

## Notas sobre el juego y el humor en el arte actual.

Texto: *Javier Marroquí*

“Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico.”

Gadamer, *Actualidad de lo bello*.<sup>1</sup>

La relación entre el juego y el arte ha sido un curioso objeto de estudio desde el mismo inicio de la estética como disciplina filosófica. En realidad incluso antes encontramos algunas aportaciones, pero es en Schiller donde hallamos el punto desde el que sale la línea argumental que llega hasta el presente. Huizinga, centrándonos en el recién pasado siglo, en *Homo ludens*<sup>2</sup> recupera la notoriedad que el romántico alemán dio al juego afirmando que las figuras del homo sapiens y el homo faber, no eran suficientes para hablar de la génesis de la cultura humana. Argumenta que claves para el inicio y posterior desarrollo de la cultura son, como no cabe duda, el ritual y el culto; llegando después a la conclusión de que estas actividades son esencialmente formas lúdicas. De este modo es necesario afirmar que la actividad lúdica del hombre tiene que ver y mucho con toda forma cultural, hasta el punto, afirma, de que la cultura hunde sus raíces precisamente en los juegos que es capaz de realizar el ser humano. Toda la cultura tendría así, una base que es la del juego; toda cultura provendría directamente del juego, sería su consecuencia. Las enormes potencialidades de ese actuar que llamamos juego sirvieron también a Herbert Marcuse para saltar sobre la teoría freudiana y hallar una vía de escape al atolladero que la represión de los instintos representaba. En *Eros y civilización*<sup>3</sup> se abre una posibilidad de satisfacción del deseo que se basa en la potencialidad del juego. El juego es una actividad libre, que se

---

<sup>1</sup> Gadamer, Hans – Georg, *Actualidad de lo bello*, Paidós, Barcelona, 1999.

<sup>2</sup> Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 1972.

<sup>3</sup> Marcuse, Herbert, *Eros y civilización*, Seix Barral, Barcelona, 1968.

desarrolla fuera, a parte, del mundo práctico, de la dictadura de la necesidad. Es un hacer sin finalidad más allá de sí mismo. Porque existe el juego, precisamente por ello, cabe la posibilidad de pensar la cultura como lugar donde la satisfacción sea efectiva.

Es a través de estas líneas de pensamiento como llega Gadamer a la afirmación con la que introducimos *Empieza el juego*. Recoge tanto la valoración del papel del juego en la génesis de la cultura –y por tanto la raíz lúdica de toda manifestación cultural–, como la creencia en la enorme potencialidad del juego. De ahí que su valoración del juego como una *función elemental* no sea en absoluto una exageración. El arte plástico, pero también especialmente el teatro, la danza, la literatura; serían juego. “[...] es apenas un paso lo que va desde la danza cultural a la celebración del culto entendida como representación. Y apenas hay un paso de ahí a la liberación de la representación, al teatro, por ejemplo, que surgió a partir de este contacto cultural como su representación. O a las artes plásticas, cuya función expresiva y ornamental creció, en suma, a partir de un contexto de vida religiosa”.<sup>4</sup>

El proyecto *Empieza el juego* comparte estas consideraciones y pretende bucear en la relación existente entre arte y juego. En realidad, el proyecto es el producto de una de las líneas de trabajo que en este momento más nos están interesando por cuanto la práctica artística actual se mueve insistentemente en esos parámetros, a saber, los usos del humor a manos del arte actual. Con *Empieza el juego* nuestra principal intención es mostrar que la enorme presencia del juego y el humor en el arte actual, es la consecuencia de una determinada actitud artística. ¿Pero a qué nos referimos cuando hablamos de actitud artística? A la disposición anímica activa, voluntaria, con la que el artista se enfrenta a la creación. Todo artista ha de afrontar la cuestión de qué hacer y, lo que es más importante a este respecto, cómo hacerlo. La respuesta o reacción a estas cuestiones determina y mucho el resultado de su quehacer artístico. La disposición anímica del artista dependerá de infinidad de factores si atendemos a cuestiones psicológicas<sup>5</sup>,

---

<sup>4</sup> Gadamer, Hans-Georg, *Op. Cit.*

<sup>5</sup> Este enfoque ciertamente resultaría de lo más interesante y nos parece que un estudio de cómo afecta la disposición anímica concreta en el tiempo de realización concreta de la obra sería muy enriquecedor, pero nos parece que se desviaría de nuestras intenciones en este proyecto.

pero no es nuestra intención hablar desde esta disciplina sino desde la propia historia de los artistas. Son la misma evolución del concepto de artista, el lugar que se le otorga en la sociedad y la consideración sobre la función del arte las cuestiones que, nos parece, pueden producir una cierta disposición de ánimo estable ante la creación y por lo tanto ser capaces de imprimir una cierta huella a la creación. Las circunstancias más o menos personales no son objeto de nuestro interés, en este caso, por cuanto nos parece que sus consecuencias son más volátiles y no llegan a configurar características propias de la producción artística. Nuestra intención es así, hablar de una forma concreta de actuar artísticamente que es estable, significativa y capaz de configurar características propias en la trayectoria de un artista o, como realmente está pasando, en la de muchos jóvenes artistas que parecen crear a partir de las singularidades de esta actitud.

Lo que pensamos que mejor define a estos artistas y esta forma de actuar ante la creación es una actitud que toma el arte como vida y la vida como juego. Así, su respuesta al enfrentamiento con el qué hacer y cómo hacerlo, es convertir la vida en arte y hacerlo a través del juego y el humor, siempre con una sonrisa. Ya hemos visto la profunda significación que el juego, lo lúdico, tiene en la cultura y así en el arte; pero además centrándonos en el arte actual vemos cómo esta relación implícita, esta dependencia histórica, se explicita en la actualidad. El arte no sólo es juego sino que se manifiesta, se presenta como acción lúdica emprendida con el objetivo de divertirse y se llena de humor. Siempre ha estado presente el humor en el arte, es cierto, pero nos parece que es ahora cuando el fenómeno está adquiriendo mayor relevancia. Las razones parecen venir del agotamiento de la seriedad que reinaba en el arte, del descrédito del heroísmo y del fin del gran relato. Cuando toda afirmación ha abandonado pretensión de universalidad, cuando sólo se puede hablar desde la experiencia personal, hacia la verdad múltiple y el “escepticismo absoluto y universal”<sup>6</sup>; entonces, el empleo del juego y el humor parecen una opción más válida que la pretenciosa seriedad impositiva. Lo que

---

<sup>6</sup> Robert Store citado por Ferrán Barenblit en *Ironía* (Catálogo de exposición), Fundación Joan Miró, Barcelona, 2001.

se dijo en la modernidad se dijo siempre con la gravedad y solemnidad necesaria para que pareciera creíble. Hoy no se tiene el ánimo de hablar así.

El mensaje puede incluso ser el mismo pero la forma de comunicarlo ha variado profundamente. Pongamos un ejemplo, *Guernica* de Picasso y *Velvet-strike* de Joan Leandre, Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre<sup>7</sup>. Ambos trabajos surgen como respuesta crítica a una guerra, ambos pretenden un mensaje muy similar; pero la estrategia comunicacional ha cambiado radicalmente. El artista a la hora de enfrentarse a un tema como este, uno de los más crudos posibles, rehúsa del tono grave y recurre a estrategias más lúdicas, como la ironía en este ejemplo. Con lo dicho hemos de concluir que esta actitud que nos ocupa además de ser artística y vital, es comunicacional. El espectador -a no ser que conozca personalmente al artista- la única forma que tiene de apreciar esta actitud artística es a través de las obras. El juego y el humor se transmiten a través de la obra y llegan así al espectador, que en la misma medida en que es espectador es co-jugador puesto que la obra le interpela a participar, a formar parte de ella, a jugar con ella consiguiendo así una capacidad de conexión arte - público que la práctica artística hacía tiempo no veía.

Esta relación nueva entre espectador y obra nos adentra de lleno en la teoría de Bourriaud descrita en su *Estética relacional*<sup>8</sup>. Para su autor, “A través de la obra el artista establece un dialogo”. El arte relacional sería “un arte que toma por horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado”. Y ¡qué mejor forma de interacción que el juego y el humor! Los artistas utilizan estos elementos perfectamente conscientes de su capacidad comunicacional y a la vez, relacional. Una característica que comparten estos artistas y muchos otros de su generación es el deseo de insertar su práctica artística en un lugar donde favorecer las relaciones humanas, incluso más allá, llegar a identificar sin rodeos su práctica con la invención de espacios para el disfrute del individuo, las más de las veces, en contacto con otros. “La esencia de la práctica artística radicaría entonces en la invención de relaciones entre

---

<sup>7</sup> Se puede acceder al juego en <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>

<sup>8</sup> Bourriaud, Nicolas, “Estética relacional” en *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Ed. Universidad de Salamanca, 2001

sujetos”<sup>9</sup>. Lo lúdico es una herramienta perfecta al servicio de estos objetivos. El juego y el humor cuando tienen una voluntad comunicacional invitan a la implicación del otro, le llaman poderosamente a formar parte de un encuentro virtual –o no- entre el emisor y el receptor. Además en el caso de que sean varios los receptores siempre consigue establecer un especial vínculo entre ellos. Cuando el consumo es colectivo –y lo suele ser en el espacio de la sala de exposiciones- se teje una unión entre los visitantes a través de ese humor que desprenden las obras.

De acuerdo, otra vez, con Bourriaud, “el arte contemporáneo desarrolla cumplidamente un proyecto político cuando se esfuerza en asumir una función relacional y la problematiza”<sup>10</sup> En mi opinión el juego y el humor tienen dos formas claras de actuar políticamente, una si atendemos a ellos como una actitud vital y otra como una actitud artística –pero no olvidemos que hemos defendido que en la actualidad existe un importante número de artistas que parecen adoptar el juego y el humor tanto como actitud vital como artística. Al hablar del juego como una actitud vital, hemos de ver que implícitamente estamos concediéndole un poder subversivo de primer orden, ya que identificar la vida con el juego o *pasarse la vida jugando* es un revulsivo a cualquier forma de organización política ya que ellas se basan en la explotación de la fuerza laboral del hombre. Ninguna forma de organización que tenga como sostén y base de desarrollo la explotación de la fuerza laboral puede permitir que sus miembros perciban el “ludismo” como sistema de vida. Para el sistema político, la mera posibilidad de existencia de individuos como estos es una fuerza opositora detestable ya que el juego es, para él, improductivo y se aleja totalmente del mundo de la necesidad y la realidad práctica en la que dominan.

Por otro lado, encontramos que esa oposición realizada mediante el juego se comunica a través de la labor artística. Se podría objetar con esto que, al realizar esa traslación al arte, el que juega se convierte en productor, en trabajador; pero hemos de percibir que el suyo es un trabajo inmaterial que produce afectos y lo más importante, comunicación entre los individuos; a

---

<sup>9</sup> Bourriaud, Nicolas, *Op. Cit.*

<sup>10</sup> Bourriaud, Nicolas, *Op. Cit.*

quienes aparta así del ritmo que el sistema de explotación laboral y consumo de ocio mercantilizado les impone, creando nuevas relaciones, sin duda, productivas y creadoras de nuevas alternativas para la vida. En palabras de Hardt y Negri "[...] digamos que las nuevas formas de la fuerza laboral tienen a su cargo la tarea de producir nuevamente al ser humano [o, en realidad, al ser posthumano]. Esta tarea se cumplirá principalmente a través de formas nuevas y cada vez más inmateriales de fuerza laboral afectiva e intelectual, en la comunidad que tales formas constituyan [...]"<sup>11</sup>

El juego y el humor aparecen así como fuerzas destructivas y constructivas a la vez. En su confusión con la vida son capaces de fundar una fuerza negativa, de resistencia a través del abandono de las reglas del sistema. Corrompen el buen funcionamiento del orden actual. Pero a la vez, son una fuerza constructiva. Actúan positivamente en la creación de nuevas situaciones y espacios de relación entre los sujetos fuera del mundo del intercambio material y las relaciones de poder, fuera del mundo práctico tal y como se nos presenta. Cumpliendo así, en nuestra opinión, con el programa político más necesario en nuestros días, apuntar la posibilidad, que no es poca cosa, de una alternativa, eliminar y sustituir la imagen de necesidad y naturalidad del orden social actual, hacer ver que existe la posibilidad de un orden diferente.

---

<sup>11</sup> Hardt, Michael y Negri, Toni, *Imperio*, Paidós, Barcelona, 2002.