

# Los Niños Ríen Mejor



Paulina de la Paz Mujica Carvajal

Universidad de Chile  
Artes Visuales  
Marzo 2011

## INDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>3.</b>
<b>Descripción;.....</b>	<b>9.</b>
Instrucciones Generales.....	12.
Instrucciones por etapa.....	14.
<b>Antecedentes y Referentes.....</b>	<b>33.</b>
<b>Desarrollo: Análisis Operacional;</b>	
1. La Dinámica de la Imaginería y del Juego. ....	40.
2. Interacción.....	47.
3. Estética Simple.....	50.
4. El Disfraz.....	51.
5. Un Futuro Mejor. ....	52.
6. Los Participantes. ....	57.
7. El Lugar. ....	59.
8. El Festín. ....	60.
9. Autorretrato. ....	61.
10. Lo Inesperado. ....	61.
11. El formato de programa de Televisión. ....	62.
12. Descripción del Registro de la Operación. ....	63.
<b>Conclusión.....</b>	<b>64.</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>68.</b>
<b>Mapas conceptuales.....</b>	<b>69.</b>
<b>Ficha de la etapa; Ágora.....</b>	<b>71.</b>

## “Los Niños Ríen Mejor”

### Introducción

Con los ojos bien abiertos en nuestra contemporaneidad, podemos darnos cuenta del panorama global en que estamos inmersos, ya no es solo la pérdida del aura de la obra de arte de la que nos hablaba Walter Benjamín con la invención de la fotografía. Hoy en día ya no es solo eso, los mass media han hecho de este mundo, un nuevo mundo. Un mundo globalizado gracias a la Internet en donde los conceptos de información y comunicación han cambiado radicalmente.

Hoy nos vemos bombardeados de imágenes, de vídeos, de textos, de películas, de noticiarios, de documentales, de publicidad, de arte, etc. Es tanto y tan rápido que apenas alcanzamos a digerir.

Lo mismo pasa con las Artes Visuales, desde que el sistema neoliberal mundial convirtió las obras de arte en un producto mas de este mercado, el Arte murió. Andy Warhol es el estandarte de esa operación y hoy en día casi todos los artistas damos vuelta en torno a ese tema. Somos rehenes de este sistema económico y casi no existen escapatorias.

“El arte es la moda” como lo declara Baudelaire. No es mas que el reciclaje de las formas, de los diferentes estilos, hoy puede ser que los pintores foto realistas estén en la cima del buen gusto, pero de un día para otro, podemos volver al expresionismo o al minimal art. La obra de arte al ser un objeto de moda del mercado ya no solo a perdido su aura, si no que ya no tiene valor, es por eso que hablamos de la muerte del arte, estamos en la decadencia, dando vueltas sobre lo mismo. La oferta de arte hoy, es altísima, pero la demanda es muy poca, existe comunicación pero no existe el intercambio. Y no hay que tratar de revivir el arte clásico, ni el Dadaísmo, ni el Neo algo... Hay que asumir esta decadencia, insertarse en el sistema triunfante de la modernidad y desde allí tratar de combatirlo con sus mejores armas.

“No existe la posibilidad de un “fin de la historia”, ni un “fin del arte”, puesto que la parte de vuelve a comprometer permanentemente en función del contexto, es decir en función de los jugadores y del sistema que construyen o critican. Hubert Damish veía en las teorías del “fin del arte” el resultado de una gran confusión entre “el fin del juego” (game) y “el fin de la partida” (play): cuando el contexto social cambia radicalmente es una nueva partida lo que se anuncia, sin que el sentido del juego propiamente dicho este en tela de juicio”.<sup>1</sup> En este sentido y considerando el panorama global anteriormente descrito, es que yo como Poliplay propongo una nueva partida y he optado por realizar un trabajo que tiene como uno de sus objetivos principales dar cuerpo a una acción lúdica interactiva, que invita a un grupo de personas a volver a ser niños. Afirmándose en el formato de un programa de televisión, invita a los espectadores-participantes a jugar una serie de juegos. Y además los invita a una reflexión en torno al mundo de hoy, a través de la dinámica de la imaginación.

El objetivo general de este ensayo es dar a conocer la acción experimental realizada; “Los niños Ríen mejor”, describiéndola meticulosamente para luego ejecutar su posterior análisis.

“Los Niños Ríen Mejor”, es un happening donde se invita a un grupo seleccionado de jóvenes – de 23 a 25 años - a vivenciar una experiencia basada en un gran juego, acompañado de una pantalla con una plataforma en flash (<http://www.wix.com/poliplay/uno>), un mediador (yo), improvisación de música en vivo, un tesoro de recompensa y muchas cámaras voyeristas.

En la primera parte de este ensayo me dedicaré a analizar la acción de arte que ejecuté, pero en sí misma, lo que fue como acción performática o happening en un momento y lugar determinado. En segunda instancia analizaré el registro de la operación que es lo que finalmente yo les mostraré a ustedes, registro que obviamente tiene un valor muy distinto al de la acción en si misma, ya que el registro pasa a ser otro trabajo plástico distinto. Y por lo mismo analizaré los antedichos aspectos de la obra, por separado.

---

1. Nicolás Bourriaud, “Estética Relacional”, 200p.18.

Desde el año 2007 - cuando entré al taller de Operaciones Visuales, mencioné pintura, que dictaban los profesores Francisco Brugnoli y el profesor Arturo Cariceo- que he estado trabajando alrededor del concepto de la interactividad en la obra de arte.

He advertido que, de manera constante, me ha parecido muy interesante entregar al espectador un rol fundamental en mis trabajos. Puedo recordar el primer encargo del año 2007 en torno al concepto de 1 metro cuadrado, que debíamos usar como una excusa para en verdad materializar lo que nosotros realmente queríamos mostrar.

Yo tenía claro, que quería hacer algo lúdico e interactivo. Y en ese instante, pasó por mi cabeza, esta idea de una especie de programa de televisión, conducido por mi, lleno de colores y de un montón de juegos a los que se someterían voluntariamente los espectadores. Vislumbré esta idea en mi cabeza, pero no la llevé a cabo, por miedo en cuanto a términos de producción.

Yo sabía que era una idea muy ambiciosa para comenzar mi investigación en torno a este tema. Entonces ese primer trabajo, se transformó en el video interactivo llamado: **“Tu Gusto Imaginario”**, en donde una pantalla invitaba a los espectadores a participar en un juego. Frente a la pantalla, había varios metros cuadrados delineados en el suelo, cada jugador, debía ponerse frente a uno de los cuadrados mirando a la pantalla. Esta pantalla comenzaría a hacer preguntas textuales y visuales en torno al gusto personal de cada uno. Si la respuesta era que si te gustaba, debías entrar en tu metro cuadrado, de lo contrario debías permanecer afuera.

Este fue mi primer trabajo interactivo y lúdico. Pero tenía un trasfondo bastante macabro, ya que el contenido de estas preguntas era bastante fuerte e inquisidor y algunas imágenes eran bastante horribles, trate también de ponerlos en jaque, haciendo preguntas que estaban relacionadas y que rápidamente los llevaban a la contradicción.

De ahí en adelante, el año 2007 hice tres videos más; **“Juego de Muñecas”**, **“Blow Job Game”** y **“La masa Poligonal”**

( <http://vimeo.com/poliplay/videos> ) videos que en principio no eran interactivos y que trataban temas sexuales explícitos, pero apaciguados por juguetes y colores saturados.

Más adelante transforme “Blow job game” en un video más interactivo, pasándoles a los espectadores un helado antes de que comenzara el video, mientras ellos chupaban su helado, en pantalla, iban apareciendo mujeres de diferentes edades, chupando un helado de similares características, pero de una forma sexualmente explícita.

Lo mismo hice con el video: “La masa poligonal” Que mostraba una gran masa rosada que se plegaba y amasaba sobre si misma. A los espectadores les pasaba un chicle rosado antes de que comenzara el video.

El ultimo año en el taller me puse a trabajar en un proyecto llamado “**Enfrenta al Urinario**” En éste a través de instructivos, afiches y videos, invitaba y enseñaba a las mujeres a hacer pipi (orinar) de pie en los baños públicos, enfrenteado al W.C.. Al finalizar el año, hice una performance que incluía un video a modo de TV.compras. que vendía el instructivo para aprender esta novedosa técnica.

<http://www.enfrentaalurinario.blogspot.com/> <http://www.flickr.com/polimujik>

De entre mis trabajos, los antes descritos, están relacionados con la interactividad, en todos ellos las instrucciones juegan un rol fundamental.

Al abordar “ **Los Niños Ríen Mejor**” se produce un gran quiebre en mi quehacer artístico. En efecto, al analizar mis trabajos anteriores en comparación con este trabajo final, observo que mis temáticas entre el año 2007 y el 2009 estaban fuertemente arraigadas en el sexo, lo ominoso, la repulsión, lo extraño, lo incómodo, temas que ponían al espectador en una atmósfera muy poco grata. Intentaban ser trabajos provocadores e irreverentes. En cambio esta acción lúdica experimental, deja todo lo anterior de lado, presentando un mundo imaginario que invita a un futuro mejor, que busca esperanzar a la humanidad. Es una experiencia que intenta regresar a los “espectadores- participantes” a su infancia y los invita a jugar como niños, olvidando las cámaras y los prejuicios.

Es en el año 2009 cuando se comienzan a producir cambios en mis intereses y por lo mismo en mis temáticas a trabajar. Dentro de lo que era el electivo de serigrafía, hice un juego urbano de pistas llamado “**Poliplay**”, pegue una seguidilla de afiches en diferentes lugares del barrio Bellas Artes, partían en el metro y si uno seguía las pistas hasta el final, encontraba un tesoro con muchos dulces y juguetes en el cañón de la cumbre del cerro Santa Lucia. Hice un video a modo de video juego que mostraba a un jugador ficticio ejecutando todo el recorrido.

Otro trabajo que tiene bastante que ver con “Los Niños Ríen Mejor” es “**Los cero cero’s**”, examen del curso de Dibujo IV, que consistía en 10 retratos a lápiz de color de mis amigos más cercanos, este retrato además iba acompañado de una foto de retrato nocturna en la calle y una ficha con diferentes preguntas, rellena por cada uno de ellos. Se relacionan en el interés de retratar a mis amigos, si antes eran dibujos y una pauta de preguntas, ahora los retrato en acción, jugando un sistema de reglas aceptado por diversión

Yo creo que mis áreas de interés son diversas, por un lado está mi interés por lo interactivo, por hacer participe al espectador, que tiene que ver con todo esto de las instrucciones y del como abordarlos para lograr su motivación a participar y a vincularse con mis trabajos. El otro tema que se repite es lo lúdico, el juego, la diversión, la risa, que está muy vinculado a la interacción entre la obra y el espectador.

Por otro lado siempre he sentido que tengo una inquietud sociológica y antropológica, me interesa observar las conductas de los seres humanos, bajo ciertas circunstancias dadas, al igual como me interesan las entrevistas y cuestionar los patrones de las conductas establecidas por la sociedad.

No puedo evitar hacerme cargo de las problemáticas de hoy, me interesa hablar de lo que produce la Internet, y la saturación de información que nos bombardea, no puedo hacer caso omiso a la manipulación de los medios de comunicación, me interesa los fenómenos que produce la alta tecnología a las que estamos llegando. Es imposible no ver las transformaciones sociales y comunicacionales que están sucediendo.

En términos estéticos, siempre me ha gustado trabajar con colores fuertes, saturados, fluorescentes, que hagan vibrar a los espectadores. Que llamen la atención pero que se relacionen bien. Me gusta la estética Pop y el realismo fantástico. Me gusta la belleza al igual como me gusta lo horrendo, pero he aquí el punto de transformación. Después de leer “El arte despiadado” de Paul Virilio, todo me hizo mucho sentido y comprendí que la forma para llegar al espectador y para lograr su inserción en mis trabajos, no era lo ominoso, ni lo provocador, al contrario, necesitan AMOR. Yo creo que además de la influencia del texto de Virilio, la transformación de mi trabajo también tiene que ver con un cambio en mi personalidad. Quizás he madurado un poco y ya no siento esa derrota, esa desesperanza agónica y esa angustia ante el panorama global. Es como que hubiese encontrado nuevas fuerzas para vencer el mal que se propaga por este mundo. Y ya no necesito de esa especie de rebeldía, o de darles más maldad, más de su veneno. Sigo pensando que el mundo es

horrible, pero ahora siento que no quiero seguir contribuyendo con eso. Debo reconocer que todavía me gustan las estéticas ominosas, pero a mi entender, atribuyo dichas tendencias a las influencias de los medios de comunicación que me han creado por una parte una resistencia y por la otra una morbosidad por ese tipo de imágenes. El trabajo que estoy presentando ahora, se aleja completamente de esa estética, solo busca regalarles unas horas de diversión naif a los participantes. Que la maldad y la perversión surjan en el juego ya no es mi responsabilidad, es netamente parte de la esencia de los jugadores.

“...La normalidad del mal es mucho más aterradora que todas las atrocidades reunidas...”<sup>2</sup>

---

2. “Un Arte Despiadado”, Paul Virilio, p.82.



## **DESCRIPCION**

La acción experimental o happening fue llevado a cabo el día sábado 12 de marzo del 2011, en la sala 16 de la facultad de artes de la Universidad de Chile. Los 10 participantes fueron citados a las 20:00 hrs. Y se les pedía que llevarsen un instrumento.

La experiencia consta de tres etapas;

1. Invitación a la imaginación.
2. El gran juego.
3. El festín escondido.

1. Los participantes previamente escogidos, entran en una sala que tiene un set y una esquina que tiene una gran cama llena de ropa de muchos colores. La luz en ese momento son 3 ampolletas amarillas que se ubican a no más de 1 mt. sobre los colchones. Una pantalla al fondo de la sala, los invita con un texto a ponerse cómodos sobre la ropa. Al estar ya todos acostados y tranquilos, mi voz les da la bienvenida y los invita a sacarse los zapatos, a acostarse, a cerrar los ojos y a relajarse. Esta voz comienza a nombrar todas las partes del cuerpo, para que estas caigan con todo su peso y realmente los participantes puedan llegar al estado de tranquilidad necesario para comenzar la imagería.

La historia que comienzo a relatar, es una síntesis de la historia del planeta tierra, el que ha llegado a una decadencia, nos adentramos un poco en el futuro y podemos ver el horroroso panorama al cual hemos llegado.



En este momento PoliPlay (la autora disfrazada) baja las escaleras y se para frente a ellos, les pide que abran sus ojos y se presenta. Luego les cuenta que ha encontrado una isla intergaláctica que tiene condiciones muy similares a las de la Tierra. Poli play les cuenta que ella los ha seleccionado a ellos para ir a fundar un nuevo mundo. Pero antes, para poder habitar ese lugar, tendrán que pasar por diferentes etapas. Les pregunta si quieren ir con ella y los comienza a nombrar y a colocar en su respectivo lugar.

2. Todos están de pie, enfrentando a la pantalla, en el suelo delante de ellos existe una alfombra de plástico de embalaje (ese que tiene pelotitas de aire) que delimita la zona de juego, dentro de éste hay una piscina de colores, donde flotan muchas bombitas de agua y una pelota.

Alrededor de la zona de juego, al lado izquierdo de la pantalla hay un podio, que es el lugar que ocupa Poliplay, para dirigir el gran juego, al lado derecho de la pantalla hay 3 personajes disfrazados que son los encargados de la música de este gran viaje. También existen unas flores carnívoras de cartón pintado y un atril rodeado de materiales; lápices de colores, plasticinas, material de desecho, acuarelas, pegamento, tijeras, papel lustre, cartulinas, papel volantín, etc.



Poliplay da comienzo al juego y apunta la pantalla con un laser rojo, para entrar en el mapa de la isla.

El juego esta compuesto de 6 etapas; Aerobase, Playa, Montaña, Dunas, Bosque y Hogar.

Y cada una de estas, esta compuesta por 3 mini-juegos que los jugadores deben superar.

Poli play lee las Reglas Generales del Gran Juego:

### Instrucciones Generales

1. En este juego o ganan TODOS o no gana ninguno.
2. No compiten entre si, compiten por lograr un objetivo común.
3. Algunas pruebas tienen tiempos determinados y otras no.
4. Única manera de perder: que alguien abandone el juego.
5. Si alguien no respeta las reglas de alguno de los juegos, queda castigado para el próximo juego. (Al rincón a mirar la pared).
6. Tener mucho amor y cuidado con las paredes, sillas y con todo lo que es eléctrico.
7. Hablar fuerte y claro.
8. Obviar a los camarógrafos.



Todos los juegos que vendrán a continuación, son juegos que, por lo general, conocemos. Estos juegos están levemente alterados en su forma, pero todos pertenecen al imaginario lúdico de todos, son juegos multiculturales, que cualquiera podría jugar. Jugaran a disfrazarse, a crear, a la mímica, al corre y baila, al cadáver exquisito, al teléfono, a las preguntas, al ca-chi-pum alemán, a buscar el tesoro escondido, entre otros. Pero, a veces, tendrán que tener los ojos vendados, en otros no podrán hablar, en otros no podrán reír, etc.

Juegan a cada juego alrededor de 15 minutos, son 6 etapas con tres mini juegos cada una, es decir que en total son 18 juegos y por lo tanto la duración estimada del gran juego es de 4 horas.

## Instrucciones por etapa

### Etapa uno: Aerobase



### Juego 1.1- Disfrazarse:

Hola terrícolas, para empezar a recorrer esta isla, tendrán que camuflarse.

Y adoptar una nueva identidad, atrás de ustedes hay mucha ropa. Todos tienen que disfrazarse y sacarse una foto de retrato todos juntos.

ANTES Y DESPUÉS.



**Juego 1.2- El Interrogatorio:**

Se quedan en sus posiciones. De a uno van pasando al medio. Cada jugador debe apuntar al interrogado con una linterna y hacerle una pregunta, esta en la obligación de responder a cada una de las preguntas. Después de haber pasado todos por el medio... LA PRUEBA ESTA CUMPLIDA!





**Juego 1.3- TODOS CREAN!:** Aquí tienen un montón de materiales...

Entre todos crearán un amuleto que los protegerá a lo largo de su camino por la isla, puede ser un objeto con variables dimensiones, una bandera o simplemente algo bidimensional .



## Etapa dos: Playa



**Juego 2.1- ÁGORA (AUTO GOBERNARSE):** Como cualquier grupo humano que pretende sobrevivir, es necesario comunicarse y organizarse. Se sentarán en círculo, todos se vendarán los ojos, menos uno. Este será el escribano. Pensarán y conversarán sobre como les gustaría que funcionaran las cosas en esta isla. Tendrán una Pauta con decisiones específicas a tomar.

## Juego 2.2- Ca Chi Pum Alemán en Mute



El grupo se divide en 2 equipos y forman 2 filas indias paralelas mirando hacia esta pantalla. El 1º jugador de la fila A y B corren a encontrarse en el medio de las dos filas, recorriendo un semicírculo hacia adelante. Al encontrarse hacen ca chi pun, el que gana sigue corriendo tratando de alcanzar la base del equipo contrario, el equipo que perdió lanza inmediatamente al 2º jugador al encuentro del que viene corriendo, evitando que este llegue a su base. Cuando un jugador llega a la base del equipo contrario, obtiene un punto. En este juego nadie puede hablar, solo se pueden emitir SONIDOS.



### Juego 2.3- JAM !

Llegó la hora de que saquen sus instrumentos, se sienten en círculo y comiencen a tocar. Alguien comienza haciendo un ritmo o un sonido en particular, el cual tendrá que repetir, mientras se van sumando los sonidos de los otros en orden.



### **Etapa tres: Montaña**

#### **Juego 3.1- MÍMICA:**

Este juego se juega en parejas. La pareja que voluntariamente quiera partir, pide una tarjeta a Poliplay.

Con la boca tapada, harán mímicas para que las demás parejas puedan adivinar el concepto.

La pareja que adivina es la siguiente en actuar.

Tienen 10 conceptos de alta dificultad, que tienen que adivinar.



**Juego 3.2- EL CADÁVER DEL TELÉFONO:** Se ubicarán en una fila hombro con de espaldas a esta pantalla. Cualquiera de las dos personas de los extremos, partirá diciendo una palabra en el oído de la que esta a su lado, esta repetirá esa palabra que escuchó y agregará otra, así sucesivamente. Las personas que están al final de la cadena, tendrán que ser más astutos y poder memorizar todas las palabras. Para que finalmente el último de la fila, diga en voz alta el cadáver telefónico que armaron.



**Juego 3.3- BESOS CON MANTQUILLA:** Este es el tradicional juego de la Pinta mantequilla.

Alguien es el que la lleva y tratará de pillar al resto de los jugadores. Los jugadores que son pintados, deben quedarse en el lugar y comenzar a derretirse (a bajar lentamente hacia al suelo). Si llega a tocar el suelo con las manos, esta fuera del juego. Los jugadores libres pueden salvar a los que están derritiéndose, dándoles un beso en la boca y así este jugador se reintegra al juego.

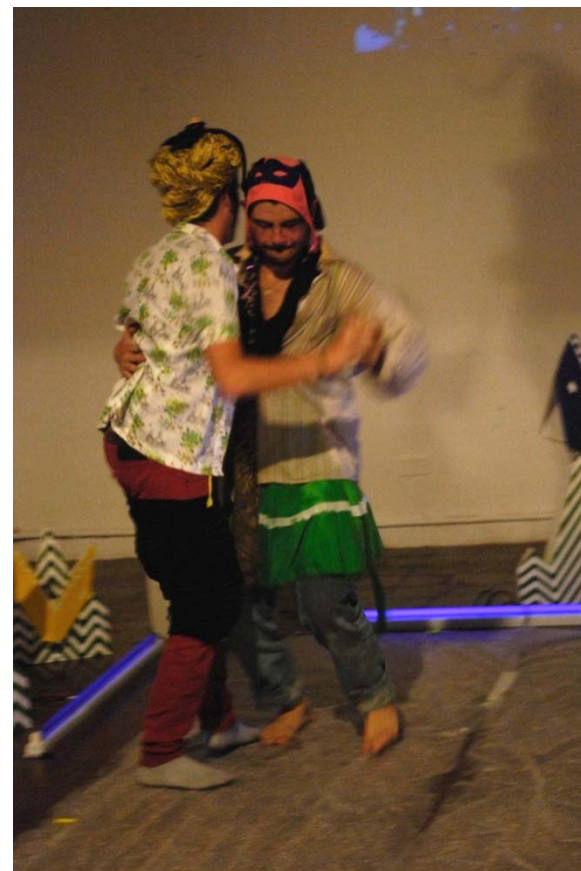


## Etapa cuatro: Dunas

**Juego 4.1- BOMBITAS DE ASOCIACION LIBRE!!!:** Se pondrán de pie formando un círculo. Rodeando las bombitas de agua. El primero en partir, saca una bombita y al mismo tiempo que se la tira alguien (con cuidado) grita una palabra cualquiera, si el otro jugador la alcanza a recibir sin que se reviente, rápidamente se la tira a otra persona gritando una palabra que tenga que ver en " algo" con la que su compañero grito anteriormente, Y así sucesivamente.

Juegan hasta que se acaben las bombitas!





**Juego 4.2- CORRE Y BAILA:** Este juego es en parejas. Se ubican todos, lo más atrás posible en una línea, mirando hacia acá. Van a sonar canciones de diferentes estilos de baile. La pareja que se sepa el baile, debe correr a agarrar el pañuelo que sostiene Poliplay y BAILAR, demostrándoles a todos que saben como hacerlo.





**Juego 4.3 – PUNTERÍA:**

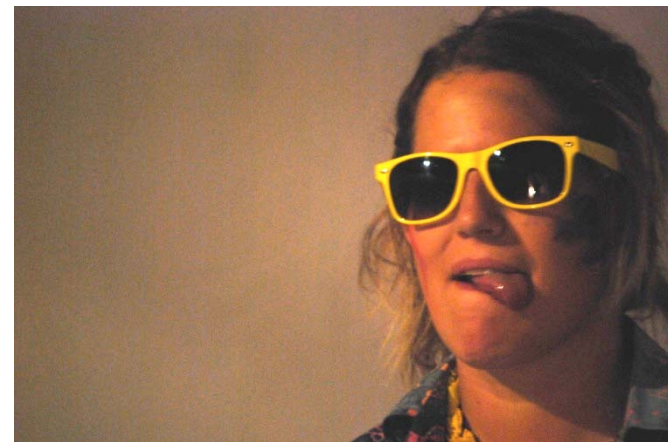
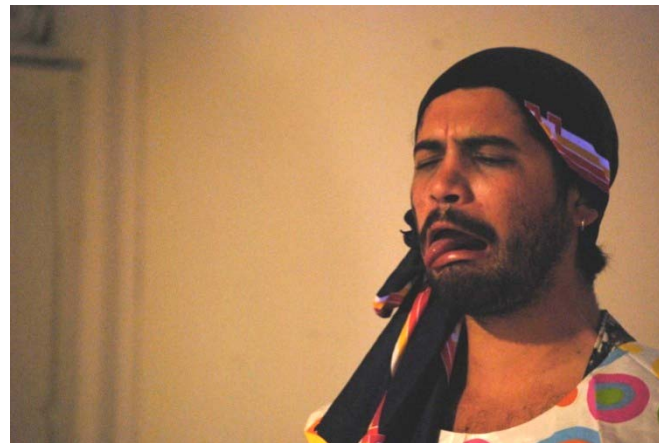
Con una pelota de plástico tendrán que dar en el círculo de al medio por un FUTURO MEJOR.

Todos deben achuntarle por lo menos una vez.  
(Elemento sorpresa: cuando ya les queda poco tiempo, desde arriba caen muchas pelotitas saltarinas)



**Etapa cinco: Bosque**

**Juego 5.1- LOS IDIOTAS:** Formaran un círculo, todos de pie. Alguien comenzará el juego haciendo una mueca graciosa. El resto comenzará a imitar esa mueca, PERO SIN REÍRSE. Nadie se puede reír. El que se ríe primero, sale del círculo. Juegan hasta que finalmente queden solo dos jugadores. Y exista un solo gran IDIOTA.



### Juego 5.2- ARMENLELA CARA AL BURRO

El burro, será quien gano la prueba de los idiotas.  
Le vendan los ojos al burro y lo ponen frente a la hoja blanca en la pared.  
Además existen diferentes recortes de ojos, boca, pelo, etc.  
Entre todos le darán las indicaciones al Burro para que pueda armar su cara.



**Juego 5.3 - LA MAQUINA DE SONIDOS:** De a uno pasan al frente y hacen un movimiento con un ruido. El segundo tendrá que incorporarse al movimiento del primero, hacer algo en consecuencia del movimiento de cualquiera de los integrantes y también debe hacer un ruido. Así sucesivamente hasta que participen todos y construyan una gran maquina de sonidos. Cuando la maquina tenga a todos los participantes, deben permanecer un minuto haciendo que funcione.



**Etapa seis: Hogar**

**Juego 6.1- LA VERDAD OBLIGATORIA:**

Formaran una fila india mirando hacia la pantalla. Poliplay tiene variadas preguntas.

Las cuales ustedes tendrán que ir respondiendo uno a uno.

El primero contesta la primera pregunta y luego se va al final de la fila y así sucesivamente.

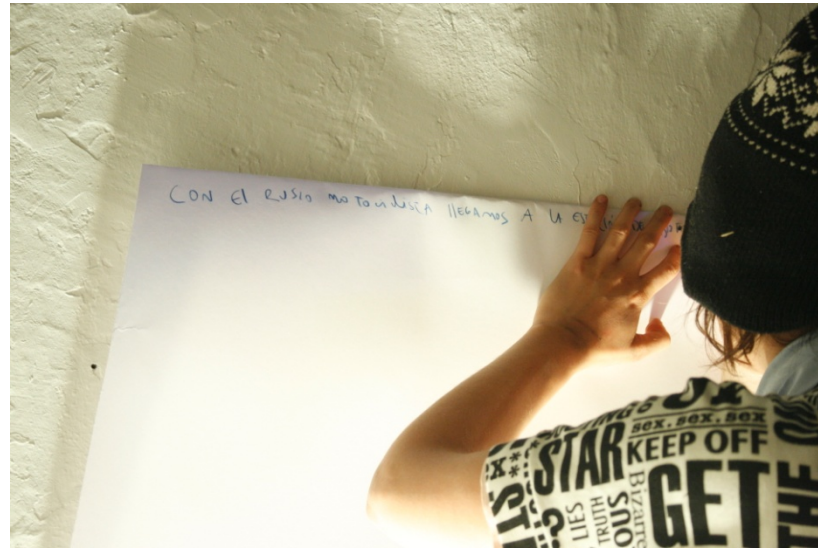
Juegan hasta que se acaben las preguntas.

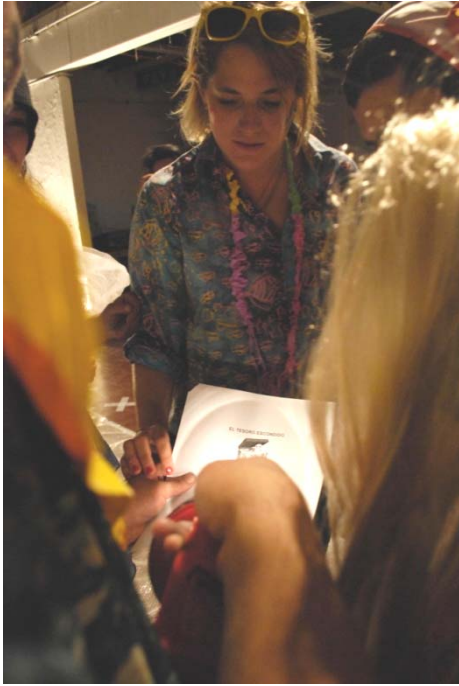




**Juego 6.2- CADÁVERES ESQUISITOS:**

Crearán dos cadáveres exquisitos simultáneos y cerrados, uno será escrito y el otro será dibujado. Todos deben participar en ambos.





### **Juego 6.3 - EL TESORO ESCONDIDO:**

Felicitaciones queridos terrícolas,  
han logrado atravesar todos los juegos de esta isla.  
Pero hay algo más para ustedes. Esto todavía no termina...  
Poliplay les pasará la primera pista, ustedes deberán ir resolviendo  
los acertijos para encontrar el tesoro que los está esperando.  
**MUCHA SUERTE, MUCHO AMOR  
Y MUCHO FUTURO.**



Mientras avanzan por las diferentes etapas, también se irán moviendo en el mapa de la isla intergaláctica. Pasado por diversos escenarios y atmósferas. Al llegar al último juego que es “El tesoro escondido” saldrán de la sala, pista tras pista para buscar su gran recompensa. Que estará en el mismo lugar donde ocurrió el juego, pero en la parte de Arriba. El gran premio es un Gran Festín.



Toda esta performance fue registrada a 3 cámaras de video Full hd, dos de foto y 4 pitas de audio. Idealmente me hubiese gustado transmitirla en vivo por Internet, ya que esa operación era muy coherente con este trabajo. Pero no lo logré, porque ese servicio es oneroso. Pero presentaré un video registro de esta operación. Este pretende ser un buen resumen de los mejores momentos que allí todos vivimos. También presentaré los resultados plásticos de las diferentes etapas.



## Antecedentes y Referentes

La historia del "**performance art**" empieza a principios del **siglo XX**, con las acciones en vivo de artistas de movimientos vanguardistas. Creadores ligados al futurismo, al constructivismo, al dadaísmo y al surrealismo, realizaban por ejemplo las *exhibiciones no convencionales* en el **Cabaret Voltaire**. Entre estos artistas se destaca la participación de **Richard Huelsenbeck** y **Tristan Tzara**.

Comenzaré definiendo el **Happening**, ya que creo que es el concepto que más se acerca a mi acción experimental. El Happening es un evento, un acontecimiento que sucede efímeramente en un lugar y momento determinado, que combina elementos de la pintura, la poesía, la música, la danza y el teatro dentro de una acción de arte en vivo, que por lo general invita a los espectadores a participar en ella. El término Happening fue acuñado por el artista estadounidense **Allan Kaprow** en la década de 1950, cuando comenzó a formar parte del grupo Fluxus. El "happenings" comenzó como un guión bien hecho, en los que el público y los artistas siguieron las colas para experimentar el arte. Para Kaprow, un happening es "un juego, una aventura, una serie de actividades realizadas por los participantes por el bien del juego". De 1952 data el primer happening, conocido como Event, en el Black Mountain College, en el que John Cage dio una conferencia encaramado a una escalera mientras Charles Olson recitaba versos en lo alto de otra y Rauschemberg jugueteaba por el suelo. Más tarde, en 1959, tuvo lugar `18 happenings in 6 parts` en la Reuben Gallery, donde tampoco se aburrió nadie. Allan Kaprow combinó para la ocasión películas, diapositivas y collages mientras diversos protagonistas actuaban según un orden aleatorio. Y es en memoria de este happening que en mi "happening game show"; "Los niños ríen mejor" yo invento 18 juegos, organizados en 6 etapas. La diferencia radica en que en el happening de Kaprow, siempre había 3 acciones simultáneas y en el mío todas las acciones tienen una secuencia lineal. Un happening, a diferencia de una obra de escenario, puede ocurrir en un supermercado, conduciendo por una autopista, en la cocina de una casa, en una sala de universidad o en una galería, entre otros. Y es llevado a cabo de acuerdo a un plan, pero sin ensayo público o repetición. Es arte pero parece más cercano a la vida, ya que pone énfasis en el presente, en lo que está sucediendo, en lo que se experimenta en ese momento en un lugar y tiempo determinados. Suelen irrumpir en el espacio público, sorprendiendo a la multitud. En el caso de mi trabajo, los participantes-espectadores, están escogidos y aceptaron con anterioridad participar de la acción, pero sin saber mayores especificaciones, solo sabían

que jugarían como niños y que existirían cámaras registrándolos. Los "happenings" representan lo que hoy llamamos **New Media Art** . Es participativo e interactivo , con el objetivo de derribar el muro conocido como " la cuarta pared "entre el artista y los observadores, por lo que los observadores de arte no sólo " leen" la pieza, sino también interactúan con ella, pasando a formar parte fundamental de la misma. Yo no quiero definir mi trabajo como parte de la corriente del Arte de los nuevos medios, ya que yo no ocupé mucha tecnología interactiva en mis juegos, solo era una plataforma flash en internet que tenía el mapa del juego y las instrucciones para cada uno. Pero no existía interactividad real entre la maquina y los jugadores, ellos no podían alterar lo que ocurriría en la pantalla, no habían sensores de movimientos o luces que se prenden y apagan solas. Las interacciones se producían, de una forma básica, entre seres humanos, había comunicación, bailes, mímicas, risas etc. Y me gusta que así sea. Ya que así intento subrayar el concepto de interacción humana más básica y más pura. Tomando esto en cuenta y decidiendo dejar de lado las nuevas tecnologías, mi trabajo se queda apegado al movimiento Fluxus, el cual su fundador George Maciunas definió así: *Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional.*

Otro referente Latinoamericano importante es **Marta Minujin**, artista Argentina que en 1961 gana una beca para ir a estudiar a Paris, al año siguiente se adscribe a las teorías de la "muerte del arte", evitando el mercado y los museos, realizando obras efímeras y destruyendo su obra plástica anterior. Desde ahí en adelante se dedica a hacer happenings, dentro de sus acciones más conocidas; 1985, pago de la deuda externa a Andy Warhol con choclos, el oro latinoamericano. También es muy conocido su trabajo "Galería blanda" Espacio construido con muchos colchones.

En 1964 hizo un happening en pleno estudio de televisión, posiblemente el primero del mundo, transmitido en vivo por canal de televisión. Y en 1966 hizo otro happening, "Simultaneidad en Simultaneidad", que transformó al Instituto Di Tella de la calle Florida en un estudio de televisión. Es inevitable en los tiempos de hoy, no relacionar el formato del set de televisión con el happening.

También me llama la atención que en muchos de sus trabajos ella usa alimentos para que posteriormente los espectadores coman. Cualidad que en “Los niños ríen mejor” también ocurre. El primer happening de Minujin fue en 1963; La Destrucción, en un terreno baldío al aire libre expuso varios de sus trabajos, luego invito a varios artistas a intervenir los colchones, finalmente un personaje vestido de verdugo comienza a destruir las obras y La artista rocía las obras con nafta y las quema, al tiempo que libera 500 pájaros y 100 conejos. Siento que los trabajos de Marta tienen mucho que ver con el happening que yo ejecuté el 12 de Marzo, del presente año 2011. Pero yo estoy recién empezando en lo que es el happening y me queda un largo camino que recorrer, sin duda Marta Minujin es una gran inspiración para mí.

“La performance tiene que ver con el cuerpo, es el arte del cuerpo, el artista utiliza su cuerpo como soporte. Las primeras performances se dieron a finales de los años sesenta, en Paris y Estados Unidos casi simultáneamente. En París Michel Journiac presenta “Misa para el cuerpo”, 1969. En donde oficiaba el sacramento de la comunión con su propia sangre. Mientras que en Nueva York, artistas como Vio Acconci, Chris Burden, Bruce Nauman y Dennis Oppenheim, empezaban a considerar el cuerpo como un lugar y un medio de expresión artística.”<sup>3</sup>

Pero los Antecedentes del Body Art salen desde las esculturas de Yves Klein, Piero Manzoni), del happening (grupo Gutai, Allan Kaprow, John Cage, Geroge Brecht, Wolf Vostell) de las acciones Fluxus, como de la Literatura (Antonin Artaud, George Bataille) y en el teatro (Bertolt Brecht, Pierre Guyotat).

Luego el Accionismo Vienes (Herman Nitsch, Günter Brus, Otto Muehl y Rudolf Schwarzkogler) reaccionan contra el expresionismo abstracto norteamericano y sus derivaciones, bordeando los límites del arte y del ser humano, ejecutando prácticas corporales expresionistas, provocativas, transgresoras y fetichistas. Rituales sádicos, llenos de sangre, ciervos muertos, crucifixiones, entrañas, etc. Se justificaban en las teorías psicoanalíticas de S.Freud, C. Jung y W. Reich. De igual modo en 1968 varios de sus integrantes fueron arrestados y exiliados.

---

3. El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural Anna María Guasch, p. 81.

Todo esto se produce en el tiempo en que dadaístas y constructivistas cuestionan a la pintura y renuncian a su componente estética. Nace aquí la Performance y su primer manifiesto decía así; “El arte corporal no es en ningún caso una nueva receta artística destinada a inscribirse en una historia del arte fracasada. El arte corporal es exclusivo, arrogante, intransigente. No mantiene relaciones con ninguna forma supuestamente artística si de entrada no es declarada sociológica o crítica. El arte corporal derriba, rechaza y niega la totalidad de los pasados valores estéticos y morales inherentes a la practica artística, ya que la fuerza del discurso debe remplazar a cualquier otro presupuesto del arte.”<sup>4</sup>

Se puede efectuar una diferencia entre las performances Norteamericanas y las de Europa, ya que Nueva York los artistas estaban muy ligados al Minimal art y al Conceptual art, mientras que en Europa, por la influencia de los Accionistas Vieneses, sus acciones derivaron en trabajos corporales, dramáticos, masoquistas y sadomasoquistas.

La performance se diferencia en varias cosas de mi trabajo, pero me es inevitable tomarla como un referente. Las performances siempre han sido muy provocadoras, violentas y políticas. Y mi trabajo si bien tiene inevitablemente considera la política en su discurso, quiere alejarse de todo lo que es violento, busca relacionarse con conceptos de amor, paz, comunidad, pureza, infancia, etc. Por otra parte yo no uso mi cuerpo como un soporte, mi cuerpo se transforma en un conductor, un mediador entre mi trabajo y los espectadores (jugadores). Y es la vivencia a la que someto a los espectadores a lo que yo llamaría mi trabajo artístico. Para mi el único real espectador de “Los Niños Ríen Mejor” es el que participa en el juego, el resto de las personas son ayudantes (músicos, asistentes audiovisuales, asistentes de sonido) o voyeristas, que nunca podrán entender a cabalidad el mensaje que yo estoy transmitiendo.

Pareciera ser que yo propongo una nueva forma de hacer performance -que se desapega del bodyart- , en realidad es un “ Happening Real Show” en donde un conjunto de espectadores junto con el artista, interactúan y crean, un conjunto de acciones performaticas únicas e irrepetibles. Usando todos sus cuerpos como soporte de acciones, creaciones e interacciones.

---

4. Primer Manifiesto de arte corporal (Paris, 20 de diciembre de 1974), en Art corporel, galería Stadler, Paris enero de 1975. Recogido por F Pluchart L’art corporel, pp. 60-61.

Pensando en las Vanguardias, veo claramente que el **Expresionismo** está ligado a mi trabajo, pero claramente no en su forma, si no en su discurso, dejar que los seres humanos se expresen, cada uno desde su propia subjetividad, sin importar que el resultado estético se apegue o no a las leyes estéticas del arte clásico. Lo veo claramente en el juego; “Todos Crean” donde el resultado es un monigote, feo, lleno de colores saturados, donde no hay ninguna composición pensada, es solo un gran desorden de emociones conjuntas en una misma cosa.

También vislumbro con mayor claridad la existencia de elementos propios del **Surrealismo**, la imaginería que es una invitación a los sueños, el automatismo, los cadáveres exquisitos, y la inevitable relación con la psicología que se despliega de esta experiencia. La experiencia está rodeada de elementos que la vinculan con el Surrealismo, con el mundo de los sueños y con el fluir de la conciencia de cada uno de los participantes y colaboradores. Desde la música improvisada para cada juego, hasta los juegos de palabras en la etapa; “Bombitas de Asociación libre” o en el “Cadáver Telefónico”. En general es una experiencia que invita a liberar las emociones contenidas y a indagar en lo más profundo de los seres humanos, está relacionado con el ser niños otra vez y con el dejarse llevar por la locura contenida en cada uno de los jugadores.

Reconozco un sentimiento arraigado en los **Dadaístas**, pero no en ese ímpetu de ir contra todo lo establecido y de destruir todos los códigos y sistemas establecidos en el mundo del arte, esa tarea ya la hicieron ellos, hoy ese discurso está obsoleto, pero si encuentro similitudes cuando los dadaístas promueven un cambio, la libertad del individuo, la espontaneidad, lo inmediato, lo aleatorio, la contradicción, defienden el caos frente al orden y la imperfección frente a la perfección. Estas características serían como las bases de “Los Niños Ríen Mejor”. Sí bien los Happening y las Performances tienen sus orígenes en el Dadá, estas siempre intentaron ser provocadoras de la Burguesía, de ser chocantes para el espectador, a mi particularmente ya no me interesa ese tema. “Los Niños Ríen Mejor” es un happening “inofensivo” por decirlo de alguna manera, solo pretende acoger a los espectadores e invitarlos a vivir una experiencia Naif en plena libertad.

La ideología **Naif** está muy presente en este trabajo, la búsqueda de la ingenuidad y la espontaneidad, lleno de colores brillantes y contrastados. Se suele decir del Naif que es un arte “infantil”, muy ligado a la imaginación. Uno de los principales objetivos de este trabajo es la búsqueda de la simplicidad para ofrecer así una visión del mundo sincera y exenta de artificios.

También siento que hay **Realismo** en toda mi operación, pero no pensando en la pintura realista, si no más bien pensando en el **Reality Show**, creo que hoy en día ese genero televisivo más el fenómeno de Facebook, hacen que el voyerismo sea una practica aceptada. Pero además me pasa que hoy en día al tener tantas maquinas de registro a nuestra disposición, inmediatamente las cámaras dejan de ser simples objetos de registro y se trasforman en disponibles ojos voyeristas, entonces está instancia, aunque yo no quiera, se puede ver como si fuese un reality show, pero ninguno de los jugadores tenia ordenes previas o algún guion, cada uno se comporto realmente como es, no eran actores contratados, eran solo mis amigos ayudándome con mi experimento. Antes, para registrar los happening usaban una cámara para filmar, pero como en ese tiempo era un objeto nuevo de alta tecnología, la cámara cumplía el objetivo de registrar, de documentar la acción, hoy día es muy fácil que esa acción se transforme.

Porque la mirada de todos ya ha sido, intervenida, manipulada y no podemos hacer caso omiso a nuestros ojos voyerísticamente entrenados.

Si es que mi trabajo fuese un reality, sería un anti-reality, en donde se mantiene el concepto de las cámaras voyeristas y el concepto de ir superando pruebas. Pero donde no existe competencia, ni ratos amargos. No existen testimonios y tampoco guiones pautados. No existe esa competencia que incita hacia el egoísmo absoluto. Al contrario, este juego de niños intenta promover los valores contrarios, como: el compañerismo, la alegría, la ingenuidad, etc.

También tomo como referente el programa televisivo **“El Gran Juego de la Oca”**, programa español en donde el set era como un gran tablero de casillas, en donde los participantes debían ir superando las diferentes etapas. Y además influyó en mí, el programa **“Gladiadores Americanos”** En donde veinte deportistas de alto nivel, competían en un torneo, pasando diferentes pruebas de rendimiento físico, a través de un set repleto de dificultades.

Por otra parte uso como referente la conocida “**Yincana**”; Adaptación gráfica de la voz anglo-hindú *gymkhana*, ‘conjunto de pruebas de destreza o ingenio que se realiza por equipos a lo largo de un recorrido, normalmente al aire libre y con finalidad lúdica’ (Rae). Además hay notorias coincidencias con los “**Juegos de Rol**”; juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Y por supuesto incluyo **todos los juegos** que he jugado a lo largo de toda mi vida, desde mis primeros **gritos**, hasta los **video juegos** del Nintendo Wii.

Además veo en mi trabajo elementos del **Psicodrama**, método de psicoterapia, ideado por Jacob Levy Moreno en 1946, en el cual los pacientes actúan los acontecimientos relevantes de su vida en vez de simplemente hablar sobre ellos. Esto implica explorar en la acción, no sólo los acontecimientos históricos, sino lo que es más importante, las dimensiones de los acontecimientos psicológicos no abordados habitualmente en las representaciones dramáticas convencionales: los pensamientos no verbalizados, los encuentros con quienes no están presentes, representaciones de fantasías sobre lo que los otros pueden estar sintiendo o pensando, un futuro posible imaginado y muchos otros aspectos de los fenómenos de la experiencia humana.

Finalmente considero mi trabajo como un gran **Collage**, ya que siento que este experimento tiene una gran mezcla de disciplinas, un cut & paste con elementos del Happening, del Surrealismo, de lo Naif, de la televisión, de la poesía, de la música de improvisación, la psicología, etc. Según Nicolás Bourriaud, nos encontramos “en la cultura del uso o cultura de la actividad, la obra de arte funciona pues como la terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato que continuaría y reinterpretaría los relatos anteriores...Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial y hacerlos funcionar. ¿No es el arte, en palabras de Marcel Duchamp, “un juego entre todos los hombres de todas las épocas”? La post producción es la forma contemporánea de ese juego.”<sup>5</sup>

---

5. Nicolás Bourriaud, “Post Producción; La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo”, 2004, pp.4 y 2.

## Desarrollo: Análisis Operacional

### La Dinámica de la Imaginería y del Juego

El primer y más importante objetivo de este trabajo es regalarles a los “participantes-espectadores” una experiencia grata, única y de ensueño, que logre sacarlos de su realidad actual para sumergirlos por 4 horas en una realidad nueva.

A través de la dinámica de la **imagería** y del **juego**, intento buscar a los niños que les habitan dentro, es psicológicamente una regresión, pero colectiva, ya que todos los juegos remiten a un imaginario multicultural. Son juegos conocidos a nivel mundial, a los cuales casi todos hemos jugado.

En primera instancia es muy importante el momento de la imagería, ya que lo principal, para poder lograr una entrega total de los participantes, es que éstos se encuentren totalmente relajados. Es necesario bajar las revoluciones con las que vienen cargados del mundo exterior. Al comenzar a relatar una historia, intento ocupar sus mentes con un imaginario común, para que no exista tiempo de distraerse con los problemas personales que puedan rondar en sus mentes. Por lo mismo es importante que esta primera fase sea muy cálida, es por eso que cree una gran cama llena de ropa de todos los colores, iluminada con una luz muy amarilla, era importante hacerlos sentir en un lugar muy parecido a una pieza, que fuese acogedora y muy agradable. La cama mide alrededor de cuatro metros cuadrados, para que cupiesen justo y nos se dispersaran, para así lograr un contacto más íntimo entre ellos y que desde un comienzo, se sintieran un solo grupo.

La historia que comienzo a relatar -desde un lugar oculto en la sala- vuelve a los inicios de la humanidad, a la prehistoria, atraviesa por todos los hitos y civilizaciones que considero importantes. Haciendo hincapié, en el egoísmo que desata en los seres humanos, la idea de la propiedad y del territorio de un país. A continuación nombro y considero todas las grandes guerras, los desastres naturales y declaro que el ser humano ha hecho todo mal, más adelante recalco que el planeta tierra se esta auto-saboteando, luego la historia avanza hacia el futuro y describo un panorama global bastante apocalíptico hacia este supuesto futuro que es el presente de este gran juego.



Luego de esta etapa de la Imaginería, me presento ante ellos y les informo que he descubierto una isla intergaláctica, con similares condiciones a las de planeta tierra y les propongo que, ya que no se puede seguir viviendo en el planeta tierra bajo estas horribles condiciones, nos vayamos a vivir a esa isla y allí comencemos una nueva civilización.

Este relato inicial pasa a ser fundamental ya que posee el discurso que engloba todo mi trabajo. Yo siento que en el mundo va todo de mal en peor y es por eso que invento esta operación, para crear una especie de toma de conciencia en los espectadores, pero no es un mensaje negativista, al contrario, este quiere dar una segunda oportunidad a la humanidad, un nuevo comienzo, en otro lugar, en otra atmósfera, en otro tiempo y con otras reglas, en dónde se escuche la sinfonía del nuevo mundo, al modo de Dvorac. Es como hacer un borrón y cuenta nueva o quizás aprender de los errores del pasado y ponerlos en pro de un futuro mejor. Se trata de creer en el futuro y entregar a los participantes la fuerza necesaria para luchar. Yo siento que las batallas han sido dadas y estamos en una época en donde el individualismo es la premisa general, existen muy pocas personas dando la batalla por un futuro mejor. Yo pretendo con esta acción inyectarles nuevas energías y despertarlos de este presente tan sedentario y pasivo.

La imaginación es importante porque nos permite abrir nuestros horizontes y soñar. Es de las pocas dinámicas que permiten liberarnos de la racionalidad intrínseca del ser humano y volar hacia mundos fantásticos y ficticios, hacia nuestros anhelados sueños, por siempre jamás.

Imaginar tiene que ver con representar idealmente algo, pero hoy en día es muy difícil mantener las utopías, ya que la historia mundial, nos muestra la triste masacre de estas. La época de la decadencia, nos presenta a seres humanos de brazos caídos, que ya no están con los ánimos de soñar o de creer en un futuro mejor y la única manera que yo encuentro de revertir esta situación, es a través de la re encantadora imaginería, ya que con los ojos cerrados y muy relajados, no pueden hacer caso omiso a las imágenes que van apareciendo en su cerebro. Se apeguen o no al relato, todos son capaces – unos más que otros- de visualizar en su mente el panorama descrito. Y obviamente cada uno creará sus propias imágenes. La imaginería me sirve en este caso para despertarlos en un futuro utópico, alejándolos de su presente racional, para así darle la bienvenida al lado más irracional de cada uno de los participantes al lado más irracional y positivo de cada uno de los participantes. A un futuro, inscrito y basado, por lo demás, en lo más profundo de su biológico testigo, el propio cerebro de cada cuál.

Luego viene la segunda parte, que contiene las 6 etapas y los 18 **juegos**, aquí lo fundamental es que jueguen por jugar, porque sí, que se diviertan y se rían como niños. Sin prejuicios y que se entreguen con completa honestidad a esta experiencia.

La idea de que los participantes vuelvan a sentirse niños, tiene que ver con la pureza, la inocencia y la honestidad. Que son los valores fundamentales para un nuevo comienzo en esta isla intergaláctica. Para fundar un nuevo mundo, necesitamos a seres puros, descontaminados de lo que fue la humanidad en la Tierra.

Vamos a la definición de juego... según la etimología, la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Y con esta premisa puedo declarar que el objetivo más básico y más importante de este trabajo es lograr que los participantes se diviertan libremente.

Huizinga define el juego como; “Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de `ser de otro modo´ que en la vida corriente.”<sup>6</sup>

También utilizo la dinámica del juego para mostrarles varios sistemas alternativos e inofensivos. “Todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido.... Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar: es decir la voluntad de respetarla...lo que llamamos juego aparece como un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas de buen grado, que instauran un orden estable, a veces una legislación tácita en un universo sin ley.”<sup>7</sup>

---

6. Johan Huizinga., Homo ludens, 1938, "hombre que juega", traducción del FCE, México, 1943, p. 53.

7. Extracto de Roger Caillois, “Los juegos y los hombres”, FCE, México D.F, 1986 p.3.

Y eso del Universo sin ley es importante ya que se relaciona directamente con el texto fantástico que los invita a crear un nuevo mundo. Donde ellos tendrán que inventar sus nuevas reglas. (Etapa 2.1; Agora-Autogobernarse)

El teatro, la televisión y el cine ayudan a distraer al ser humano de su propia existencia, pero los juegos son de las pocas dinámicas que logran poseer a los participantes, bajo otras circunstancias, los hacen sumergirse de lleno en otro mundo, aceptan nuevas reglas, y se insertan en otro sistema, que los hace olvidar el sistema al cual todos pertenecemos en la vida real.

“Los modelos que los juegos ofrecen, constituyen otras tantas anticipaciones del universo reglamentado por el que es conveniente sustituir la anarquía natural. Esa es; reducida a lo esencial, la argumentación de un Huizinga, cuando deriva del espíritu de juego la mayoría de las instituciones que ordenan a las sociedades o las disciplinas que contribuyen a su gloria. El derecho entra sin discusión en esta categoría: el código enuncia la regla del juego social”<sup>8</sup>

Bueno y así podríamos seguir ejemplificando con cada uno de los sistemas de reglas acordadas que existen en el mundo de hoy. En los modelos arquitectónicos, las leyes de la perspectiva, son aceptadas por todos para entender bien un modelo. En música, las leyes de la armonía, en la literatura, las reglas gramaticales, en la poesía las reglas de las candencias y consonancias etc.

Por otra parte el juego siempre se ha usado en la infancia con fines didácticos pedagógicos, de una manera general introduce en lo que es la vida misma, desarrollando toda capacidad de esquivar obstáculos o de hacer frente a las dificultades. También es bien sabido por todos, que mostrar mala cara, o amurrarse cuando alguien pierde un juego, no es para nada bien visto, los jugadores deben siempre mantener la calma, el llamado “picota” no sabe jugar, muestra debilidad y poca madurez. “Aceptar el fracaso como simple contratiempo y aceptar la victoria sin embriaguez, ni vanidad, con ese desapego, con esa última reserva respecto de la propia acción, es la ley del juego. Considerar la realidad como un juego, ganar más terreno con esos bellos modales, que hacen retroceder la tacañería, la codicia y el odio, es llevar a cabo obra de civilización.”<sup>9</sup>

---

8. Extracto de Roger Caillois, “Los juegos y los hombres”, FCE, México D.F, 1986, p.3.

9. Extracto de Roger Caillois, “Los juegos y los hombres”, FCE, México D.F, 1986, p.5.

Además existe “el aguafiestas” que se niega a jugar y “el tramposo” que juega pero no respeta las reglas del juego y todos estos personajes nos instruyen acerca de las actitudes humanas que configuran el jugar social.

Todo lo anterior no solo hace sentido en el juego, si no que está lleno de sabiduría y enseñanza para la vida misma. Los juegos son jugados por personas que tienen tiempo para el ocio, nadie está obligado a jugar, se accede a jugar para saciar el aburrimiento. El placer de jugar no tiene un mayor trasfondo, que la diversión. El juego descansa sin duda en el placer de vencer obstáculos, pero muchas veces, para motivar aún más a los jugadores, se ofrece un premio, que en el caso de este gran juego, es un premio sorpresa (El Festín).

Por otro lado Schiller dice; “Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”.

Estas definiciones se aplican en un noventa por ciento a mi trabajo, excepto en que el juego propuesto no crea ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Ya que en el gran juego que yo realicé, existen 4 mini juegos que si dejan un resultado físico. El primero es “Todos crean” donde todo juntos crean una obra plástica, que en este caso resultó ser una especie de tótem o piñata de cumpleaños con muchos colores, de muy mala factura.

El segundo juego que deja resultados tangibles, es “El ágora” donde todos se sientan a conversar sobre las leyes y formas de auto gobernarse en este nuevo mundo intergaláctico. El tercero fue “Ármenle la cara al burro” en donde a base de recortes de diferentes partes de la cara, debían armar un nuevo rostro, un collage de un cara nueva. Y el cuarto juego de esta especie fue “Cadáveres exquisitos” en donde armaron 2 cadáveres exquisitos simultáneos, uno escrito y uno de dibujo.

Este gran juego, se desapega de la definición de juego Huizinga y de Caiollis con estas creaciones, pero también se desapega, en el momento en que yo declaro este juego un; “Happening game show” y lo presento bajo el terreno de las artes visuales, como un experimento contemporáneo, que hace referencia a la decadencia del mundo de hoy y al género televisivo del Reality Show. Ya que al introducir cámaras voyeristas en este, inmediatamente se transforma en un reality show o un programa de televisión parecido al “Juego de la oca” y deja de ser un simple juego de niños. Y al introducirlo dentro de las artes visuales inmediatamente se transforma en un experimento que incita a una reflexión mayor.

Finalmente el autor chino **Lin Yutang** escribe: “Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador”. Existen muchas definiciones sobre el juego, sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El primer juego simbólico que jugaron los hombres, fue un ritual mágico-religioso pre histórico, que buscaba favorecer la captura de los animales, los hombres se metían dentro de una caverna oscura y pintaban en sus paredes bisontes y hombres con lanzas, esto lo hacían la noche anterior a la caza. “Se necesitaban dos condiciones, pues, para convertir un palo en nuestro caballo de madera: primero, que su forma hiciera al menos posible cabalgar en él; en segundo lugar – y quizá decisivamente - , que tuviera importancia el cabalgar”.<sup>10</sup> Entonces en mi trabajo el caballo de juguete sería el nuevo mundo creado en la isla intergaláctica, la forma del juego reunía elementos que hacían viables la creación del nuevo mundo y principalmente descansaba en la importante necesidad de hacerlo.

---

10. E.H.Gombrich, “Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte”,  
“Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística” capítulo 6, p. 7.

El juego revela en el hombre una manifestación de libertad. La conducta lúdica es la que permite al hombre expresar libremente su personalidad, por más que tenga que estar sujeto a una serie de normas, las cuáles en ningún modo coartan dicha libertad. El individuo, al abandonarse a la realización de una actividad placentera, olvida sus tensiones y exterioriza su más profundo sentir y, en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

El juego proceso viene a construir y configurar un lugar socialmente, compartido, propicio y cálido para desplegar los contenidos de cada humano corazón, en compañía. Y por esto es un quehacer y práctica clave, un puente crucial que entreteje lo íntimo con lo compartido, lo privado con lo público, lo personal con la humana colectividad.

“Cuando a Yves Klein se le pregunto sobre lo que el entendía por arte, el respondió “El Arte es salud. Esta salud nos hace existir. Es la naturaleza de la misma vida. Es todo lo que somos.””<sup>11</sup>

Me interesa la relación existente entre los conceptos de Juego, Arte y Vida. Que creo que están intrínsecamente relacionados. Digo y proclamo que la vida es un juego y que los juegos, juegos son. No es difícil hacer está analogía y menos lo es en pensar en el arte como un componente fundamental dentro de la vida de los seres humanos, ya que es de las primeras expresiones subjetivas del ser humano – sin olvidar los sonidos-, es la primera forma de representar el mundo. Y cuando pensamos en un artista y analizamos su obra es imposible no tomar en cuenta su historia de vida. Son cosas que no se separan... y menos cuando estamos hablando de un happening que ocurre en la vida de unos jovencitos ligados a las artes. Y para terminar con el análisis sobre el juego y la imaginación quiero citar a Marcel Duchamp; “*Los juegos son demasiado peligrosos para dejárselos a los niños*”.

---

11. El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural Anna María Guasch, P.Schimmel, “Leap into the void”, p. 35.

## Interacción

La Interacción es una acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc. (RAE). En este trabajo es fundamental la participación de los espectadores, si ellos no se involucran con la experiencia, esta no puede suceder, los espectadores pasan a ser los protagonistas de esta “obra de arte” y las interacciones que se producen son variías.

Una es la que se produce entre los mismos jugadores, como en este juego no compiten entre sí, si no que todos luchan por un objetivo común, las relaciones que se dan entre ellos, no son de competitividad, al contrario son de colaboración y amistad. A medida que avanzan por las etapas se van afiatando como grupo, se comunican en pro de diferentes objetivos, algunos toman más iniciativa que otros, entre todos eligen a un representante, se hacen bromas, etc. Si bien este grupo de participantes ya se conocía de antes, ya que corresponde a mis amigos más cercanos, sin duda esta experiencia sirvió para que sus relaciones de amistad se afiataran más, posterior a la experiencia, todos se recuerdan con mayor estima y tienen ganas de juntarse a hacer más locuras en libertad. Por ser mi primer experimento de happening uso a mis amigos, para que fuese una experiencia importante tanto para mí como para ellos, algo simbólico y casi ritualístico. Por supuesto que en el futuro, cuando este trabajo evolucioné me gustaría invitar a participar a la gente públicamente.

La segunda interacción es entre cada uno de los individuos y la experiencia dada, la forma en que reciben las instrucciones, plantean sus dudas y luego se lanzan a jugar y reír. Antes de la experiencia todos estaban un poco nerviosos, no sabían bien a lo que iban, solo sabían que jugarían y que serían filmados, pero todos tenía un poco de miedo, debido a mi historial como artista, marcado de provocaciones, violencia y porno.

En un principio están confundidos y ansiosos, se relajan e imaginan. Luego comienzan a jugar y se divierten, pero a medida que pasa el tiempo, se cansan, algunos se aburren, pero continúan hasta el final, con excepción de uno, en un comienzo eran 10 jugadores, pero pasada la quinta etapa y el primer recreo, uno de los integrantes del grupo de los hombres se retira y causa una “crisis” ya que en las reglas del juego decía que todos debían llegar al final, si alguien se retiraba, el juego se acababa y nadie podría ganar, yo decidí romper las reglas del juego y seguir adelante. Entendí que de todos los jugadores invitados, el que se retiraba era el más ajeno al grupo

y quizás se sintió incomodo, ya que todos los demás se conocían de antes, en conclusión para que un grupo se afiate o se conocen todos o no se conoce ninguno.

La tercera interacción es entre los músicos que son testigos de todas las acciones y el como improvisan melodías para cada ocasión. La música a su vez influye en el comportamiento de los jugadores. Esta interacción fue hermosa ya que logro producir la atmósfera necesaria para cada una de las ocasiones. Además la música incluía sonidos particulares para ciertas acciones, por ejemplo en el juego de “Puntería”, cuando alguien acertaba al botón un “futuro mejor” sonaba una melodía ganadora, en los juegos de preguntas, cada vez que alguien terminaba de hacer una pregunta, sonaba un “chan” y en las etapas que tenían un tiempo, cuando quedaba poco tiempo, la música comenzaba a acelerar su ritmo, poniendo la tensión suficiente en el ambiente y en los jugadores.

La cuarta interacción es la que existe entre “Poliplay” y los jugadores, dónde yo (Poliplay) pasó a ser la mediadora entre el juego que yo inventé y los participantes. Esta fue la peor de las interacciones y donde creo que está mi peor error. Como yo había organizado todo este acontecer hace tanto tiempo y me encargué de producirlo casi sola, me encontraba invadida de un sentimiento de stress, propio de cualquier productor de un programa de televisión o de un gran evento, y no trabajé bien mi capacidad actoral y en vez de convertir a Poliplay en un personaje amable, amoroso y pedagógico, estuve un poco seria y mandona. Creo que también fue, porque no quería perder el control de la situación.

Finalmente no fue tan terrible y pasó a ser algo chistoso. Pero es algo que tendré muy claro para mis futuros trabajos, ya que uno como artista performática tiene que hacerse cargo de la representación a través del cuerpo y el espíritu. Siendo capaz de separar las cosas y aprender del teatro para actuar bien.

La quinta interacción es la que se produce inevitablemente entre los jugadores y las cámaras de registro, dónde algunos se sienten intimidados y otros actúan con mayor exageración. Aquí se separaron en dos grupos según los tipos de personalidades, a los que son más extrovertidos, les gustaban las cámaras y las fotos. Y por lo general hacían más show de lo normal, pero por lo mismo se



sentía que estaban siendo más libres, los más tímidos, buscaron disfraces que los escondieran, con anteojos, pelucas, pañuelos o máscaras, buscaban ocultar su rostro de las cámaras. Y por supuesto actuaban más tranquilos que lo normal.

“Los Niños Ríen Mejor” no es ese tipo de obras interactivas que se basan en un sistema tecnológico de avanzada para lograr ciertas respuestas de una máquina y una comunicación entre los espectadores y los objetos. Este trabajo quiere hacer ver, otro tipo de interacción mucho más simple y natural. Es una interacción entre seres humanos, la imaginación, la música y los juegos.

Es importante para mí la interacción en mis trabajos porque siento que los espectadores, deben dejar de tener ese rol de espectador voyeur y deben realmente vivir experiencias de arte, involucrarse de verdad, con todos sus sentidos. Siento que es la única forma de llegar realmente a las almas de los espectadores, ya que estamos tan acostumbrados a ver cosas, ver fotos, ver pinturas, ver paginas web, ver como otros juegan, que ese sistema que existe entre obra-espectador, está un poco obsoleto, no logra conmover en su totalidad a los espectadores.

## **Estética simple**

La escenografía del lugar consta con unas flores de cartón pintado, que intentan ser unas flores carnívoras parecidas a las del video juego Mario Bross, una piscina de plástico pequeña con círculos de diferentes colores, en el suelo el campo de juegos está delimitado por una alfombra de plástico para embalar. También hay un atril con muchos materiales de colores, luces negras alrededor de la zona de juego, un podio para Poliplay y una mesa con teclados para los músicos. No hay nada muy ostentoso, quise hacer algo simple, como si fuese en el patio de una casa. No busqué hacer algo visualmente más producido, porque quería poner todo el énfasis en lo que pasaría con los participantes, me interesaba que ellos llenaran el espacio, con sus disfraces, interacciones y bailes. Y que la estética en movimiento la configurarían ellos, con sus disfraces y movimientos. Mi disfraz intergaláctico, con un rayo en el frente más los disfraces de los músicos, solo proponían una estética futurista freak, mientras que la pantalla, con la foto de la primera etapa, les proponía algo tribal y muy raro. Cada uno de los jugadores estaba en libertad para configurar su disfraz como le diese la gana. La estética de la pantalla en flash, es futurista, pero muy real y hace muchas alusiones a la naturaleza, a la mezcla de raros seres animados con ambientes naturales.

## El disfraz

El disfraz es muy importante y por lo mismo es el primero de los juegos, después de la imaginación. Ya que al invitarlos a disfrazarse la idea es que creen y adopten un personaje, a los extrovertidos los ayuda para resaltar y sentirse más libres y a los tímidos los ayuda a camuflarse, y esconderse para poder sentirse más cómodos. Es importante porque yo los estoy invitando a vivir una experiencia en un escenario ficticio en el 2033 y el disfraz ayuda para que se sumerjan de verdad en esta extraña experiencia fantástica. También el disfraz está muy relacionado con la alegría, las fiestas y carnavales, espíritu fundamental para lograr atravesar todos estos juegos.

Se vincula siempre con el esconder o ser algo que uno no es y eso ayuda para que los espíritus de los jugadores se sientan cien por ciento libres, ya que – supuestamente- no son ellos los que estarán jugando.

Por otro lado el disfraz que cada uno escoge, transmite mucha información, que sirve para sacar, conclusiones y hacer ciertas reflexiones, por ejemplo;

- Que la gran mayoría de los hombres se ponga falda y que la mayoría de las mujeres use pantalones, algo nos sugiere con respecto a los roles de género, que hoy por hoy están cada vez mas difuminados.
- Que ocho de los diez jugadores se cubra la cabeza con un gorro, una peluca o un calzón, también nos da otra información, que revela las ganas de ocultarse, la vergüenza o en caso del calzón las ganas de llamar la atención
- Que todos hallan llegado vestidos con colores monocromáticos y que después todos elijan disfraces con muchos colores, nos dice que los jugadores entendieron la alegría y fantasía de la que estaba empapado este juego.

## Un Futuro Mejor

El discurso inicial de esta experiencia, es una bienvenida, una relajación corporal y una narración. Y por supuesto, todo fue escrito por mí.

Lo que leerán a continuación es una especie de narración de un resumen del resumen de mi visión de mundo en general.

## LEER MUY LENTO e IMAGINAR...

Queridos Amigos:

Bienvenidos a “Los Niños Ríen mejor” el primer Hapening Game Show , hecho en Chile.

Antes de comenzar el gran juego, vamos a relajarnos e imaginar.

Viajaremos de un pasado ilustrado a un futuro imaginario.

Acomódense en la ropa, acuéstense y cierren sus ojos.

Ya están más tranquilos...

Entonces, comencemos.

Cierren sus ojos y pónganse cómodos.

Relájense, siéntanse livianos, que flotan...

Relajen los músculos de sus pies, sientan cada uno de los dedos de sus pies,

los tobillos, las pantorrillas, las rodillas, los muslos, la pelvis, sientan el peso de su cuerpo, que caiga pesado y tranquilo, relajen la espalda, la columna, el torso, sientan sus hombros, relajen su cuello, dejen caer los músculos de la cara, las mejillas, los párpados, la cabeza,

Déjense flotar...

**Erase una vez** un planeta en una galaxia quien sabe donde, ni porque...

Existió algo llamado vida.

Un lugar en donde había mucha naturaleza y muchos animales.

Nacieron un día los seres humanos...

Comenzaron a sentir necesidades, buscaron comida, refugio y se amaron los unos a los otros.

Hicieron rituales en las cavernas y pintaron con pigmentos de colores, el bisonte que sería su próximo rival, para poder alimentarse.

Descubrieron el fuego y se agruparon en aldeas.

Y procrearon generaciones y generaciones de seres humanos que coexistieron con un montón de flora y fauna impresionante.

No sabemos si todo esto partió en un lugar o en varios, pero hubo un comienzo prehistórico, bastante precario y natural.

Luego se formaron grandes civilizaciones, el hombre evolucionó, cada día aprendió y descubrió cosas nuevas.

Podemos recordar a los Egipcios, sus pirámides, jeroglíficos y deidades.

Y luego los griegos estandartes de una civilización culta. Nos muestran lo que significa la Polis. Y nos dan a los primeros grandes filósofos; Platón, Aristóteles y Sócrates.

Y los Romanos que inauguraron el imperio más extenso conocido hasta ese entonces, inauguraron el derecho para todos los ciudadanos del imperio y hacia el siglo cuarto declaran que la religión católica era la religión oficial del imperio.

Más adelante el desarrollo del ser humano se ve entorpecido por la llegada de los Bárbaros, hombres poco civilizados y bastante violentos.

Las guerras y las ansias por tener un territorio más grande, hacen que el ser humano y las civilizaciones se vuelvan competitivas. Imperialistas y nacionalistas.

Como olvidar la Monarquía, los reyes y la reinas, las coronas de oro y el régimen Feudal.

Bendito sea el Trueque, sistema de intercambio de bienes, previo al nacimiento de la moneda.

Porque desde este simbólico elemento en adelante, las cosas han crecido de mal en peor.

El ser humano ilustrado crea las máquinas y las revoluciones

La revolución industrial ha llegado para quedarse

Vemos grandes cambios en la sociedad a Nivel tecnológico, socio-económico y cultural.

Las grandes fábricas y la producción en serie, hace que la velocidad de las cosas cambie.

Las grandes capitales como Paris, Nueva York Y Londres.

Son puntos Neurálgicos de este desarrollo.

Y seguimos con las guerras...

Las competencias y las ansias de poder, hacen que nuestra humanidad se destruya a si misma.

La Primera Guerra Mundial, fue el primer conflicto bélico en cubrir más de la mitad del planeta.

Luego la segunda Guerra Mundial, Nos muestra la cara más horrible del Nacionalismo.

El fascismo Alemán. COMETE LOS CRIMENES más horribles. Matando a más de seis millones de judíos.

Más adelante la Guerra Fría, el conflicto Árabe Israelí, la guerra del golfo pérsico, La Guerra de Kosovo, la guerra de Afganistán, la guerra civil en Libia.

Y así seguimos auto saboteándonos...

Las catástrofes naturales, los tsunamis y terremotos.

Son prueba de que algo anda mal.

El planeta tierra se ha AUTOSABOTEADO.

Los seres humanos han hecho todo mal.

Han caído en sus propias trampas...

Estamos en el 2333 y ya

No nos quedan recursos naturales.

Ya no queda casi nada Natural.

Queda poca agua y poca energía.

No existe el Petróleo, ni la electricidad.

Sistemas como internet y máquinas de producción ya no funcionan.

El sistema Neoliberal ha colapsado.

Hordas de personas psíquicamente trastornadas se atacan los unos a los otros.

No queda comida, Existen comunidades vegetarianas y hippies.

Pero la verdad es que mueren de desnutrición.

La otra parte de la población se arroja como ley natural al canibalismo.

Esto es peor que cualquiera de las guerras!

AQUI YA NO SE PUEDE SEGUIR VIVIENDO

---

Luego de leer esto, "Poliplay "baja del segundo piso de la sala, por una escalera de caracol, con un traje hecho del mismo plástico para embalar del que esta hecho la alfombra del juego y con un rayo amarillo fluorescente, unas patas de lycra moradas. Y un casco y zapatos de papel aluminio.

Les pide que abran sus ojos, se presenta y les cuenta que ella ha estado investigando mucho sobre el espacio sideral y ha encontrado una isla intergaláctica.

Y les cuenta que ella los eligió a todos ellos para ir a formar una nueva civilización allá, pero que para poder quedarse a vivir en la isla tendrán que atravesar un montón de pruebas y les pregunta... Les Tinca?

Y empieza la cortina musical y Poliplay va nombrando a cada uno de los jugadores hacia adelante y lo ubica en su respectivo lugar.

---

Todo lo que vine después es jugar y reír.

Lo que yo estoy tratando de comunicar o de regalar a los espectadores es una experiencia renovadora. Es pensar en darnos una nueva oportunidad como humanidad, un volver a los comienzos, un retroceder un poco e intentar hacer las cosas de nuevo, pero hacerlas bien. Es una invitación para no dejarse morir aquí, una inyección de alegría para todos sus corazones. No dejarse abatir por este mundo tan individualista y virtual en el que estamos viviendo y salir en busca de alternativas en pro de un futuro mejor para todos.

Siento que en un mundo como hoy, faltan instancias como éstas, que generen compañerismo, amor, alegría y risas. Es como que todos nos estuviésemos sumergiendo en los miles de sistemas que el neoliberalismo sigue instaurando sin darnos cuenta que estamos perdiendo las cosas más vitales y maravillosas que tiene el ser humano, el amor entre los unos y los otros, la capacidad de formar vínculos REALES. “El arte vendría a contradecir la cultura “pasiva” que opone las mercancías y sus consumidores, haciendo funcionar las formas dentro de las cuales se desarrollan nuestra existencia cotidiana y los objetos culturales que se ofrecen para nuestra apreciación.”<sup>12</sup>

---

12. Nicolás Bourriaud, “Post Producción; La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo”, 2004, p.4.



## Los Participantes

Los participantes de este 1º Happening Game Show, son mis amigos más cercanos en estos momentos de mi vida. Tienen entre 23 y 25 años de edad, es decir que nacieron entre 1986 y 1988. Todos han vivido el cambio radical en los medios de comunicación. Que se produce por la invención de Internet.

Ocho de los diez participantes son o quieren o estudiaron para ser artistas. Uno es psicólogo y la última es cineasta. Que la mayor parte del grupo sean artistas, ha sido las coincidencias de la vida, son mis más amigos, con los que comparto más cosas. Pero debo contarles que en todo el proceso de ejecución de este trabajo, esta experiencia iba a ser una reality show de artistas; “*Latin American, next top artist*” que sería transmitido en vivo, vía Streaming. Pero al ejecutar la acción, me di cuenta que lo que había hecho era mucho más importante que una sátira de un Reality Show, era otro tema el que realmente me motivaba a hacer todo esto, creo que me interesa recalcar más el formato lúdico del Juego, el volver a ser niños, el reír porque sí que criticar los reality Show. Pero es raro, porque igual veo presente, el formato de ese ojo voyerista de la vida real, hoy hacer performance, es muy diferente a hacerla en los años '60, el nacimiento de la Internet y toda la tecnología de avanzada que tenemos a nuestra disposición, hacen que las cámaras de video y foto se transformen en ojos voyeristas.

Finalmente todo depende del como yo maneje el registro que tengo de toda esta experiencia. La forma en que edite el video le dará el significado que yo quiera a la totalidad de las formas. Tengo mucho información que re-ordenaré, post-produciré para lograr transmitir el mensaje real por el cual estoy haciendo todo esto. Entonces lo difícil es; ¿Como hacer, para que este happening, no parezca un Reality Show?

Decidí que fuesen mis amigos, los primeros invitados a jugar, porque realizar este trabajo, que hace tanto tiempo tengo en mi cabeza, es algo muy importante para mí. Quería generar una experiencia real y mística -en cierto sentido- que tuviese significados profundos en ellos y en mí.

Por supuesto que eran ellos los que más se merecían este regalo.

Veo cosas propias del género del Retrato, ya que con 10 personajes diferentes, se arman caracteres, perfiles y tipologías de personajes.

En el futuro me gustaría invitar a más personas, a participar de mis futuros Happening Game Shows, hacer invitaciones abiertas y publicas. Pero el primero tenía que ser algo más íntimo.

## El Lugar

Decidí ocupar la sala 16 de la Universidad de Chile, también por algo simbólico.

Esta es la clase que ocupe los 3 años que duró mi especialidad en el taller de Operaciones Visuales y ya que fue en ese lugar, donde experimenté con mis primeras creaciones visuales/conceptuales. Y como la tesina se hace para terminar con mis estudios académicos en la Universidad, me pareció pertinente terminar de hacerlo allí. Por otro lado fue en esta sala donde yo había vislumbrado esta idea en el año 2007, no me podía ir del taller sin realizarla ahí.

Siento que es bueno finalizar los ciclos bien, podría haberme conseguido una casa en un bosque o una sala en una galería, obviamente hubiesen sido cosas muy distintas, siento que este tipo de acciones se ejecutan como un Site Specific, y como siempre lo había imaginado en esa sala, en ella tenía que ser.

Me parece importante que la sala sea un cubo blanco lleno de imperfecciones, porque el primer experimento tenía que ser imperfecto. Esta sala en particular me evoca muchas cosas, como; una sala de experimentos para animales, una galería pirata, una sala para enfermos mentales, un galpón antiguo, entre otras. Este cubo ayuda para que los jugadores se sientan como en un programa de Televisión, ya que si hubiese sido en el bosque, el lugar sobresaldría y las cámaras sólo hubiesen sido meros agentes de registro.

Era bueno que fuese un lugar que no conocían, ya que así es mas fácil meterlos en una fantasía, si hubiese sido en la sala de una galería en la que todos han estado antes, el lugar está cargado y es más difícil para los jugadores, olvidarse del mundo real.

Si bien la acústica de la sala es horrible, valió la pena realizarlo en la sala 16, ya que el significado simbólico que tiene esta operación, me parece muy coherente con la honestidad con que planteo este trabajo.

## **El Festín**

Decidí que el premio fuese un festín por lo que implica el acto de comer todos juntos, según la RAE un Festín es; un Festejo particular, con baile, música, banquete u otros entretenimientos. Y un banquete es una comida a la que concurren muchas personas para celebrar algún acontecimiento.

En esta ocasión elegí los famosos “Burritos” tortillas de maíz que cada uno podía rellenar con lo que quisiera; champiñones con cebollín, choclo, lechuga, cebolla, guacamole, etc. La idea era premiarlos por su energía, disposición y paciencia para atravesar todas las etapas, ya que como era un juego largo, era difícil. Esto de tanta comida, después de haber jugado tanto, hacía que todos los participantes recordarán mucho los cumpleaños de cuando éramos niños.

Pero en esta parte fallé en que debería haber armado una gran mesa, con sillas para todos, para que todos hubiésemos tenido una verdadera cena todos juntos, pero como el espacio de arriba era reducido, arrimamos la mesa hacia la pared, para que cada uno pudiese servirse con mayor facilidad. Para la próxima vez, me esmeraré en producir con mayor prolijidad estos pequeños grandes detalles.

Pero a pesar de eso, fue un momento de mucha felicidad, todos comían con sonrisas gigantes en su rostro, se abrazaban, reían y conversaban, me daban las gracias y yo se las daba a ellos. Fue muy bonito y emocionante.

Luego nos fuimos al taller de un amigo a celebrar y bailar como Dionisio nos ha enseñado a todos.

## **Autorretrato**

Siento que al yo poner a mis amigos bajo estas circunstancias, se generan perfiles y tipografía dentro de un grupo, podemos más o menos ver las personalidades de cada uno en acción. Y siento que al yo retratar a mis amigos, se forma un espejo que en cierta forma produce un reflejo de mí.

Cuando ustedes vean a mis amigos en el video, de alguna u otra manera se imaginarán como soy yo. Podríamos aplicar ese dicho “Dime con quien andas y te diré quien eres”. Y por supuesto que toda la experiencia diseñada por mi, tiene MUCHO de mi. Es mi corazón al descubierto para ser regalado en forma de juego a mis amigos más queridos.

## **Lo Inesperado**

Toda esta experiencia estaba en gran medida sujeta a lo incierto, yo no sabía como reaccionarían los jugadores en cada una de las etapas, había mucho de azar, a pesar de contar con una estructura, todo lo que generaran los participantes era terreno desconocido para mi, yo solo podía imaginar cosas, según la percepción que tengo de cada uno de mis amigos. Pero ni siquiera tuve tiempo para pensar en eso.

Yo no sabía que con la pelota de plástico sería tan difícil apuntarle al botón de Un futuro mejor, lo que causó una gran frustración en el momento, lo que fue bueno porque después cuando cayeron las pelotitas saltarinas, todos pudieron descargarse y apuntales una y otra vez en el centro.

Yo pensé que en la etapa del “Ágora” se formaría una conversación inteligente e interesante, en vez de todo el magma de locuras que hablaron.

Me interesa que la obra esté sujeta a este concepto, ya que así hablo del aquí y del ahora.

Me gusta que el trabajo que yo creo tenga la capacidad de sorprenderme en un momento, lugar y tiempo determinado.

## **El Formato de Programa de Televisión**

Esto parte desde el problema del registro. Un happening, una performance, cualquier acción de arte, hoy en día, necesita de un registro visual, sonoro o audiovisual. Pero ¿Como generar una experiencia mística y fantástica con cámaras voyeristas dando vuelta alrededor de los participantes?

Inmediatamente pensé en el género del Reality Show que es tan contemporáneo y está apoderándose de toda la parilla televisiva. Pensé en hacer una sátira a este género televisivo, hacer una especie de anti reality y fue ahí cuando lo denominé “Latin American Next Top Artist”. Al avanzar en el proyecto me di cuenta que el tema del Reality era tan fuerte que pasaba por encima de la idea fundamental de la experiencia, pasaba a ser mas importante la sátira al reality que el jugar y reír y soñar nuevamente con un futuro próspero para la humanidad.

Finalmente decidí que este proyecto tenía que dejar de ser un Reality Show, se afirmarí dentro de la lógica de un programa de Juego de Concursos. Para que así se justificaran las cámaras y los recreos para cambiar las baterías, etc. Y ante cualquier imprevisto yo podía decir; Corten, ahora vamos a comerciales o a recreo.

La experiencia duró 4 horas con 3 intermedios, de 15 minutos cada uno. Darle un formato televisivo era mejor manera de ordenar la forma de la experiencia para así no perder nunca el control total de la misma.

El otro punto interesante es ¿Por qué yo hago una especie de programa de televisión y lo pongo bajo el terreno de las Artes Visuales?

¿Que significa esta operación?

Lo que intento decir con esto, es que es fome quedarse en la casa viendo la vida pasar en la televisión o en “Cuevana”, hay que hacer cosas, hay que ser partícipes, hay que ponerse en acción, de lo que sea, de lo que a uno lo mueva, pero hay que vencer la anestesia con la que nos está subordinando este sistema. Por otra parte esto de los juegos de concursos, se viene haciendo hace mucho tiempo en la televisión, pero

¿Qué tiene de entretenido ver como otros juegan?

Es mucho más entretenido y real, ser uno el que participa y se divierte jugando.

## **Descripción del Registro de la Operación**

Les mostraré un video, que pretende ser una especie de Tráiler de la experiencia realizada, que contiene los mejores momentos de este Happening Game Show.

Primero presentará a los concursantes, haciendo un pequeño perfil de cada uno, luego aparecerán las imágenes de las 3 etapas del Juego; la imaginaria, el gran juego y el festín. Finalmente aparecerán testimonios de los participantes posteriores a su participación en esta experiencia.

Este Video pretende dar a conocer el mensaje más importante que quiere regalar este trabajo, que tiene que ver con el sentirse libres, divertirse, reír y ponerse en acción en pro de un futuro mejor.

Complementariamente les mostraré también, los resultados plásticos de los juegos;

1. Disfrazarse: Fotografías de Antes y Después.
2. Todos Crean: Escultura, tótem.
3. El Ágora: Planilla de Organización de su nueva civilización.
4. Ármenle la Cara al Burro: Collage de un rostro.
5. Cadáveres Exquisitos: Uno de dibujo y uno escrito.

## Conclusión

Después de llevar a cabo esta investigación puedo concluir varias cosas; en primer lugar siento que la idea de hacer diferentes versiones de este “Happengins Game Show” es una buena idea, me acomoda su forma, ya que encuentro que reúne en si misma muchos elementos que yo considero importantísimos para que un espectador pueda realmente sumergirse en una obra de arte. Veo una veta de posibilidades luego de hacer este primer intento. “Así la obra de arte contemporánea no se ubicaría como la conclusión del “proceso creativo” (un “producto finito” para contemplar), sino como un sitio de orientación, un portal, un generador de actividades. Se componen combinaciones a partir de la producción, se navega en las redes de signos, se insertan las propias formas en líneas existentes.”<sup>13</sup>

El objetivo de esta experiencia era regalarles a los espectadores-participantes-jugadores una experiencia agradable, lúdica y divertida, en donde se sintiesen libres y felices. Y que como mensaje se llevaran; las ganas de dejar de ser espectadores de esta sociedad y convertirse en actores, ejecutores y accionadores de cambios en pro de un futuro mejor para todos

Creo que el objetivo de regalarles una experiencia lúdica y divertida fue cumplido, todos estaban agradecidos y lo pasaron muy bien, se rieron bastante y algunos todavía manifiestan interés por volver a jugar. Esto del concepto de “Regalar” lo encuentro importante en un mundo como el nuestro. Ya que pocas veces la gente piensa en regalar cosas porque sí, pero es sorprendente como nos falta “regalar” amor a los otros.

Lo del mensaje positivista es más complejo y para la próxima tengo que pensarlo mejor, ya que al ser un trabajo tan lleno de estímulos, es muy fácil que se pierda el mensaje. Tengo que pensar en una mejor forma para integrar el discurso con la experiencia lúdica., para que los participantes le concedan real importancia al mensaje que yo les intento transmitir.

---

13. Nicolás Bourriaud, “Post Producción; La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo”, 2004, p.3.



Pero si creo, que lo del compañerismo y del trabajo en grupo, si es un objetivo logrado. Después de vivir la experiencia todo este grupo de amigos, se estiman más que antes y todos comprendieron lo importante que son los otros para vivir bien, se entiende la llamada de atención en este sentido al no ponerlos a competir unos con otros. Es una invitación a sacarlos de este mundo individualista para sumergirlos en un sentimiento de amor y compañerismo.

Otro punto relevante y hermoso, es que con esta experiencia yo transforme a los espectadores en participantes y protagonistas fundamentales dentro de la obra de arte, incluso se podría decir que los espectadores y sus interacciones en conjunto se convierten en la obra de arte en si misma. Esta ruptura de la cuarta pared y de entender que para lograr el real entendimiento de un ser humano postmoderno, hay que abarcarlo en 360 grados, con todos sus sentidos, es la única forma de llegar realmente a ellos, para que dejen de ser simplemente observadores pasivos educados por el sistema imperante, es necesario sumergirlos en una EXPERIENCIA DE ARTE. Cabe recordarles que para mí, los únicos espectadores reales de mi trabajo son los jugadores de este “Happening Game Show”, ustedes pasarán a ser espectadores del video registro de está experiencia, pero que quede claro que no se acerca en lo más mínimo a vivenciarla.

Me interesa también la mezcla que produzco entre el Happening y la dinámica del Juego. Siento que son dos dinámicas que tienen mucho que ver la una con la otra. Pero lo de la Televisión todavía no me convence, creo que lo del registro y las cámaras es algo que tengo que volver a evaluar, quizás hay que dejar de lado el registro audiovisual y solo quedarse con los resultados plásticos de los juegos realizados y con las entrevistas post la experiencia lúdica, que dan testimonio de la acción. Para que así la experiencia alcance el misticismo simbólico necesario.

Vislumbré después de llevar a cabo este experimento, una seguidilla de este tipo de trabajos, en los que incluso he pensado en trabajar por rangos etarios, para poder hacer comparaciones entre un grupo y otro, sería muy interesante ver como resultaría todo esto con un grupo de 10 niños y como resultaría con un grupo de 10 adultos, se vuelve bastante sociológico y antropológico mi trabajo, si es pensado de esa forma. También me gustaría hacerlo con grupos de diferentes países para establecer comparaciones culturales entre unos y otros. Y así sucesivamente este “Happening Game Show” se podría perfeccionar y transformar en una herramienta de observación y de registro de las conductas y opiniones de diferentes grupos humanos.

Siento que cometí errores propios de un primer experimento de esta índole. Los recogeré con optimismo en pro de futuros trabajos relacionados con este tema.

El primer error es no haber logrado una buena unión o transición entre las 3 partes que formaban este happening. Debo ser más minuciosa en términos de escenografía y efectos visuales. Y por otro lado debo intentar enfocarme más y no tratar de abarcar tantas cosas a la vez.

El segundo tiene que ver con mi responsabilidad actoral, al ejecutar una performance o happening tengo que meterme quiera o no en la disciplina de la “actuación”, para así ser capaz de lograr una separación entre yo como artista planificadora de un evento y la artista como conductora del happening, o bien seguir planificando conceptualmente estos eventos y contratar a actores profesionales para que lo ejecuten.

El tercer error es lo relacionado con el festín, creo que elegí mal el lugar en que este se realizó ya que era muy pequeño, debo ser más prolija en este tipo de decisiones. Y si la experiencia tiene 3 etapas importantes, tengo que conferirle la misma dedicación a cada una de ellas.

Me siento muy satisfecha con el trabajo realizado. Para ser un primer intento, encuentro que está bien ejecutado y me abre un sin fin de nuevas ideas para seguir trabajando.

También estoy muy satisfecha, ya que después de analizar la experiencia encuentro coherencias entre mis ideas artísticas y los conceptos teóricos expuestos en este trabajo. Siento que los elementos y conceptos trabajados se encadenan unos con otros, encontrando coherencia y respaldo con elementos de la historia del arte, las vanguardias y de la estética de autores teóricos clásicos y contemporáneos.

Finalmente quiero agradecer a todas las personas que me ayudaron a ejecutar esta acción, ya que no fue para nada fácil, me siento muy agradecida de estos 23 amigos que me apoyaron incondicionalmente para lograr hacer realidad esta experiencia de arte. Mucho Amor, mucha paz y mucho futuro.

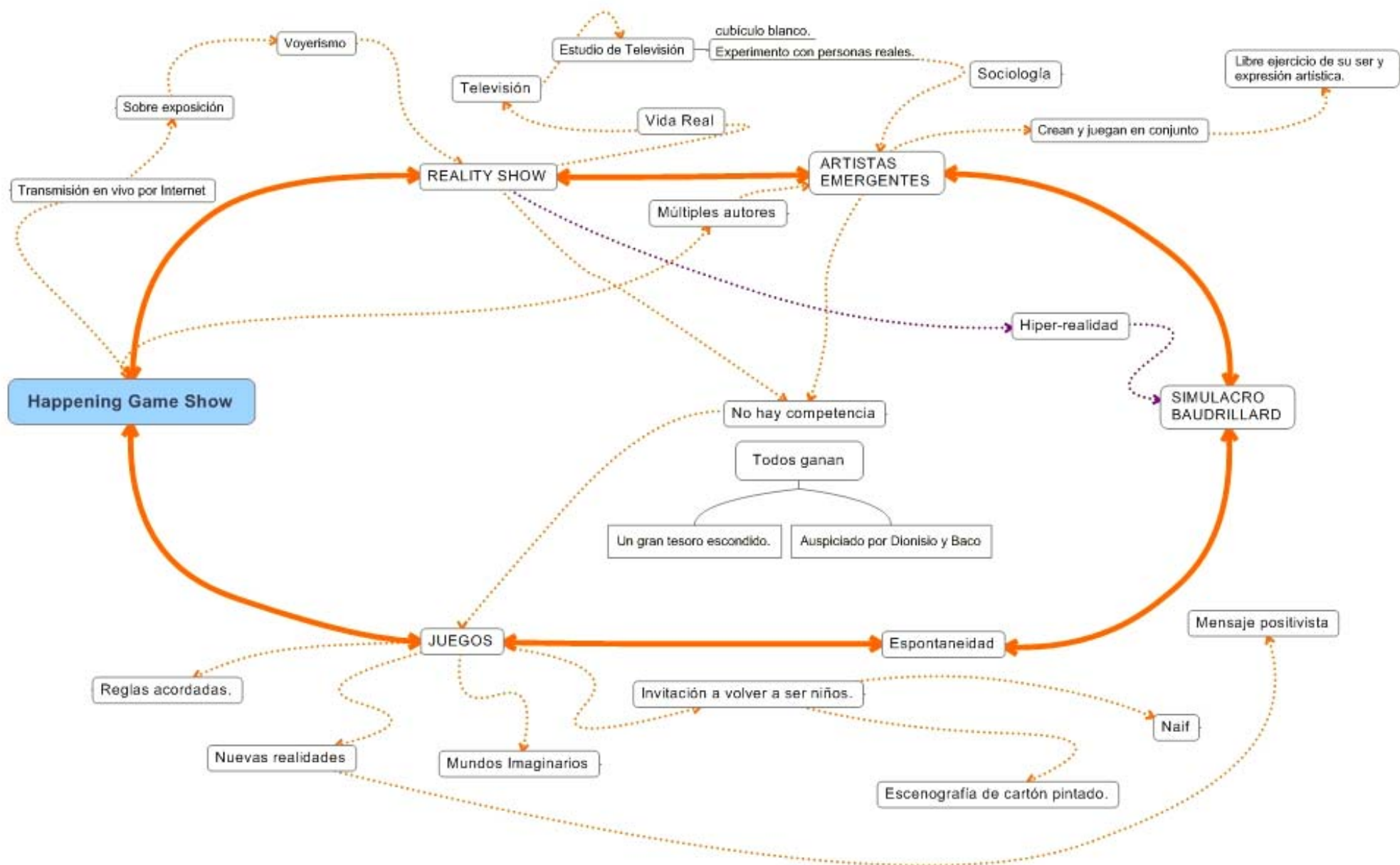
*“Es pues, el juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay sino victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar, en lugar de dividirlo para dominarlo, para apostar, para ganar. Este juego que solo está en el pensamiento, y que no tiene otro resultado sino la 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.”<sup>14</sup>*

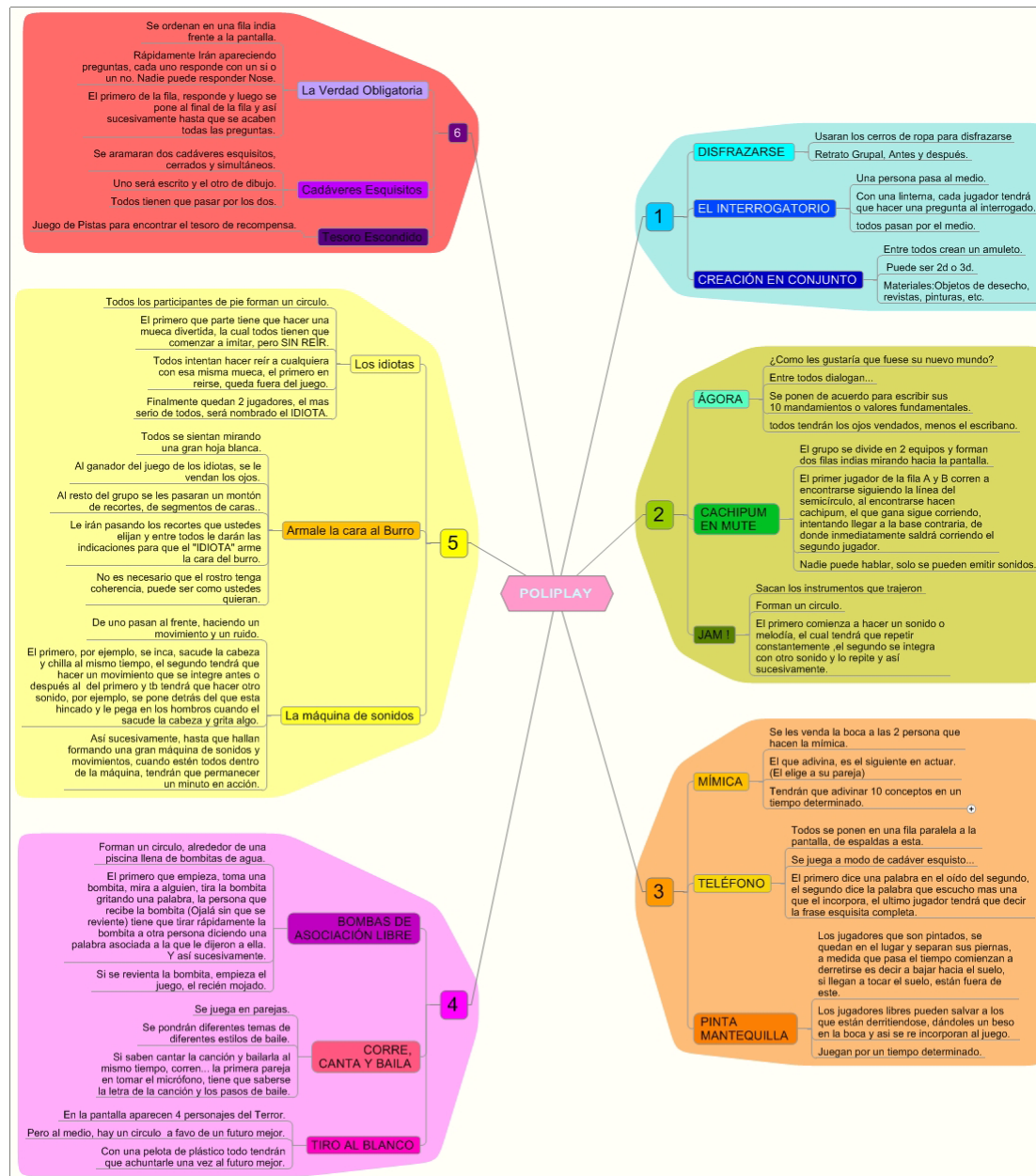
---

14. Giles Deleuze, “Decima Serie del Juego Ideal”, extracto de la “Lógica del Sentido”, p. 2.

## **Bibliografía**

1. E.H. Gombrich, “Meditaciones sobre un caballo de juguete”.
2. G.C.Argán; El arte moderno. Ed. Akal. Madrid, 1992. Págs. 77-80.
3. Arthur C. Danto, “Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia”.
4. Hal Foster, “El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo”.
5. Anna María Guasch, “El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural”.
6. Johan Huizinga, “Homo ludens”, "hombre que juega", 1938.
7. Roger Caillois, “Los juegos y los hombres”.
8. Jean Baudrillard, “La simulación en el arte”.
9. Nicolás Bourriaud, “Post Producción; La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo”.
10. Walter Benjamin, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.
11. Ernst Fischer, “La Necesidad del Arte”
12. Extracto de: Holzapfel, “Crítica de la razón lúdica”.
13. Giles Deluze, “Decima Serie del Juego Ideal”, extracto de la “Lógica del Sentido”.
14. Eric Hobsbawn, “A la Zaga; Decadencia y fracaso de las vanguardias del siglo XX.”.
15. Paul Virilio, “Un Arte Despiadado”.





**FICHA; ÁGORA (AUTO GOBERNARSE)**

Nombre de su Comunidad: \_\_\_\_\_

Lema: \_\_\_\_\_

Cantidad de individuos: \_\_\_\_

Valor fundamental: \_\_\_\_\_

Forma de tomar decisiones: \_\_\_\_\_

Representante: \_\_\_\_\_

Religión: \_\_\_\_\_

Sistema de Alimentación: \_\_\_\_\_

Sistema Económico: \_\_\_\_\_

Sistema de Protección: \_\_\_\_\_

Sistema de Salud: \_\_\_\_\_

Sistema de Educación: \_\_\_\_\_

10 NORMAS BÁSICAS; \_\_\_\_\_