nuevo-proyecto-sobre-sonido-espacio-isla-Holanda)
- Enrile, J. P. (2012, marzo). The Living Theatre y la práctica artística político-revolucionaria de los sesenta, un antecedente del Teatro Relacional. En *Teatro relacional*. Recuperado de <http://teatrorelacional.es/wp-content/uploads/2012/03/The-Living-Theatre-y-la-p3.pdf>
- Ferrater Mora, J. (1980). *Diccionario de filosofía*. Madrid: Alianza diccionarios.
- Ferrer, E. (1985, 17 de mayo). La exposición 'Los inmatrimoniales' muestra en París la decrepitud de la modernidad. En *El País*. Recuperado de [http://elpais.com/diario/1985/05/17/cultura/485128816\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1985/05/17/cultura/485128816_850215.html)

## 5. Bibliografía

- Fiel, W. (2008). La verdad de volver a empezar. En *Homo Ludens Ludens*. (81-84) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Flusser, V. (1994). El gesto de darle la vuelta a la máscara. En *Los gestos*. (123-132) Barcelona: Herder.
- Flusser, V. (2009). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis.
- Fontcuberta, J. (2003). *El ojo, la cámara y la guitarra*. Málaga: Fundación Pablo Ruiz Picasso.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Foucault, M. (2008). Topologías. (Dos conferencias radiofónicas). En *Revista Fractal*. N° 48. Versión Revista Fractal. Doi: /RevistaFractal48MichelFoucault.html
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Versión de College of Fine Arts of University of Arizona. doi:/art435a/readings/frasca\_ludology
- Frasca, G. (2008). El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios. En *Homo Ludens Ludens*. (85-90) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Fried, M. (2004). Arte y objetualidad (1967). En *Arte y objetualidad. Ensayos y reseñas*. (173-194) Mostoles, Madrid: Antonio Machado Libros.
- Friedman, K. (2002). Cuarenta años de Fluxus. En *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. (41-80) Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- García Cortés, J.M. (2006). *Políticas del espacio. Arquitectura, género y control social*. Barcelona: laac y Actar.
- Gablik, S. (2000). Minimalismo. En Stangos, N. (Comp.)

## Juego entre arte y teatro

*Conceptos de arte moderno.* (201-209) Madrid: Alianza editorial.

- Gadamer, H-G. (2005). El juego como hilo conductor de la explicación ontológica. En *Verdad y método*. (143-181) (11ª ed.) Salamanca: Sígueme ediciones.
- Gadamer, H.G. (1999). *La actualidad de lo bello. El arte como símbolo, juego y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Garriga Vela, J.A. (2003, 7 de noviembre). Quietud y silencio. (78) Málaga: SUR.
- Giacometti, A. (2007). *Escritos*. Madrid: Síntesis.
- Gil García-Yévenes, G. (2003) *Huellas y De-simetrías. Espacios entramados en la discontinuidad*. (Tesis doctoral) Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes.
- Girão, L. M. (2008). Cooperation Game. El gran juego de la vida. En *Homo Ludens Ludens*. (91-96) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Madrid: Amorroutu.
- Gómez García, M. (1998) *Diccionario Akal de Teatro*. Madrid: Akal.
- Gonzalez-Foerster, D. y Obrich, H.U. (2007) *Endindg*. En Manchester International Festival. Recuperado de <http://www.dgf5.info/info/t2/Texts>
- Gonzalez-Foerster, D. (2008). *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, ACTAR.
- Gorchakov. (1987). *Vajtangov. Lecciones de regisseur*. (2ª ed.) Buenos Aires: Ed. Quetzal.
- Gropius, W. (2004). De Walter Gropius, "Theaterbau", en Convegno di lettere, octubre 1934. En *Gropius. Teatro*

## 5. Bibliografía

- total, 1927.* (63) Madrid: Ministerio de la Vivienda.
- Grosz, G. (2006). My New Pictures [1921] En *Dada*. (228) London: Phaidon Press Limited.
  - Grosz, G. y Herzfelde, W. (2006). Art is in Danger – An Attempt at Orientation [1925] En *Dada*. (228-230) London: Phaidon Press Limited.
  - Grotowski, J. (1974). *Hacia un teatro pobre*. Siglo Veintiuno Edit. México:
  - Grotowski, J. y Flazsen, L. (2004). *Il teatro laboratorium di Jerzy Grotowski 1959-1969*. (2ª ed.) Firenze: La casa usher.
  - Gutiérrez Parraga, M. T. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes). Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf>
  - Hernández Hernández, F. (2001). *Manual de museología*. Madrid: Síntesis.
  - Hernández-Navarro, M.A. (2010). *Robert Morris*. Donostia-San Sebastián: Nerea.
  - Hockney, D. (1994). *Así lo veo yo*. Madrid: Siruela.
  - Hoffmann, J. (2008). En algún lugar entre las gotas de lluvia: del gris al color. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (17-32) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.
  - Horn, R. (2003). *Roni Horn*. New York: Ed. Phaidon.
  - Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. (8ª ed.) Madrid: Alianza/Emecé.
  - Ilinski, I. (2007) La biomecánica. En Saura, J. (ed.)

## Juego entre arte y teatro

*Actores y Actuación. Antología de textos sobre la interpretación. Volumen II (1863-1914)* (201-205)  
Madrid: Ed. Fundamentos.

- Internacional Situacionista. (1996a). Definiciones. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (68-71). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Internacional Situacionista. (1996b). Teoría de los momentos y construcción de situaciones. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (100-101). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Ivains, G. (1996). Formulario para un nuevo urbanismo. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (14-17). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Ivars, J. (2008). *Relaciones transversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari)*. (Tesis doctoral inédita. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes)
- Izunza, J. (2002). Segunda ley de la termodinámica. En *Física: introducción a la mecánica*. Concepción: Universidad de Concepción. Recuperado de <http://old.dgeo.udec.cl/~juaninzunza/docencia/fisica/portada.pdf>
- Jarauta, F. (2003). *Arquitectura radical*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.
- Jenkins, B. (2006). Matta-Clark y la última máquina. En *Gordon Matta-Clark*. (279-306). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Jung, C. G. (2009). *Arquetipo e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Kantor, T. (1988). *Wielopole/ Wielopole*. Milano: Ubulibri.

## 5. Bibliografía

- Kantor, T. (2003). *El teatro de la muerte*. Buenos Aires: Ediciones de la flor.
- Kaprow, A. (2007). *La educación del des-artista*. Madrid: Ediciones Ardora.
- Kantor, T. y Quadri, F. (1986). Entrevista a Tadeusz Kantor por Franco Quadri En *Cuadernos El Público nº11* Recuperado de [http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Tadeusz\\_Kantor.htm](http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Tadeusz_Kantor.htm)
- Kaprow, A. (2000). El legado de Jackson Pollock en Art News, LVII, nº 6, octubre de 1958, pp 56-57 en *El arte de acción*. (81) Madrid: Ed. Nerea.
- Kim, S. (2005) “*What is a puzzle?*” Recuperado de <http://www.scottkim.com/thinkinggames/whatisapuzzle/index.html> 22/dic/13
- Knébel, M.O. (2005). *El último Stanislavski*. (4ª ed.) Madrid: Fundamentos.
- Krauthausen, C. (2002, 31 de agosto). En el taller de Robert Wilson. En *El País*. Recuperado de [http://elpais.com/diario/2002/08/31/babelia/1030748772\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/08/31/babelia/1030748772_850215.html)
- Krauss, R. (1997). *El inconsciente óptico*. Madrid: Tecnos.
- Krauss, R. (2002a). *Pasajes de la escultura moderna*. Madrid: Akal.
- Krauss, R. (2002b). *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza editorial.
- Kostelanetz, R. (1968). *Entrevista con John Cage*. Barcelona: Anagrama.
- Kubler, G. (1988). *La configuración del tiempo*. Ed. Nerea. Madrid:
- Lagnado, L. (2008). *Solarium: Exoturismo y Creocio*.

## Juego entre arte y teatro

En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (77-96)  
Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.

- Layuno Rosas, M. A. (2001). *Serra*. Hondarribia: Editorial Nerea.
- Layton, W. (2008). *¿Por qué? Trampolín del actor*. (7ª ed.) Madrid: Fundamentos.
- Le-Roy, X. (2003). Auto-entrevista 27-11-2000. En Sánchez, J.A. y Conde-Salazar, J. (eds). *Cuerpos sobre blanco*. (133-146) Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Lebel, J.-J. (2000). EL HAPPENING, 1966. En *El arte de acción*. (89-92) Madrid: Ed. Nerea.
- Lebrero, J. y Pérez, C. (2010). *Los juguetes de las vanguardias*. Málaga: Museo Picasso Málaga.
- Lefebvre, H. (1983). *La revolución urbana*. (4ª ed.) Madrid: Alianza Editorial.
- Lefebvre, H. (2004-2007). *Análisis del ritmo. Ritmo-análisis. Espacio, tiempo y vida cotidiana*. (4ª reimpresión) Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/63652049/Lefebvre-H-Ritmo-analisis-espanol>
- Lefebvre, H. (2011). La producción del espacio. En *Papers: revista de sociología* N° 3 (p. 219-229) Recuperado de <http://crucecontemporaneo.files.wordpress.com/2011/11/1c2ba-47404221-lefebvre-henri-la-produccion-del-espacio.pdf>
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitan Swing.
- Levy-Strauss, C. (2005). *El pensamiento salvaje*. (14ª ed.) Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Levy-Strauss, C. (2000). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.

## 5. Bibliografía

- López, M. y Martínez, N. (2006). *Arteterapia. Conocimiento interior a través de la expresión artística*. Madrid: Ediciones Tutor.
- Lucas, A. y Navarro, M. (2009, 16 de noviembre). Miquel Navarro: 'Mis ciudades son poemas habitables' En *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/11/16/cultura/1258363116.html> 22/10/2012
- Macel, C. (2003). *Sophie Calle*. Paris: Editions Xavier Barral y Prestel.
- Maderuelo, J. (1994). *La pérdida del pedestal*. Madrid: Cuadernos del Círculo de Bellas Artes.
- Maderuelo, J. (2008). *La idea del espacio en la arquitectura y el arte contemporáneo 1960-1989*. Madrid: Akal.
- Maderuelo, J. (ed.) (2006). *Medio siglo de arte. Últimas tendencias 1955-2005*. Madrid: Abada editores.
- Marchán Fiz, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal.
- Martínez Roger, A. (2004). *Adolphe Appia escenografías*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Martínez Vázquez de Parga, M.J. (2008) *El tablero de la oca. Juego, figuración y símbolo*. Madrid: 451editores. jpeg
- Mauss, M. (2010). *Ensayo sobre el don. Forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Méndez, L. (1995). *Antropología de la producción artística*. Madrid: Síntesis.
- Merleau-Ponty, M. (1985). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini.

## Juego entre arte y teatro

- Meyerhold, V.E. (1971). *Teoría teatral. V.E. Meyerhold*. Madrid: Fundamentos.
- Meyerhold, V.E. (2008). *Meyerhold: textos teóricos*. (4ª ed.) Madrid: Ed. Asociación de directores de escena de España.
- Miller, L. (2002). George Maciunas. En *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. (83-110) Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Moldoveanu, M. (2001). *Composición, luz y color en el teatro de Robert Wilson. La experiencia como modo de pensar*. Barcelona: Editores Lunwerg.
- Moreno, E. (2011). Titled Arc. (1981-1989) Recuperado de <http://issuu.com/erizmoreno/docs/tiltedarc>
- Morey, M. (1988). *El orden de los acontecimientos, sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península.
- Morey, M. y Pardo, C. (2003). *Robert Wilson*. Barcelona: Ediciones Polígrafa.
- Moure, G. (2006). *Gordon Matta-Clark*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Naumann, F. (1999). *Marcel Duchamp. The art of making art in the age of mechanical reproduction*. New York: Abrams.
- Nabokov, V. (2000). *Risa en la oscuridad*. Barcelona: Anagrama.
- Navarro de Zuñiga, J. (2004). *Gropius. Arquitecturas ausentes del siglo XX*. Madrid: Ministerio de vivienda.
- Newman, J. (2009). ¿Por qué estudiar los juegos? En *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. (61-106) Barcelona: Editorial UOC.

## 5. Bibliografía

- Nietzsche, F. (2004). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Nóbrega, C. (2008). La interconexión de las mentes. Jugando al arte. En *Homo Ludens Ludens*. (105-111) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Oldenburg, C. (2005). *Raw notes: documents and scripts of the performances: Stars, Moveyhouse, Massage, the typewriter*. Halifax, N.S.: Press of the Nova Scotia College of Art and Design.
- Oldenburg, C. (2012) Residual Objets. En *Claes Oldenburg: An Anthology*. (145) Versión de Metropolitan New York Library Council – METRO. Doi: /details/claesoldO Oolde
- Oliver, J. (2008). El juego de percepción: el arte de la ilusión óptica como interfaz radical. En *Homo Ludens Ludens*. (112-119) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Ortega y Gasset, J. (2002). *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Madrid: Espasa-Calpe
- Parreno, P. (2008). The Invisible Ape Boy. En *TH.2058. Dominique Gonzalez-Foerster*. London: Tate. Recuperado de <http://www.dgf5.info/info/t2/Texts>
- Pavis, P. (2008). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós.
- Paz, O. (2003). *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. (5ª ed.) Madrid: Alianza Forma.
- Picabia, F. (2006). Cannibal Dada Manifesto [1920] En *Dada*. (246) London: Phaidon Press Limited.
- Pichlmair, M. (2008). Adentrándonos en las zonas fronterizas de la ludicidad. En *Homo Ludens Ludens*. (129-133) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.

## Juego entre arte y teatro

- Piscator, E. (2004). De Erwin Piscator, “Totaltheater y Totales theater” (1966). En *Gropius. Teatro total, 1927*. (60-62) Madrid: Ministerio de la Vivienda.
- Popper, F. (1989). *Arte, acción y participación*. Madrid: Ediciones Akal.
- Puelles Romero, L. (2011). *Mirar al que mira*. Madrid: Abada.
- Punt, M. (2008). Play Orbit: jugando con la historia del juego. En *Homo Ludens Ludens*. (134-143) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Quadri, F. (2007). Entrevista a Tadeusz Kantor por Franco Quadri 1986. Cuadernos EL PÚBLICO N° 11. En *Ddooss. Asociación de amigos por la cultura de Valladolid*. Recuperado de [http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Tadeusz\\_Kantor.htm](http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Tadeusz_Kantor.htm)
- Quadri, F. Bertoni, F. y Stearns, R. (1997). *Robert Wilson*. Firenze: Octavo.
- Radmin, M. (2008, 20 de mayo). Dominique Gonzalez-Foerster presenta “Nocturama\*” en el Musac. En *Art Signal E-News*. Recuperado de <http://art-signal.org/enews/2008/05/20/dominique-gonzalez-foerster-presenta-nocturama-en-el-musac/>
- Ramírez, J.A. (1999). *Duchamp, el amor y la muerte incluso*. Madrid: Siruela.
- Raquejo, T. (2003). *Land Art*. (3ª ed.) San Sebastián: Nerea.
- Raquejo, T. (2006). El arte de la tierra: espacio-tiempo en el Land Art. En Maderuelo, J. (ed.) *Medio siglo de arte. Últimas tendencias 1955-2005*. Madrid: Abada editores.
- Reichardt, J. y Jones, P. (1969). *Play Orbit*. London: Studio International.

## 5. Bibliografía

- Reichardt, J. (1969). Play Orbit. En *Play Orbit*. (7-11) London: Studio International.
- Richards, T. (2004). *Trabajar con Grotowski sobre las acciones físicas*. Barcelona: Alba.
- Rivière, G. H. (1991). *La museología. Curso de museología/textos y testimonios*. S.S. de los reyes, Madrid: Ed. Akal.
- Rodríguez, D. (2007) La tensión creativa y teórica de Richard Serra. En *Richard Serra. Escultura/Dibujo*. Madrid: Galería Guillermo de Osma. Recogido de <http://www.guillermodeosma.com/.%5Cimagenes%5Cexposiciones%5CRICHARD%20SERRA.%20escultura%20-%20dibujo.pdf>
- Rose, C. (2010). A solas con Charlie Rose. Bob Wilson. En el corazón de la manzana. *Revista El Malpensante* nº106. Recuperado de [http://elmalpensante.com/index.php?doc=display\\_contenido&id=1580&pag=2&size=n](http://elmalpensante.com/index.php?doc=display_contenido&id=1580&pag=2&size=n)
- Rothko, M. (2011). *Escritos sobre arte (1934-1969)* Barcelona: Paidós.
- Roussel, N. (2008). Los portables como propuesta de participación. En *Homo Ludens Ludens*. (151-155) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Ruiz De Samaniego, A. (2006). Hacerse a la idea: lo estético contra lo artístico. En Maderuelo, J. (ed.) *Medio siglo de arte. Últimas tendencias 1955-2005*. (67-87) Madrid: Abada editores.
- Ruiz Ramón, J.C. (1988). El poder y la máscara. En *Celebración y catarsis*. (187-207) Murcia: Universidad de Murcia.
- Ryu, S. (2008). Shin-Myeong: el ludismo que llegó de la opresión. En *Homo Ludens Ludens*. (157-163) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.

## Juego entre arte y teatro

- Salavisa, E. (2008). *Diários de Viagem. Desenhos do quotidiano*. Portugal: Quimera editores.
- Sartre, J.P. (1976). *¿Qué es la literatura?* (6ªed.) Buenos Aires: Ed. Losada S.A.
- Sartre, J.P. (1979). *Un teatro de situaciones*. Buenos Aires: Losada S.A. Saura, J. (ed.) (1997). *E. Vajtangov: Teoría y práctica teatral*. Madrid: Publicación de la Asociación de Directores de Escena de España.
- Saura, J. (coord.) (2007). *Actores y Actuación. Antología de textos sobre interpretación. (Vol. II)* Madrid: Fundamentos.
- Schechner, R.; Kaprow, A. y Wirtschaffer, B. (1973). *Teatro de guerrilla y happening*. Barcelona: Cuadernos Anagrama.
- Schipper, E. (2008). *Dominique Gonzalez-Foerster. Shortstories*. Berlín. Recuperado de [http://www.esterschipper.com/sites/default/files/dgf/2008\\_ES\\_BERLIN/DGF\\_ESTHER%20SCHIPPER,%20BERLIN\\_2008\\_DOSSIER@.pdf](http://www.esterschipper.com/sites/default/files/dgf/2008_ES_BERLIN/DGF_ESTHER%20SCHIPPER,%20BERLIN_2008_DOSSIER@.pdf)
- Schoo, E. (2011, 17 dic.). Bob Wilson: pensar con el cuerpo. *La Nación*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1433290-bob-wilson-pensar-con-el-cuerpo>
- Schulz, B. (2008). *Madurar hacia la infancia*. Madrid: Siruela.
- Schwitters, K. (2006). Merz-Painting [1919] En *Dada*. (234) London: Phaidon Press Limited.
- Schwitters, K. (2006). Merz [1920] En *Dada*. (234-236) London: Phaidon Press Limited.
- Schwitters, K. (2006). I (a manifesto) [1922] En *Dada*. (237) London: Phaidon Press Limited.
- Serra, R. (2005). *Richard Serra. La materia del tiempo*.

## 5. Bibliografía

Alemania: Guggenheim Bilbao y Steidl

- Serra, R. (2007) Richard Serra. En Bickers, P. Wilson, A. (eds.) *Talking art. Interviews with artists since 1976*. (386-392) Calenzano, Italy: Ed. Art Monthly Ridinghouse.
- Sichel, B. (2002). *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Smith, R. (2000). Arte conceptual. En *Conceptos de arte moderno*. (211-222) Madrid: Alianza editorial.
- Smithson, R. (1996). *Robert Smithson: the collected writings*. Los Angeles: University of California Press. Berkeley.
- Stangos, N. (Comp.) (2000). *Conceptos de arte moderno*. Madrid: Alianza editorial.
- Stangret, L. (2006). *Tadeusz Kantor. Malarski ambalaz totalnego dzieła*. Krakow: Art+edition.
- Stanislavski, C. (1975). *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Stanislavski, C. (1981). *Mi vida en el arte*. Buenos Aires: Quetzal.
- Stanislavski, C. (2007). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. (2ª ed.) Barcelona: Alba.
- Stiles, K. (2002) Entre el agua y la piedra. *Fluxus y fluxfilms 1962-2002*. (141-214). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Struth, T. (2007). *Thomas Struth. MakingTime*. Madrid: Museo Nacional del Prado.
- Sutton-Smith, B. (2009). La ambigüedad del juego.

## Juego entre arte y teatro

En *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. (37-59) Barcelona: Editorial UOC.

- Talens, J. (1979). *Conocer Beckett y su obra*. Barcelona: Dopesa.
- Tejeda, I. (2002). La clase muerta de Tadeusz Kantor. En *Enfocarte*. Recuperado de <http://www.enfocarte.com/3.18/teatro.html>
- Thoreau, H.D. (s.f) *Caminar*. Recuperado de [http://lolabits.es/kikerto/Literatura+variada/T/Thoreau\\*2c+Henry+David+--+Caminar,1948179.doc](http://lolabits.es/kikerto/Literatura+variada/T/Thoreau*2c+Henry+David+--+Caminar,1948179.doc)
- Toporkov, V. (2001). *Stanislavski in rehearsal*. London: Methuen.
- Torres de, J. (2000). *Las mil caras del mimo*. Madrid: Fundamentos.
- Tzara, T. (2006). Dada Manifesto 1918. En *Dada*. (197-200) London: Phaidon Press Limited.
- Tzara, T. (2006). Zurich Chronicle 1915-1919 [1920]. En *Dada*. (201-203) London: Phaidon Press Limited.
- Vajtangov, E. (1997). *E. Vajtangov: teoría y práctica teatral*. Madrid: Asociación de directores de escena de España.
- Valdez, R. y Wilson, R. (2011) Robert Wilson: “Siento un gran parentesco entre mi mundo y el de Beckett”. *La Tercera*. Santiago de Chile. Recuperado de <http://especiales.latercera.cl/especiales/2011/santiagoamil/source/wilson.html>
- Valiente, P. (2000). *Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson*. (Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes.) Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/3/S3042301.pdf>

## 5. Bibliografía

- Velasco Moillo, H.M. (1982). *Tiempo de fiesta*. Madrid: Tres-catorce-diecisiete.
- Vila-Matas, E. (2000). *Historia abreviada de la literatura portátil*. Barcelona: Anagrama.
- Vila-Matas, E. (2007). *Exploradores del abismo*. Barcelona: Anagrama.
- Vila-Matas, E. (2010). *Dublinesca*. Barcelona: Seix Barral
- Vila-Matas, E.; Gonzalez-Foerster, D.; Obruch, H.U. (2008). En conversación. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (33-59) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.
- Vila-Matas, E. (2013). *Rimbaud expuesto*. (inédito)
- Villena de, L.A. (2013). Dandys, estetas y ginandras. En *Baronesa Dandy. Reina Dadá. La vida-obra de Elsa von Freytag-Loringhoven*. (1-7) Madrid: Díaz & Pons editores.
- Viñas, M.L. y Navarro, M. (2010, 11 de noviembre). Miquel Navarro: "Las ciudades son el abrigo del ser humano; las mías, una metáfora de sus obsesiones". En *El progreso*. Recuperado de: <http://elprogreso.galiciae.com/nova/67246.html>
- Viola, B. (2004). *Bill Viola. Las pasiones*. Barcelona: Fundación La Caixa.
- Watson, I. (2000). *Hacia un tercer teatro. Eugenio Barba y el Odin Teatret*. Ciudad Real: Editorial Ñaque.
- Weiss, M. (2008). Horos y otros patios de juegos. En *Homo Ludens Ludens*. (187-193) Gijón: LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Wiesinger, V. (2012). *Alberto Giacometti. Una retrospectiva*. Barcelona: Museo Picasso Málaga, Ediciones Polígrafa.

## Juego entre arte y teatro

- Wilson, R. (1996). A Letter for Queen Victoria, 1974. En Marranca B. (ed.) *The Theatre of Images*. (37-109) London: The Johns Hopkins University Press.
- Wilson, R. (2004). *Fables*. Paris: Actes Sud.
- Wirman, H. (2009). Sobre la productividad y los fans de los juegos. En *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. (145-184) Barcelona: Editorial UOC.

### 5.1. Filmografía

- AA.VV. (2008). *The Uniliver Series: Dominique Gonzalez-Foerster. TH. 2058*. Producción: Tate Modern Recuperado de <http://www.tate.org.uk/node/237379/default.shtm>
- AA.VV. (2010). *Fluxfilm anthology* [Vídeo] New York: Re:Voir Vídeo, cop.
- Ajiyaka (2008) *Richard Serra The Matter of Time@Guggenheim Bilbao*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=NjWXIAvrrG0> 18/03/2013
- Astrobuddha (2008). *Running in a Richard Serra @ BCAM*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=JZYJmbzGpAo> 14/02/2014
- Atlas, C. (Dirección). (2009). *Split sides* [DVD]. New York: ARTPIX.
- Atlas, C. (Dirección). (2010). *Merce Cunningham Dance Company [Vídeo]: Robert Rauschenberg collaborations/ three films*. [DVD]. San Francisco, CA : Microcinema International

## 5. Bibliografía

### 5.1. Filmografía

- Casado, A. (2010). *La materia del tiempo*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=gOcvmV1YSeA> 14/02/2014
- Chaplin, C. (Dirección). (1916). *Charlot, prestamista* [DVD]. Los Ángeles: Lone Star Corporation / Mutual Film, 2
- Goddard, J.-L. (1964). *Banda aparte* [DVD]. París: Columbia films, 2
- Maclovía y Wilson, R. (Directores). (1971) *POLES. Once upon a telephone pole: an education to wonder film* [DVD]. New York: The Missionary Society or St. Paul. En Absolute Wilson, 2006.
- Otto-Bernstein, K. (2006). *Absolute Wilson* [DVD]. Madrid: Sherlock Films.
- Rainer, Y. (1966). *Hand Movie*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=CuArqL7r1WQ> 14/02/2014
- Sapija, A. (Director). (2008) *Kantor* [DVD]. Polonia: Critoteca y Telewizja polska.
- Serra, R. (1968). *Hand catching lead*. Recuperado de [http://www.youtube.com/watch?v=\\_NBSuQLVpK4](http://www.youtube.com/watch?v=_NBSuQLVpK4) 14/02/2014
- Serra, R. (1973). *Surprise Attack*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=s0ujASbr8Nc> 14/02/2014
- Serra, R. y Fay, C. (1973). *Television Delivers*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=Vfnm5XHsHkc> 14/02/2014
- Serra, R. (2004). *Richard Serra - Film & Vídeo 1/3*, Gespräch mit dem Bildhauer Richard Serra über seine Film- und Videoarbeiten. Mit zahlreichen Ausschnitten aus den erwähnten Werken. Das zitierte Video "Television Delivers People" (1973) befindet sich auf diesem Kanal (kunstspektrum). <https://www.youtube.com/watch?v=CtU6zVryFvM>

## Juego entre arte y teatro

### 5.2. Páginas webs

- Web de Dominique Gonzalez-Foerster: <http://www.dgf5.com/>
- Web de Scott Kim diseñador de juegos: <http://www.scottkim.com/>
- Blog de Gonzalo Frasca sobre ludología: <http://www.ludology.org/>
- Serra's Verb List ([http://www.demec.ufmg.br/port/d\\_online/diario/Ema101/AnalisePCriativo/SobreObraDe/RichardSerra/VerbList.htm](http://www.demec.ufmg.br/port/d_online/diario/Ema101/AnalisePCriativo/SobreObraDe/RichardSerra/VerbList.htm)) 7/08/2011
- Entrevista de John Tusa a Richard Serra para radio 3 de la BBC en Noviembre del 2002. 7/08/2011 [http://www.bbc.co.uk/radio3/johntusainterview/serra\\_transcript.shtml](http://www.bbc.co.uk/radio3/johntusainterview/serra_transcript.shtml)
- Sobre el festival Polestock en Grailville: <http://www.farmanddairy.com/news/polestock-festival-celebrates-robert-wilsons-poles-at-grailville/4737.html> 21/08/2012
- Web de Robert Wilson: <http://robertwilson.com/> 13/02/2014
- Estudios sobre la figura de Tadeusz Kantor: <http://www.cricoteka.pl/en/> 13/02/2014





### 6. Resumen

Esta tesis trata las herramientas de distintos procesos de creación y conceptos del teatro y el arte que son similares. Para hacer este trasvase entre teatro y arte nos hemos valido del concepto de juego que utiliza Hans-Georg Gadamer, como vaivén. Un juego pendular que nos permite en cada apartado ir y venir del arte al teatro. Hemos analizado y comparado el concepto y todos los componentes del juego: la celebración del juego, espacio y tiempo del juego, las reglas del juego, el juguete y los jugadores. Se ha partido de las definiciones de juego del filósofo Johan Huizinga y del escritor, sociólogo y crítico literario Roger Caillois, para clasificar las similitudes de las teorías de los directores, actores y pedagogos del teatro: Stanislavski, Meyerhold, Grotowski, Barba; con las ideas de artistas contemporáneos sobre sus propios trabajos: Duchamp, Giacometti, Rothko, Cage, grupo Fluxus, situacionistas, Kaprow, Serra. A partir de este enlace surgen apartados necesarios como el ritual y la fiesta, la danza, la máscara, el sí mágico, la improvisación, el autor y el espectador; que nos han permitido seguir desgranando las herramientas y procesos de creación de artistas del arte y el teatro.

Después hemos seleccionado tres casos: Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique Gonzalez-Foerster, que en sus prácticas artísticas conectan arte y teatro y utilizan distintas formas del juego que hemos analizado en el anterior capítulo.

En este trabajo de investigación se han puesto de manifiesto tres elementos en la acción del espectador de arte contemporáneo: la espera, el deseo y la acción de caminar; que donde mejor se observan es en la exposición.

## Juego entre arte y teatro

## 6. Resumen

### 6.1. Abstract

#### 6.1. Abstract

This dissertation deals with various processes of creation tools and concepts of theatre and art that are similar. To make this transfer between theatre and art we have earned us the concept of game used by Hans-Georg Gadamer as swaying. A pendulum game that lets us in each section come and go from the art theatre. We have analyzed and compared the concept and all the components of the game: the celebration of the game, game's space and time, the game's rules, the toy and the players. It has started from the definitions of play of philosopher Johan Huizinga and writer, sociologist and literary critic Roger Caillois, to classify the similarities of theories of the directors, actors and theatre pedagogues: Stanislavski, Meyerhold, Grotowski, Barba; with the ideas of contemporary artists on their own work: Duchamp, Giacometti, Rothko, Cage, Fluxus group, Situationist, Kaprow, Serra. From this link emerge sections needed as ritual and the feast, dance, mask, if magic, improvisation, the author and the viewer; that you have allowed us to continue shelling the tools and processes of creation of art and theatre artists.

After we have selected three cases: Robert Wilson, Tadeusz Kantor and Dominique Gonzalez-Foersters which in their artistic practices connect art and theatre and use various forms of the game that we have discussed in the previous chapter.

In this research have been highlighted three elements in the action of the viewer of contemporary art: the waiting, desire and the action of walking; where are best observed is in the exhibition.



