



**UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
MAGÍSTER EN ARTES CON MENCIÓN
EN TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE**

**LA MIRADA LÚDICA DE MARCEL DUCHAMP EN LA OBRA DE
SAMY BENMAYOR**

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN ARTES CON MENCIÓN
EN TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE**

REALIZADA POR:

MARGOTH JEANETTE CEBALLOS VELÁSQUEZ

PROFESOR GUÍA:

JAIME CORDERO GARCÍA

**ENERO DE 2015
SANTIAGO- CHILE**

ÍNDICE

Resumen.....	3
Agradecimientos.....	4
Introducción.....	5
1. Planteamiento del problema.....	9
1.1. Problema.....	9
2. Marco Teórico.....	12
2.1. ¿Qué es lo lúdico?.....	13
2.2. La visión de Hans Georg Gadamer.....	15
2.3. Lo lúdico en las obras Dadá.....	16
2.4. Marcel Duchamp.....	19
2.5. La estrategia lúdica de Duchamp.....	25
2.5.1. La ironía.....	26
2.5.2. Los ready made.....	27
2.5.3. La provocación.....	28
2.5.4. Lo lúdico.....	29
2.5.5. El azar.	30
2.5.6. La incógnita.....	31
2.6. Samy Benmayor.....	33
2.7. Benmayor y lo lúdico.....	36

2.8. La mirada lúdica de Duchamp en la obra de Samy Benmayor	38
2.9. Similitudes de Duchamp en Benmayor.....	43
2.10. Análisis de la Memoria de investigación de Samy Benmayor.....	45
3. Análisis.....	49
3.1. Reencuentro lúdico de la infancia.....	58
3.2. Filosofía lúdica de vida.....	59
3.3. El caos como fuente lúdica.....	61
3.4. La lúdica interpretación de obra.....	63
3.5. Duchamp como referente lúdico.....	66
4. Conclusiones.....	69
5. Bibliografía.....	81
6. Anexo N° 1 “Guernica”.....	87
7. Anexo N° 2 “El aparato digestivo de la vaca”.....	88
8. Anexo N° 3 “Declaración de amor”.....	89
9. Anexo N°4 “Jaula con terrones de azúcar y termómetro”	90
10. Anexo N° 5 Entrevista sobre arte lúdico	91
10.1. Anexo N° 5.1 Entrevista sobre arte lúdico	92
11. Anexo N° 6 Cuestionario de arte lúdico.....	93
11.1. Anexo N° 6.1 Cuestionario de arte lúdico.....	95

RESUMEN

El Arte y lo lúdico tienen una estrecha relación desde la edad antigua, Federico Nietzsche lo sitúa en el origen de la tragedia griega. Durante el Renacimiento Leonardo Da Vinci dentro de su espíritu creador construyó ingeniosas obras de arte vinculadas con lo lúdico. Actualmente, es explicado por Gadamer (2001) como un espacio de libertad de creación en un intercambio social, un círculo mágico en búsqueda de su forma de ser, visto por Adorno como la utopía que el Arte entraña en lo más íntimo.

En este complejo escenario, cabe preguntarse si el arte lúdico procedente del Dadá permanece vigente en artistas del siglo XXI. Para responder a la interrogante se investiga la mirada lúdica de Marcel Duchamp en la obra de Samy Benmayor.

En el ámbito del arte lúdico las investigaciones realizadas por Hans George Gadamer, Howard Gardner, Huizinga, López Quintas, fundamentan la investigación, asistida por otras teorías que exploran el tema desde la filosofía, el aprendizaje, lo lúdico y el caos.

La metodología de la investigación correspondió a un análisis comparativo de dos artistas como Marcel Duchamp y Samy Benmayor en el aspecto biográfico, histórico e iconográfico de su vida y obra, para establecer la existencia de una mirada lúdica de Duchamp en la obra de Benmayor.

AGRADECIMIENTOS

“A Dios y a la Virgen.”

“A mis padres, hermanos, familia y a mis fieles colaboradores en la tesis.”

INTRODUCCIÓN

Desde fines del siglo XX, las ciudades y sociedades de todo el mundo están experimentando una profunda transformación histórica cultural. En el núcleo de esta transformación se encuentra una “revolución tecnológica”, organizada en torno a las “tecnologías de la información”. En medio de este predominio Tecnológico, se presenta esta investigación que tiene por objeto determinar dónde se encuentra presente la mirada lúdica de Marcel Duchamp en la obra de Samy Benmayor.

El juego en el Arte tiene múltiples dimensiones, facilitando la expresividad del que crea o se recrea en un espacio que llega a ser una frontera indómita, que cambia en extensión según el diseño de su creador. La estrecha relación del arte con el juego cabe en su esencia, ya que ninguna de las dos expresiones del ser humano tiene un fin en sí y puestas en acción se potencian entre sí.

La investigación se fundamenta en los estudios realizados en distintos ámbitos del conocimiento como en la Psicología de Howard Gardner, en la Antropología y Filosofía contemporánea de Hans George Gadamer, en la Sociología de Huizinga, en el Arte lúdico mencionado en el doctorado de María Gutiérrez, en la Didáctica del conocimiento de López Quintas, en la Ludicología estudiada intensamente por la argentina Graciela Scheines y la Teoría del caos por considerarse el azar como parte de la estrategia de creación de obra en los artistas estudiados.

La investigación se enmarca en el paradigma de aproximación cualitativa, cuyo método se centró en dar respuesta a la pregunta y objetivo que fue determinar dónde se encuentra presente la mirada lúdica de Marcel Duchamp en la obra de Samy Benmayor, a través de un análisis comparativo tanto biográfico, histórico como iconográfico de las obras de ambos en un tiempo aproximado de 6 meses desde Julio de 2013 al mes de Diciembre de 2013. Esta investigación de tipo

descriptiva transeccional, se encargó de recolectar en forma intensiva datos narrativos de los artistas, para realizar un análisis a nivel biográfico e historicista, para llegar a uno iconográfico de sus obras. En el caso de Benmayor, en la recogida de datos, se incorporó una entrevista al artista, otra a un profesor de su Universidad y se extrajeron datos de su memoria de tesis de grado en Licenciatura en Pintura.

Reconociendo los beneficios que puede provocar lo lúdico en las expresiones del desarrollo humano, principalmente en las creaciones artísticas en medio de una sociedad utilitaria y práctica donde todo se encuentra elaborado no existiendo una instancia o motivación por intervenir en ella, producto de una opción práctica que evita el esfuerzo cognitivo, a cambio del pago por un servicio, promocionado por las tentadoras estrategias de mercados y los medios de comunicación de masas que conducen a una comodidad absoluta, también reconocemos que esto va produciendo una pérdida en la capacidad creativa del ser humano, al existir pocos espacios y ejemplos en la sociedad, que lo motiven a desarrollarla.

La investigación proporcionará una fuente de información sobre la existencia de una mirada lúdica de Duchamp en la obra de Samy Benmayor bajo el análisis de sus obras, permitiendo determinar cuáles son los aspectos de esa visión artística en común, que permiten establecer conexiones en su forma de hacer arte, para comprender la relación de la naturaleza lúdica que comparten.

El aporte que se desea dejar con esta investigación es profundizar sobre la mirada lúdica de Duchamp en la obra de Benmayor, para reconocer las semejanzas en sus estrategias de creación, por medio de la observación minuciosa de sus obras, mediante la búsqueda de semejanzas existentes entre ellos, mirar sus imágenes, símbolos e íconos, conocer su vida, su trayectoria, sus estudios, problemas, la política de su tiempo, el contexto en el que se desarrolló su obra, el período de tiempo que los contuvo y reconocer la importancia que le dan a sus

contextos de vida desde donde son inspiradas sus obras para aportar en la sociedad.

En las tendencias del arte del siglo XXI existe un enfoque diversificado que va desde lo más conservador hasta lo más revolucionario, pasando por el sensacionalismo, el espectáculo cada vez más vacío del kitsch y otros estilos fagocitarios. Este vacío acompañado de poca sensatez va dejando sin rumbo al arte, llegándose a cuestionar su naturaleza -si es o no arte-. Sin embargo, a lo largo de la historia existen artistas que, en medio de una tentadora sociedad que tiende a lo prefabricado, insisten en crear desde lo lúdico, en forma inteligente y enigmática su obra artística.

En el estudio se hace una comparación entre dos artistas con una diferencia temporal, pero con igual intencionalidad que se han dedicado a su labor artística desde una visión más amplia que la de sólo pintar, sino de crear una obra con fundamento, producto de un estudio acabado sobre un tema que les motiva, que lo viven y lo perciben a diario.

Marcel Duchamp es un personaje en la historia del arte que supo adaptar su forma de ser y ponerla al servicio de los demás artistas, Benmayor también va por esa línea con un carácter y una filosofía de vida que le permitió generar alianzas con sus contemporáneos para avanzar en sus propósitos y hacer frente a la crítica de su obra. La valentía característica de estos artistas por mantener sus convicciones deja en claro la labor de un artista que es, gestor del cambio al empoderarse de su misión de vida.

A continuación se presentan los diferentes contenidos desarrollados en la Tesis que dan consistencia a lo anteriormente expuesto: Planeamiento del problema, Marco teórico, Análisis y Conclusión.

En el planeamiento del problema se presenta el origen del estudio y su fundamentación que motiva su realización, junto con la metodología de investigación a trabajar por un lapso de tiempo definido.

En el Marco teórico se da cuenta de lo que existe hasta el momento sobre el arte lúdico y su relación directa con el movimiento de vanguardia llamado Dadá, donde el principal representante que siguió esta línea es Marcel Duchamp. En conjunto con las teorías e investigadores que dan fundamento al estudio que plantea la “Mirada lúdica de Duchamp en la obra de Samy Benmayor”.

En el Análisis de los datos se presenta el producto de la serie de datos narrativos compilados y resueltos para dar respuesta a la pregunta de investigación, si existe una Mirada lúdica de Marcel Duchamp en la obra de Samy Benmayor.

En la Conclusión se plantea el resultado frente a la hipótesis planteada basada en la pregunta de investigación señalada para dar respuesta a la investigación.

Finalmente, se presentan los anexos que contienen elementos desarrollados en la investigación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. PROBLEMA

El arte, desde sus inicios fue relegado a ser un trabajo por encargo de parte de los poderes políticos, sociales, culturales y religiosos. Con la modernidad los artistas se atrevieron a experimentar en la creación de sus obras. Esto permitió que el arte se diversificara y que algunos retomaran en forma lúdica las creaciones del pasado y las propias con distintas técnicas para provocar, atraer, denunciar y evidenciar lo lúdico del ser.

La dimensión estética de la expresión lúdica del juego canalizó las inquietudes del arte de las vanguardias que trataron de liberar al hombre de la represión del arte "serio" o institucional. Así, frente a la "rigidez" del arte "serio", el moderno muestra su "forma juguetona" como oposición a una realidad represiva.¹

El arte lúdico se evidenció en las producciones de los artistas de la vanguardia que pertenecieron al Dadá, movimiento que lo introdujo en su manifiesto como elemento de construcción permanente. Uno de los representantes más conocido del Dadá es el francés Marcel Duchamp, quien en todas sus propuestas visuales utilizó juegos inteligentes de palabras, de imágenes y de ready made, desplazando la funcionalidad de los objetos a una condición artística para dotarlos de una carga lúdica, irónica y humorística.

El arte en el siglo XXI se encuentra sin rumbo, existiendo un panorama diversificado desde lo más conservador hasta lo más revolucionario, pasando por el sensacionalismo, el espectáculo cada vez más vacío del kitsch y otros estilos fagocitarios.

¹ Gutiérrez, M.: La Significación del juego en el Arte Moderno y sus implicaciones en La Educación Artística. 2004, p.115

El arte lúdico procedente de Marcel Duchamp se proyecta sobre el contemporáneo, facilitando una renovación continua de la creatividad artística y abarcando un amplio espectro de formas lúdicas contrapuestas entre el juego y la realidad.

Frente al legado dejado en el arte por Duchamp, la investigación pretende determinar si existe tal mirada lúdica en la obra de Samy Benmayor, artista chileno de la generación de los 80`, a través del análisis de su obra. La metodología de estudio se enmarca en el paradigma de aproximación cualitativa, que consiste en explicar y lograr una mejor comprensión de un fenómeno, a través de la recopilación intensiva de datos narrativos para comprender la naturaleza del fenómeno de estudio, utilizando “métodos de recolección de datos sin medición numérica”.²

Por medio del uso de este método cualitativo, se dará respuesta a la pregunta y objetivo de la investigación que espera determinar dónde se encuentra presente la mirada lúdica empleada por Marcel Duchamp en Samy Benmayor, a través del análisis de su obra, en un tiempo aproximado de 6 meses, comprendido entre julio y diciembre de 2013, para obtener información de sus datos narrativos: de tipo biográfico, historicista e iconográfico.

La investigación se basa en un estudio descriptivo que se caracteriza por recolectar datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno. Este tipo de investigación, al obtener de la literatura “piezas y trozos de teoría con apoyo empírico moderado, va detectando en ellas ciertas variables con las cuales se puede fundamentar el estudio, como también adicionar variables a medir”.³

² Hernández, R.: Metodología de la Investigación, Tercera Edición. 2003:5

³ Hernández, R.: Metodología de la Investigación, Segunda Edición. 1991:69

El diseño de la investigación es de corte no experimental, al no manipular variables independientes, pues las categorías, variables o contextos en los que suceden los hechos no son intervenidos por el investigador. Dentro de este tipo de investigación se enfocará en las “transeccionales descriptivas”⁴, considerando todo el material acumulado durante ese tiempo y en particular de los artistas Marcel Duchamp, Samy Benmayor y sus obras más representativas.

La técnica de recopilación de información, para lograr el objetivo del estudio, comprende un análisis comparativo de: ambos artistas, sus obras más relevantes, la entrevista a Samy Benmayor, un cuestionario a un profesor de la Universidad de Chile. Lo anterior va dirigido a determinar dónde se encuentra presente la mirada lúdica de Marcel Duchamp en Samy Benmayor, por medio de un muestreo intencionado. De todo el universo de artistas que abordan la temática, fueron seleccionados estos artistas para ser analizados en un período político, cultural y social, junto con su producción más importante.

A partir de los datos recolectados, la técnica a usar para analizar la información será: un análisis biográfico, tendiente a conocer la vinculación con las artes desde una mirada particular proveniente del entorno donde se desarrolló su infancia, su vida académica y/o profesional, complementado con un análisis del contexto histórico, social y político que determinó la planificación, ejecución y fin de sus obras. También contemplará un estudio iconográfico para tratar de explicar la relación de las imágenes entre sí y con el contexto artístico, a nivel estético e histórico.

⁴ Kerlinger, F.: Investigación del Comportamiento. 1988

2. MARCO TEÓRICO

La perspectiva lúdica del arte del siglo XXI, tiene su origen directo en las vanguardias históricas, en el caso de movimientos como el Dadá, Futurismo, Surrealismo y otros, que han empleado el juego para incluirlos en sus obras. Además, la mayoría, lo ha integrado a los procesos que intervienen en el inconsciente, incorporando formas de juego en desuso y reactualizándolas en su época.

Según María Gutiérrez, gracias a estos movimientos se vive en un mundo dispuesto a aceptar como hecho cultural la transgresión, el absurdo y las metáforas ligadas al juego y los esquemas ilógicos como propuestas que originan, a su vez, nuevas preguntas y que en sí mismas contienen parte de la solución en un juego intelectual que invita a vivir el arte visual de forma activa, dándole una nueva valoración cultural.

Por otra parte, como espectadores del hecho artístico, la obra que se experimenta exige niveles de familiaridad que se podrían lograr con el juego lúdico de la didáctica del mirar, como lo respalda Hans Georg Gadamer. Así la obra de arte abre un espacio de libre juego para la propia experiencia.

El juego lúdico media entre obra y creador como también entre obra y espectador, existiendo entre ambos un proceso de creación. El espectador se enfrenta al desafío de un juego lúdico contenido en ella y que le invita a vivir el arte en forma activa, permitiéndole entender el contenido de la misma al internarse en la obra, convirtiéndose en una auténtica experiencia estética que le proporcionará ligereza y alegría, producto del dinamismo descubierto al interior de ésta.⁵

⁵ Gutiérrez, M.: 2004

En el arte visual, esta nueva forma de conectarse con la obra propicia un cambio en la sensibilidad a través del juego lúdico. Por esto, la postura lúdica desafía la capacidad creativa tanto del creador como del espectador. Esta internación en el pensamiento creativo es favorecida por la mediación de lo lúdico en el arte en el acto de la creación artística y en el proceso que se vincula con la lógica y la fantasía.⁶

2.1. ¿Qué es lo lúdico?

Es la esencia del juego que se expresa libremente en el arte y que pasa a ser una instancia clave que conduce al proceso creativo. En esta línea, Alfonso López Quintas explica la importancia de lo lúdico en la estética de la creatividad. Para él, la expresión lúdica del arte es una actividad corpóreo- espiritual, que impulsa el poder creativo del artista, actuando como una fuente inagotable de gozo espiritual. Esto conduce a espacios de revelación entre lo profundo, punto viviente entre la unión de lo insólito, lo cotidiano, lo arcano y lo manifiesto.

Entonces, lo lúdico pasa a ser un puente de unión entre la imaginación y el desarrollo del pensamiento, como entre la ciencia de la razón lógica y la ciencia de la comunicación del sentimiento que en el adulto abre una puerta de comunicación con los centros primitivos de su infancia que lo motivan a crear con mayor libertad y tranquilidad.⁷

Por esto, indica Gutiérrez, una de las características de la expresión lúdica del juego es una idea que se ha convertido en deseo, un concepto que se ha transformado en pasión. En la lógica del arte, de crear lúdicamente, existe una

⁶ Landau, E.: El vivir creativo. Teoría y práctica de la creatividad. 1987

⁷ Landau, E.: 1987

estructura que guía la creación o proyecto, esto se evidencia en las bitácoras de trabajo de los grandes artistas, como el caso de Leonardo Da Vinci.⁸

Siguiendo los planteamientos elaborados por Huizinga⁹, Roger Caillois¹⁰ establece una clasificación de los elementos que configuran el juego, basándose en dos principios de actuación que son: por un lado, la Paideia o manifestación espontánea del instinto del juego y, por otra, el Ludus o gusto por superar las dificultades. Estos principios, a su vez, interactúan como los móviles del juego que son: la competición, el azar, el simulacro y el vértigo. En las distintas combinaciones de los dos principios con los móviles del juego se puede encontrar una forma de comprender mejor los elementos que forman el fenómeno de éste.

La expresión lúdica del arte ofrece al ser humano una dimensión donde pueda contemplar la vida de manera más apacible y recreativa, cargada con signos humorísticos, que generen la sensación de alegría, permitiendo estimular la mente, el espíritu, el corazón y el cuerpo con acciones que lo llevan a vivificar el acto de observar, participar o crear en el arte, lúdicamente.

Esto se refleja en la estrecha relación del arte y el juego en la instancia del creador de la obra y el espectador, en el crear y compartir. Así Hans-Georg Gadamer¹¹ determina la noción de juego como hilo conductor en la explicación del modo como se constituye la obra de arte, indicando que “todo acto de jugar es un ser jugado”; en *cuanto* es el juego como tal que se apodera y dictamina el jugar de los jugadores. En el arte, concebido como enclave donde la actividad lúdica humana alcanza su perfección, es el espectador o el artista, como espectador de sí mismo, aquel para quién y en quién el juego se despliega.

⁸ Zuffi, S. :Del Mil al Dos Mil, 2004

⁹ Huizinga J.:Homo Ludens, 1968

¹⁰ Caillois, Roger : Teoría de los Juegos (Ensayo) ,1958

¹¹ Gadamer H.: El Juego como hilo conductor de la explicación ontológica. Verdad y método. Sígueme. 2001

De lo anterior se desprende una de las principales relaciones del arte con lo lúdico, entre ellos se revela el proceso de la realidad dionisiaca de construcción y desconstrucción simultánea.¹² Así, con la actuación de Dionisos como destructor y constructor, es el mismo mundo el que juega con un fondo dionisiaco, configurándose el mundo apolíneo de las formas. De este modo, el artista pasa a ser el creador lúdico que produce la bella apariencia del fenómeno como resultado artístico de impulso en el cual se encuentra a sí mismo y se autocontempla. El artista lúdico, abierto a toda posibilidad creadora, penetra en el don primordial de Dionisos: caótico, disarmónico y lo transforma en la bella apariencia de Apolo. El mundo no es otra cosa que arte, indica Nietzsche en *Ecce Homo*. De esta concepción resulta fundamental la idea del arte en relación con la vida, tanto en un sentido filosófico como psicológico.

En este estudio se entenderá el arte lúdico como algo que va más allá de un simple juego, ya que lleva a una metacognición donde se genera una serie de imágenes procedentes de los centros cerebrales que estimulan la imaginación y el intelecto, cuyo producto crea un espacio que conecta la respuesta del espectador con el desafío lúdico que propone el artista en su obra.

2.2. La visión de Hans Georg Gadamer

Desde el punto de vista antropológico estético, el teorizador Hans Georg Gadamer, ve en la acción lúdica el hilo conductor que explica la trascendencia de la obra de arte y su significado hermenéutico, expresando que:

“Cuando hablamos del juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que

¹² Barrera, C.: Arte y Juego en Federico Nietzsche, 2008

disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte.”¹³

El juego, en el contexto de la experiencia del arte, se mantiene vigente como un espíritu que se manifiesta cuando se le invoca. Según Gadamer¹⁴, “El juego se limita realmente a representarse. Su modo de ser es, pues la autorrepresentación”; en el caso de Marcel Duchamp, en el interior del mismo juego creativo estuvo su expansión, en cada movimiento o estrategia del juego elegido por él. Por esto, el juego hace que el jugador, en el caso del artista, logre al mismo tiempo la autorrepresentación de sí mismo ya que siempre esta tarea es un representar para. Al experimentar esos instantes de reflexión frente a la obra por medio de lo lúdico, el espectador puede llegar a una fase de involucramiento con el acto creativo del artista.

Marcel Duchamp trató de establecer una relación más estrecha con la expresión lúdica de su obra, ya que, utilizando esta opción, se anula la distancia entre el que juega y el que lo mira, cumpliendo uno de los objetivos del arte moderno que fue eliminar las barreras entre el espectador y la obra. Proponiendo la obra como un desafío, así como lo explica Gadamer, ésta plantea un reto que espera ser correspondido en el acto de indagar y descubrir su contenido.

2.3. Lo lúdico en las obras Dadá

Lo lúdico es evidente en las obras de los artistas que se inscriben en el grupo Dadá, en sus estrategias de construcción para denunciar el poder económico de la burguesía sobre la sociedad. El propósito del Dadá era el destierro de la

¹³ Gadamer, H.: Verdad y método. Filosófica. Quinta edición. Editorial Sígueme. Salamanca. España, 1993:143

¹⁴ Gadamer H.: El Juego como hilo conductor de la explicación ontológica. Verdad y método. Sígueme. 2001

belleza del arte de toda la carga moral y civilizadora procedente de la cultura burguesa europea, por considerarla causante de desencadenar la primera Gran Guerra que dejó millones de muertos y pueblos en ruinas.¹⁵

La carga lúdica del movimiento no se puede entender sin tener en cuenta el precedente de Nietzsche, que pone en tela de juicio todo el sistema de valores y la moral del siglo XIX, proponiendo la exaltación y la vitalidad humana contra un sistema contranatural y una cultura enferma. Su influencia queda clara en el manifiesto "*Dadá es más que Dadá*" de 1921 donde Hausmann indica:

*"Dadá, tras soltar el lastre cristiano, moral y medieval del pecado, es la negación misma del anterior sentido de la vida y de una cultura no ya trágica sino corrompida. Dadá es la alegre indiferencia que juega al ahorcado con la vida propia antes que prestarse a colaborar con los estafadores de Europa."*¹⁶

En este escrito se plantea la identidad de Dadá como un juego arriesgado, dispuesto a sacudir la conciencia burguesa de la época, empleando el hermetismo, el nihilismo y la búsqueda de una nueva percepción de todos los sentidos, como forma de confrontación con una sociedad hipócrita que practica la doble moral sin escrúpulos.¹⁷ Con esta declaración, Dadá pretende abolir los antiguos valores absolutos en el arte y establecer el propio cuerpo como fuente y árbitro de toda actividad artística.

En el Dadá, lo lúdico toca toda materia artística que encuentra a su paso, empezando por el lenguaje, en el que se establecen los juegos con las palabras y

¹⁵ Domínguez, J.: ¿Quién le teme a la belleza? Las vanguardias, la conceptualización del arte y la belleza hoy. 2010

¹⁶ Hausmann, R.: Comisarios de la exposición. 1994, p. 242

¹⁷ Gutiérrez, 2004, Pág. 196.

con los sonidos que son, en principio, un invento de los dadaístas, pero fueron muy utilizados en distintas formas de juegos de “distaxia” donde no hay una línea clara entre el significante y el significado y cuyo objetivo es sorprender y alterar a su público. Con esto, el Dadá busca la cohesión de todas las artes para oponerse radicalmente a las académicas y sus separaciones entre ellas, creando así una nueva interpretación de las fronteras artísticas de las obras, en las que quedarían comprendidos también el azar, el humor y, por lo tanto, el juego. De esta manera explica Tristán Tzara la fórmula de crear un poema dadaísta en el año 1920, incluido en el Nº15 de la *Revista de Literatura*:¹⁸

“Coja un periódico.

Coja unas tijeras. escoja en el periódico un artículo que tenga la longitud que piensa darle a su poema.

Recorte el artículo.

Recorte a continuación con cuidado cada una de las palabras que forman ese artículo y métalas en una bolsa.

Agítela suavemente.

Saque a continuación cada recorte uno tras otro.

Copie concienzudamente el poema en el orden en que los recortes hayan salido de la bolsa.

El poema se parecerá a usted.

Y usted es <<un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendido por el vulgo>> ¹⁹

El Dadá, como todo el arte de vanguardia fue rechazado por las academias tradicionales que mantenían una supremacía en el mercado del arte. Pero luego, filósofos como David Hume en el siglo XVIII y críticos como Robert Fry, a principios del siglo XX indicaron que con educación estética siempre se terminaría por

¹⁸ Gutiérrez, M.: 2004, p. 219

¹⁹ Hugnet, G.: La aventura Dadá. 1973, p. 281

reconocer la belleza del nuevo arte, que surgió como una crítica a ese monopolio burgués que imponía sus intereses por sobre el resto.

El criterio de entender el arte de lo no bello llegó a su límite hacia 1915, frente al desconcierto provocado por los objetos de Marcel Duchamp, actualmente denominados ready mades. Con estos objetos de arte que se resisten a ser arte bello, Duchamp tenía como propósito cuestionar el arte del momento, de un arte creado para el placer retiniano, un arte sólo para la visualidad sin exigencias de pensamiento. Entonces el desafío de Duchamp consistió en ese tiempo en cuestionar la inercia del arte desde fines del siglo XIX como simple fenómeno estético de gratificaciones sensoriales. En contra de ese arte estético, Duchamp puso sobre el tapete la naturaleza conceptual de éste.²⁰

2.4. Marcel Duchamp

Por el carácter lúdico de las propuestas de Marcel Duchamp, se le consideró como el gran jugador dentro del arte moderno y representante del movimiento Dadá. El aspecto lúdico en sus obras, es incluso, una posición existencial, porque en sus comentarios a André Bretón llegó a decirle que el arte era para él un "*juego que estaba jugando*".²¹ Según Gutiérrez²², la raíz lúdica de la obra de Duchamp procede de la importancia que le dio al ajedrez en su vida, ya que en ella se observa un planteamiento influenciado por la apertura y los movimientos de este juego, aunque en el terreno artístico estos movimientos serían más un proceso mental que físico. El mismo Duchamp admitía la similitud entre el arte y el ajedrez al decir:

²⁰ Domínguez, J.: 2010

²¹ Dawn, A.: Fotomontaje. Cita en el catálogo de la Exposición Duchamp. 1984, p. 48

²² Gutiérrez, M. 2004

"En sí, el juego de ajedrez es un pasatiempo, un juego, en fin, que todos pueden jugar, pero yo me lo tomé muy en serio y lo disfruté porque encontré puntos de semejanza entre la pintura y el ajedrez.

De hecho, cuando haces una partida de ajedrez, es como si esbozaras algo, o como si construyeras la mecánica que te llevará a ganar o perder. El aspecto competitivo del asunto no tiene importancia, pero el juego en sí es muy plástico, y eso es probablemente lo que me atrajo.

"(...) Las piezas no son bellas por sí mismas y tampoco la forma de juego; lo que es bello -si podemos llamarlo bello- es el movimiento.

*Por tanto es una especie de mecánica, en el sentido, por ejemplo de Calder."*²³



Figura 1. Marcel Duchamp, Estudio para los jugadores de ajedrez, 1911.

En la Figura 1 se ve cómo Duchamp construye en su mente la partida de ajedrez, formando una imagen interior en la que reside la belleza del juego, y esta imagen le permite hacer una traslación del movimiento de ese juego a la idea de la

²³ Gutiérrez, M. 2004, p.173

mecánica artística, idea que, por otra parte, hace extensiva al terreno de los juegos con el lenguaje en una práctica de profundización en la indeterminación de los significados. Como ejemplo se tiene el escrito que se conserva en el Museo de Arte de Philadelphia, que encabeza con el artículo "THE", ²⁴ que en el escrito es sustituido sistemáticamente por una estrella o asterisco tratando por todos los medios de anular el significado de las frases, en un auténtico ejercicio de abstracción.

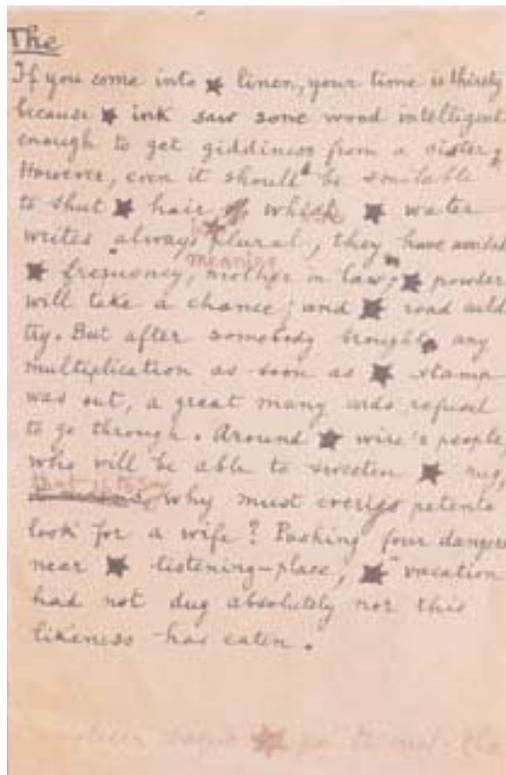


Figura 2. Marcel Duchamp, The, 1915.

Duchamp perseguía constantemente la provocación y la ironía, utilizando los juegos de palabras que proporcionaban un doble sentido a sus obras, dándole a veces un carácter enigmático que a su vez se integra como otro factor de juego. Como una forma de ilustrar este aspecto se puede apreciar su obra titulada *Fresh Widow* ²⁵, cuya traducción viene a ser algo así como "o "Viuda Frescales" o "viuda

²⁴ Figura 2

²⁵ Figura 3

alegre”, pero cuyo sonido en inglés se asemeja mucho a "Aire fresco" ya que la obra es una ventana cegada por unos cuadriláteros de cuero negro en la zona reservada a los cristales. Aquí se aprecia el humor al que hace referencia en este doble juego.



Figura 3. Fresh Widow, 1920

En Duchamp la tensión que se mantuvo constante en su obra fue su visión de vida, el poder plasmar situaciones que le molestaban, ya sea en obras, objeto artístico, performance, intervenciones en obras casi sagradas de las academias del arte. Un desahogo frente a problemas sociales de su diario vivir, generando un lenguaje de iconos propios para ocultar el mensaje transgresor como lo hacía Picasso en su obra “*Guernica*”,²⁶ cuya estrategia visual, consistió en construir mensajes de denuncia política con figuras de animales frente a los horrores dejados por la Guerra civil española.²⁷

Otra prueba de su intención lúdica se encuentra en una de sus obras más conocidas,²⁸ en la que elige uno de los iconos más reconocidos del arte antiguo, *La Gioconda*, y lo trasforma en un *ready-made* rectificado, al que le añade de forma

²⁶ Anexo 1

²⁷ ULA. El Guernica de Picasso. Segunda Parte. Sonido impacto 22. CA. 2010

²⁸ Figura 4

irreverente bigote y perilla además de la inscripción L.H.O.O.Q., que al ser deletreado en francés viene a significar: *ella tiene el culo caliente* en un extraño juego de humor de múltiples referencias.



Figura 4. La Gioconda, 1919, por Duchamp

Duchamp también se comporta como un jugador cuando continuamente bordea o traspasa los límites de lo que se considera una obra pictórica. Así lo expresa cuando nos dice:

"Yo quería huir del aspecto físico de la pintura. Estaba mucho más interesado en aplicar ideas lúdicas a la pintura.... Según mi parecer Courbet, ya en el siglo XIX, había subrayado este carácter físico. En cambio yo estaba interesado en las ideas, no tan sólo en los productos visuales. Quería volver a poner la pintura al servicio de la mente..." ²⁹

²⁹ Spector, J.: Arte y escritura surrealistas (1919-1939) el oro del tiempo. 2003, p. 385

De acuerdo con este texto Duchamp explica la ironía de su obra. “El gran vidrio”,³⁰ en el que desaparece el soporte tradicional y el cuadro se convierte en algo transparente a través del cual se puede mirar como si se tratara de una ventana.³¹

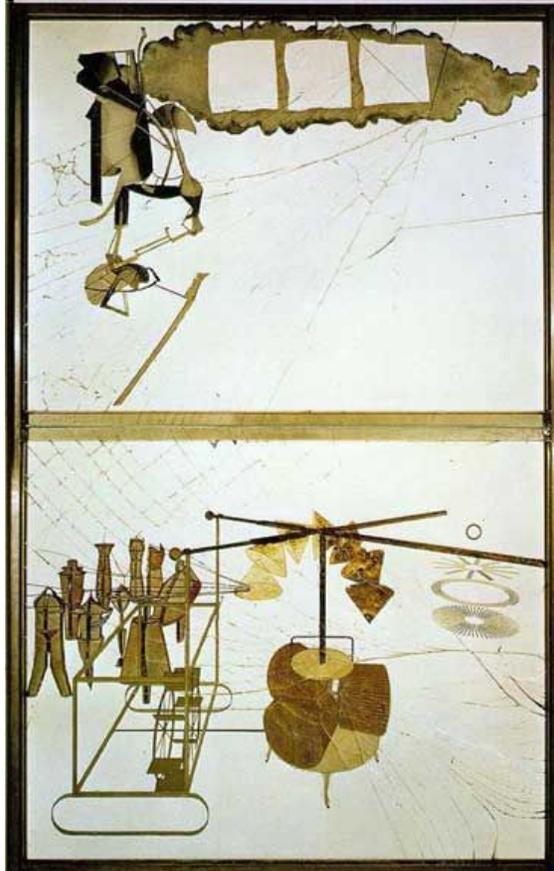


Figura 5. El Gran vidrio, 1915-1922

Duchamp, no sólo juega con la obra, también lo hace con el espectador; utilizando su sentido del humor como forma de preservar su independencia y libertad de acción ya que secretamente seguía trabajando intensamente en lo que sería una de sus grandes obras, la proto-instalación de *Étant donnés*, en la que juega con la ironía de la imagen de dos espacios en principio contrarios, al

³⁰ Figura 5

³¹ Gutiérrez, M.: 2004, p. 177

presentar en una sala de exposiciones abierta al público, una obra de arte convertida en un acto de voyerismo, ya que la instalación sólo se puede ver a través de dos pequeños orificios ubicados en una puerta cerrada.³²

La obra de Duchamp es una continua apelación al juego, con un humor causado por los contrastes: por las referencias irónicas, su burla de los iconos de la cultura, sus juegos de palabras, de identidad, sus asociaciones enigmáticas, su aceptación del azar, etc., humor que en muchos casos resulta jocoso, pero igualmente emocionante y reflexivo.

En definitiva, Marcel Duchamp apoya con sus juegos una nueva idea que cambia la noción de arte. Con esto, no está sólo en función de la belleza, sino como campo de reflexión estético, abriendo paso a otros creadores contemporáneos como los componentes del grupo Fluxus, que combinan sus eventos y acciones de rebeldía con la reflexión social. A su vez, Fluxus influyó en otros grupos como The World's First Pose Band, General Idea, los grupo Zero y Zaj, etc., que se caracterizan en sus acciones por su sentido lúdico del arte.

2.5. La estrategia lúdica de Duchamp

En sus inicios Marcel Duchamp incursionó en todos los estilos de pintura de su época, impresionista, fauvista, romanticismo, simbolismo, cubismo y futurismo. Por los eventos ocurridos durante la Primera Guerra Mundial se trasladó a Estados Unidos, lugar donde dio un gran impulso al foco artístico de las segundas vanguardias.

³² Gutiérrez, M.: 2004. p. 178

En cuanto a la estrategia lúdica de Duchamp ésta se encuentra en figuras como la ironía y los ready made, en que los conceptos claves son: la provocación, lo lúdico, el azar y la incógnita.

2.5.1. La ironía



Figura 6. Marcel Duchamp, "Hombre joven triste viajando en un tren", 1911/12

La ironía está presente en la obra de Duchamp dando a entender lo contrario de lo que representa. Un ejemplo de esto se percibe, entre otras, en la obra pictórica llamada "hombre joven triste viajando en un tren", de 1911/12 en la que el artista plantea una incógnita al espectador, ya que en el cuadro no se observa en forma clara el detalle que se describe en el título de la obra. Es posible que Duchamp, con los títulos que daba a sus creaciones, cuestione los de la academia en que el título de la pintura tenía alguna relación con lo que se mostraba en ella o simplemente utilizó la metáfora como un recurso literario al estilo de Rousseau.

2.5.2. Los ready made



Figura 7. Marcel Duchamp, "la rueda de bicicleta", 1913

Trabajó en sus propuestas artísticas la descontextualización de un objeto preexistente. Así lo hizo en el año 1913 con su obra la "rueda de bicicleta".³³ Con este montaje el objeto pierde su utilidad pero se mantiene la idea de movimiento. El artista ahora es el creador conceptual de la obra, no tanto material.

En los ready-made de Marcel Duchamp se encuentran los siguientes principios: el desplazamiento de la expresión subjetiva por la presentación de algo que en sentido estricto es anónimo, que carece de autoría; el azar constituye una parte fundamental del proceso artístico y se anula cualquier tipo de necesidad; la arbitrariedad personal modifica el canon estético; el arte deja de pertenecer a un ámbito restringido como el museo, se incluye en galerías y salas de arte; la elección de un objeto sustituye la producción de una obra; el proceso creativo se centra más en la concepción de una idea que en la construcción de algo; el mensaje de la obra resulta desconcertante y adquiere la forma de un enigma.³⁴ "El

³³ Figura 7

³⁴ Vite, E.: Duchamp y el fin de las artes figurativas. 2013:p.45

arte es pura magia al trabajar con los objetos encontrados, el artista le da la categoría de arte a las cosas ya hechas.”³⁵

2.5.3. La provocación

La obra “La fuente” de 1917 es un ejemplo claro de provocación y controversia de Duchamp, al presentar en forma anónima un urinario público firmado con las iniciales de R. Mutt. La provocación consistió en que la exposición era de la Asociación de Artistas Independientes de la que él formaba parte del comité de selección. Como artista destacado no presentó ninguna obra con su nombre pero sí lo hizo con el pseudónimo de M. Mutt.



Figura 8. Marcel Duchamp, “la fuente”, 1917

La provocación de Duchamp se dirige, en general, contra la institución social del arte. Este hecho histórico, después de los movimientos de vanguardia, se ha

³⁵ Tomkins, 1996, citado por Pauls, 1999: 2013

seguido produciendo. Según Peter Bürger ³⁶ “la estética de nuestro tiempo no puede ignorar las modificaciones trascendentales que los movimientos de vanguardia han causado en el ámbito del arte, como tampoco puede prescindir del hecho de que el arte se halla desde hace tiempo en una fase post vanguardista”. Esto no hay que considerarlo como una “traición” a los fines de los movimientos de vanguardia sino como el resultado de un proceso histórico producto de la superación de la institución social del arte en cuanto a la integración del arte con la vida.

2.5.4. Lo lúdico

El arte con su ideal de belleza se rompe con Duchamp porque le importa poco haber producido la obra con sus propias manos, lo importante es que la ha elegido, la ha tomado de un elemento normal de la realidad y la ha dispuesto de tal forma que pierde la función para la que ha sido creada y el objeto adquiere una nueva categoría donde puede ser pensado como obra de arte. Lo importante no es lo que de realidad tiene el arte, sino la interpretación que se hace de esa realidad, el lenguaje del arte. Con esto propone el arte como algo lúdico, bajando el tradicional de su pedestal, ganándose la enemistad de la crítica conservadora.

³⁶ Bürger, P.: Teoría de la vanguardia. 2000

2.5.5. El azar



Figura 9. Marcel Duchamp, "El gran vidrio", 1943

"El gran vidrio" de 1943 le ocupó bastante tiempo a Duchamp por dejarse llevar por el azar en su construcción, ya que el material con el que estaba elaborado era una pieza de vidrio de grandes dimensiones que con el paso del tiempo se rompió y ensució, motivándolo a considerarla una obra acabada.

Duchamp incorporó el azar para ejemplificar que la obra y el arte mismo no siguen un solo camino. Para esto centró su atención en los objetos y dejó de lado las representaciones; de este modo surgieron los antecedentes de los ready-mades, donde se encargó de manipular diversos materiales y utensilios, dándole el mayor peso a la serie de ideas con que trabajaba.³⁷ "Duchamp incorpora el azar como parte integral de su obra."³⁸

³⁷ Vite, E.: 2013: p.46

³⁸ Dalia Judovitz, citada por Vite, E. 2013: p.47

2.5.6. La incógnita

Lo que llama la atención de las obras del artista es la incógnita o misterio que encierra su obra, pues no las explicaba generándose mitos en torno a él. Tanto así que la estrategia empleada por Duchamp en el arte es más relevante que sus propios productos. Su actitud frente al arte le llevó a eliminar cualquier competencia al realizar algo que no tenía precedente histórico y por lo que fue duramente criticado por la esfera artística. Al ignorar las ambiciones y los ideales del arte anterior a él, consigue apartar a los competidores de su camino sin necesidad de enfrentarse a ellos. Según Sandro Bocola ³⁹: “En el campo de batalla del arte, es él el único luchador y por tanto, resulta invencible. Su logro no puede ser repetido, ni superado”.

Este recurso lo empleó estratégicamente Duchamp en sus obras para potenciar su misterio como artista en torno a sus producciones. Un ejemplo evidente es la obra realizada en 1966 “La cáscara, óleos, el gas del alumbrado” con la que creó una habitación entera en el museo de Philadelphia, que lógicamente no era trasladable y por ello no se pudo comprar como tal. Esta habitación estaba cerrada y al observar por una mirilla se veía el interior. Así, el espectador, al contemplar la obra se convertía en un *voyeur*.

³⁹ citado por Vite, E. 2013, p.47



Figura 10.1. Marcel Duchamp, "La cáscara, óleos, el gas del alumbrado", 1966



Figura 10.2. Marcel Duchamp, "La cáscara, óleos, el gas del alumbrado", 1966

Las ideas de Duchamp sobre arte convulsionaban el escenario de los críticos y en ocasiones su situación fue tan complicada que replanteó su decisión sobre seguir o no en el arte como fue en el año 1925 cuando hizo pública su retirada. Sin embargo, luego regresó con una nueva producción como fue la Caja verde en 1934 una especie de manual donde explicaba cómo construir una de sus

obras como si fuera un completo misterio. Tuvo tal éxito, que llegó a vender 300 ejemplares.

El arte es, sin duda, algo que va más allá de los límites de la razón. Este algo motivó a Duchamp a crear un mundo inclusivo de ideas artísticas, que, para él, lucían y brillaban con una nueva energía, distinta a las de las academias de su tiempo. Su actitud sarcástica frente al arte establecido le llevó a mantener una latencia entre amor y odio que le duró hasta su muerte, ya que, casi al final de su vida, rechazó el arte y se dedicó a jugar ajedrez.⁴⁰

2.6. Samy Benmayor

Samy Benmayor, pintor y escultor, nace en Santiago de Chile, el 24 de enero del año 1956. Su condición de hijo de inmigrante judío fue moldeando su carácter y su cultura, por el amor al recuerdo de su padre.⁴¹

Benmayor pertenece a la Generación de los 80' integrada también por Bororo, Ismael Frigerio, Omar Gatica y Jorge Tacla. Junto con sus compañeros de Generación trató de recuperar la pintura, el lenguaje y oficio propio de aquello que se había perdido con la tendencia conceptual; así, su crítica a las producciones objetuales le llevó a la tendencia del neoexpresionismo en la pintura.

Su carrera de Licenciatura mención Pintura, en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile entre los años 1976-1980, fue siempre un signo de cambio. Su personalidad extrovertida le hacía dar rienda suelta a sus inclinaciones

⁴⁰ Pensararte Claves para entender el arte contemporáneo VI: Marcel Duchamp. 2009

⁴¹ Fredes, C.: La comida sefardina es interesantemente más rica. 2008

“visuales”. En un período marcado de liderazgos fue criticado por su falta de maestría en aspectos formales de su obra. Sin embargo, esta ácida crítica fue el motor que motivó su búsqueda de espacios donde se sintiera cómodo de toda actitud proveniente del entorno artístico.

La adversidad en su tránsito por el arte visual y sus exploraciones, lo fortalecieron al desarrollar su capacidad de lucha por lo que le hacía sentido: el arte, por medio de su estrategia lúdica de crear jugando, con el recuerdo vivo de sus formas infantiles, manteniendo abierta la puerta a sus períodos primitivos de creación, conservando sus estructuras básicas para luego crear sobre ellas.

Estos hechos ejercieron una influencia decisiva en su actividad artística que cada vez se vio más fortalecida por su carácter positivo frente a la vida y su afán de crear lúdicamente sin basarse en la crítica del qué dirán, sino en hacer y disfrutar creando.

Esta forma de producción es apoyada por su esposa Susana Mancilla, quien se encargó de la gestión cultural de sus proyectos que le llevaron a obtener el apoyo económico de ENTEL y la Ley de Donaciones Culturales, a través de la Corporación Patrimonio Cultural de Chile, cuyo objetivo fue llevar el arte a las personas, comprometiendo a la empresa privada con la cultura. Entre otros proyectos tiene, por ejemplo, un compendio de pinturas con acuarela sobre la base de un cuento “La Bella Molinera” y proyectos de mayor difusión como el programa de Canal 13 “Viaje al Centro de la Música.”⁴²

Samy Benmayor, también ha incursionado en la escultura, por lo que muchas veces se le define como escultor, pero en ella existe, igual que en la pintura, la necesidad de salirse de los límites establecidos al no quedarse sólo en lo formal, experimentando con materialidades diferentes y composiciones creativas.

⁴² Nuestro. Susana Mancilla, manager de artistas y gestora cultural. 2007

Benmayor ⁴³ rescata el lenguaje infantil con una clara carga simbólica, con su gesto pictórico audaz, con un cromatismo desbordante, de carácter espontáneo y casi irreverente donde jamás se resiste al impulso de crear lúdicamente y dejar fluir de su interior su etapa de la infancia en sus producciones artísticas. Lo anterior se evidencia en una entrevista sobre su trayectoria, al considerarse como: “un artista confuso y enloquecido, cuyo caos sucumbe ante un poema escrito por años a punta de colores, manchas y ganas..., no sólo de pintar, sino además de buscar obsesivamente a través del incesante trabajo, la claridad para comenzar a estructurar un lenguaje que le permitiera crear con absoluta libertad, libre de temores, leyes y dogmas” ⁴⁴, presentando, de esta manera, su mundo, su infancia, el color, la ingenuidad y la libertad en su obra, manteniendo vigente la relación del arte y el juego en su acto de crear.

De esta forma, en Samy Benmayor se puede establecer una estrecha relación de su vida-obra, donde el proceso es para él la etapa más importante, dejando como dato anecdótico el producto, punto de encuentro entre el término de la etapa de una de sus obras y el inicio de otra o nuevo proyecto.

La persona con pensamiento creativo, aunque no deja de estar sujeta a inseguridades, encuentra su máximo potencial cuando es capaz de enfrentar el fracaso con una actitud lúdica al ir saltando obstáculos en la medida en que los va resolviendo y evolucionando en el transcurso de su desarrollo, esto se demuestra en Samy Benmayor, en su incansable lucha por la búsqueda de un lenguaje artístico que lo satisfaga, empleando toda su fuerza y empuje, lo que le ha permitido ir en una constante evolución, llevándole a desarrollar con éxito cada etapa. Marcel Duchamp gozó de esa seguridad al desplegar una variedad de obras innovadoras para su tiempo.

⁴³ Entrevista por correo electrónico. 2008

⁴⁴ Benmayor, S. 2008

2.7. Benmayor y lo lúdico

La obra de Samy Benmayor fue marcada por su formación académica, su experiencia profesional, sus experimentaciones personales y por el acto de compartir con sus contemporáneos. El circuito artístico y contexto cultural, social y político que le correspondió vivir, le han llevado a enmarcarse en una tendencia neoexpresionista al coincidir en ciertas características de su forma de hacer arte.

Las características del Neoexpresionismo consisten en la ejecución de trazos amplios y la representación de objetos de modo intuitivo. El trabajo de la técnica al óleo, que en ocasiones fue combinada con otros materiales, como: acrílicos, pinturas industriales, temple, acuarela, entre otros y el predominio de la pintura empastada mezclada con materiales como: paja, arena, yeso, arcilla, etc., Las temáticas varían desde mitologías individuales, la cultura nacional, símbolos de poder, etc.,

Esa forma libre de ejecución de la técnica del acrílico sobre la tela del artista, también comparte características con los cultores de la Transvanguardia. El crítico Achille Bonito Oliva teorizó sobre el movimiento italiano que tuvo su apogeo al final de los 60', donde su tendencia general se dirigía hacia al retorno de la pintura. Este movimiento, al igual que el Neoexpresionismo, reclama contra la actitud represiva de los 60' y 70', caracterizada por el predominio del concepto sobre la expresión, reafirmando el derecho del artista a expresar su propia conciencia mediante la recuperación de la figuración, el elemento fantástico, la tradición pictórica y la pintura hecha a mano, la importancia del signo y del color en el interior de la obra.⁴⁵

⁴⁵ Durozoi, G.: Diccionario Akal del Arte del siglo XX. 1993:444

En la obra de Samy Benmayor “El aparato digestivo de la vaca”⁴⁶ existe un carácter Neoexpresionista. En el dibujo de la vaca, se presenta un simbolismo descriptivo, donde se evidencia una característica similar a cómo dibujan los niños y niñas en sus primeras etapas de la infancia dejando al descubierto el interior de lo representado como indica Herbert Read⁴⁷ que corresponde a la etapa del dibujo descriptivo. En la obra del artista se evidencia esto. Por ejemplo, dibuja el intestino delimitado por la forma del contorno de la figura de la vaca, delatando un dibujo memorístico, similar a como lo hace un pequeño en la primera infancia, al imaginar el interior de un animal abierto, producto de su experiencia.

En este cuadro lo que llama la atención es la vaca y en el interior de ella, su único ojo que ejerce un predominio en el peso visual de la contemplación. La ubicación del ojo del animal, en relación con la perspectiva que presentan sus cuernos, desorienta al espectador, invitando a un juego donde la realidad está cargada de ingenuidad, como lo ven los niños y niñas en la etapa de desarrollo simbólico y la representación de determinados elementos está supeditado por su grado de significación, así por ejemplo: en un dibujo familiar, la mamá siempre ocupará el primer lugar en altura respecto a los demás integrantes.⁴⁸

En oposición a una realidad represiva del contexto político que le tocó presenciar a Benmayor, muestra en su obra una mirada juguetona, que enriquece con una simbología animalística similar a la obra “Guernica” del artista Pablo Picasso, cuya estrategia visual según Juan Larrea, consistió en construir mensajes de denuncia política con figuras de animales que, de acuerdo a su representación, los dotó con características tanto humanas como mitológicas, las cuales eran comunes dentro de su contexto, el país vasco.⁴⁹ Sin embargo, a diferencia del

⁴⁶ Anexo 2

⁴⁷ Herbert, R.: Educación por el arte. 1991

⁴⁸ Gardner, H.: Arte, Mente y Cerebro. 1993

⁴⁹ ULA, 2010

artista español, en la obra de Samy Benmayor, es posible que se narre la escena de la liberación dejado por la transición entre la dictadura y la democracia, marcando un antes en el paso del proceso de la digestión y un después, producto de la asimilación de nutrientes útiles para la renovación del cuerpo del animal.

2.8. La mirada lúdica de Duchamp en la obra de Samy Benmayor

La historia de vida marca la forma de ser de una persona, sus metas, sus anhelos y defensas psicológicas que le permiten ir adaptándose a su medio. Las características adaptativas en ambos artistas son similares, principalmente en la condición del escape frente a la crítica de sus producciones artísticas y su filosofía de vida ante el mundo, de tal manera que fueron formulando una crítica disfrazada por medio de sus propuestas lúdicas.

Lo lúdico es un recurso como el comodín en un juego de cartas, una forma de salir de un apuro por medio de un chiste o por algo que quiebre al adversario. Es posible, que frente a este tipo de situaciones, Duchamp desplegara en su imaginación el juego de ajedrez y lo asemejara con su vida. Entonces, a través de él planeaba su obra, su toma de decisiones, se liberaba de tensiones, tratando de buscar en ese enorme laberinto que guarda la mente, la solución concreta a sus problemas existenciales de forma lúdica.

Benmayor luchó contra el modelo de vida que le imponía su familia y el trabajo en una oficina de exportaciones. Deseaba salir en búsqueda de una libertad creativa. Cuando tuvo la oportunidad de ingresar a la carrera de Licenciatura en Pintura se llenó de esa tranquilidad que sólo el Arte le pudo dar. Aunque sabía que su lucha sería compleja, la ludicidad en el arte le permitió vivir la consolación de una vida más placentera.

Esa es la relación que se percibe en estos artistas, un sentido de vida que responde a un espíritu lúdico el cual se refleja en la forma cómoda de su lenguaje visual, en la forma de expresar, de ver la vida y de darle solución por medio de la adaptación. Es decir, lo lúdico pasa a ser un recurso que les permite amortiguar el dolor, el sufrimiento, dejando atrás el pasado y viviendo el presente.

La apuesta al azar de la expresión lúdica del juego en sus obras es otra de las coincidencias que existen entre Marcel Duchamp y Samy Benmayor. Es decir, en ambos existe un caos en la creación que luego se transforma en un orden. Según Gadamer, esta característica se evidencia en la presencia clave del juego.

El azar presente en una obra de arte demuestra la existencia del juego en ellas. La investigadora argentina Graciela Scheines⁵⁰ da credibilidad sobre esto. Aristóteles llevó gran parte de su vida investigándolo al utilizar el juego como un método para explorar la filosofía griega.

En las investigaciones de Gadamer se muestra que lo lúdico está relacionado con lo viviente; ejemplo de ello son los procesos artísticos de algunos artistas como Picasso, Miró, Calder, quienes se arriesgaron a la experiencia de combinar múltiples técnicas que en principio generan un tipo de caos que parece no tener finalidad, pero una vez concluido el proceso de creación se establece una configuración ordenada de elementos que dan como resultado una obra. Graciela Scheines decía que el juego es un proceso que va del caos al orden -otra similitud con el arte-, donde el protagonista -jugador o artista- se mueve y explora libremente entre todas las posibilidades que el ambiente le da en forma desordenada, incierta, caótica, hasta lograr en esa conexión creativa y lúdica una posibilidad ordenadora.⁵¹

⁵⁰ Scheines, G.: En Memoria de Graciela Scheines. 1999

⁵¹ La lúdica en el arte. Facultad de Artes Colección de Grabado. Universidad de Antioquía. 1991. p. 1

Beatriz Cabas, Profesora de Psicología y Ciencias de la Educación con especialización en juego, sugiere en su ensayo “De jugar con el arte”, que las experiencias lúdicas y creativas de la infancia modelan las posibilidades artísticas. Para el analista Winnicott, el juego es una actividad incierta que se desarrolla en una zona de distensión neutra, propicia para la creatividad, donde no existe ni el tiempo ni el espacio conectado con la realidad, tal como el adulto lo conoce. Es aquí donde lo imaginario aflora y se produce el pensar, activándose los modos de pensamiento simbólicos.

Ambos artistas utilizan este método lúdico que consiste en crear e innovar, como producto de un vaivén procedente de energías internas del ser y externas, que proceden del universo.

Duchamp y Benmayor coinciden en la capacidad creativa de generar nuevas alternativas visuales, dotándolas, además de un automovimiento. En sí son artistas arriesgados, cuyo objetivo es que la obra interactúe con el espectador y viceversa, dejando en ella un elemento de descubrimiento especial que entusiasma al espectador. Esto se evidencia en los elementos que incorporan en sus obras por ejemplo, el movimiento que generan las líneas sinuosas empleadas por ambos en sus obras. Estas claves se pueden observar en detalle en Duchamp, en las obras *El desnudo bajando la escalera* y *Hombre joven triste viajando en un tren*, ya que en ambas se separa la figura de la forma y se generan varias más, como en los lineamientos del movimiento de arte Futurista.

Frente a los problemas, ambos artistas buscan la solución por medio del juego, el chiste, la ironía y por el goce de la poesía de la vida en sí. Por eso, en sus obras replican su filosofía frente a la vida donde la clave común es provocar en el espectador un proceso lúdico reflexivo que consiste en descifrar en ellas un misterio oculto. Esta forma de trabajar la obra como un desafío lúdico fue estudiado por Hans Georg Gadamer bajo el postulado de la hermenéutica de la obra de arte.

El ingrediente lúdico se encuentra presente en las obras de ambos artistas. Esta condición ejerce un estigma de éxito en la difusión y producción de ella, al crear empatía con sus espectadores que condicionan su éxito y permanencia en el tiempo. De esta forma la trascendencia de la obra de Leonardo Da Vinci en la historia del arte se debe a que todas ellas gozan de un ingrediente lúdico, las caras pícaras de cada una de sus representaciones, la sensualidad, el acertijo de su autorrepresentación en *La Gioconda*, hace que en la actualidad su obra aún sorprenda.

La importancia de encontrar las claves lúdicas en Duchamp y luego detectarlas en la obra de Beymayor permite, en primer lugar, el reconocimiento del aporte del Conceptualismo de Duchamp no sólo en el ámbito de objetos artísticos sino también en los pictóricos. En segundo lugar, reconocer una subdivisión del Conceptualismo a uno de tipo lúdico que traspasa las fronteras del objeto artístico. En tercer lugar, la relación directa entre el Neoexpresionismo con el Conceptualismo el que sería Neoexpresionismo lúdico en relación con el Conceptualismo lúdico de Duchamp. En cuarto lugar, es que un artista chileno como Samy Benmayor ha pensado la pintura de una forma inteligente y no retiniana.

Benmayor plantea en la pincelada una jugada estratégica, así como lo hace Duchamp con la composición de objetos encontrados o artísticos combinados con el azar. Así, se podría decir que la teoría del caos en el arte visual, tiene una estrecha relación con el arte lúdico. La teoría del caos entra en acción en la medida en que el artista se somete al destino en el proceso de creación de la obra. Es decir, se deja llevar por él al incorporar elementos generados en ese período o emplea situaciones fortuitas que se dan en su diario vivir, como al experimentar con materiales, formas, colores, emociones, entre otras. Un ejemplo clave es, entre otros, es la obra de Marcel Duchamp, que consiste en un libro de matemáticas que regaló a su hermana para su matrimonio y que colgó a la intemperie en el balcón de su ventana, explicando con este objeto artístico lúdico, la metáfora del

matrimonio en el transcurso del tiempo, el cual sufre desgastes que necesitan de la comprensión para mantener la relación en pie y prolongarse.

Lo no planificado también está presente en Samy Benmayor. Según él, todo depende de lo que sucede jugando y probando con elementos, bosquejos, boletos, etc. Es algo fortuito producto que resulta del destino en su pintura, el caos que se arma y se desarma en el momento.

La Teoría del caos es estudiada por la entropía, que postula que la naturaleza está siempre restableciendo el equilibrio absoluto a través de fenómenos climáticos que luego de producir un caos establecen la tranquilidad al sistema.⁵²

Este tipo de proceso también se desarrolla en la creación artística. Por ejemplo: en la ejecución de una obra pictórica de un artista participan ambos estados: el caos es representado por las atracciones y rechazos que se observa en la obra mientras la pinta; luego, actúa el orden representado por el impulso del artista hacia la regularidad que es controlado por la mente y su formación académica.⁵³

En la estética del siglo XX se trabajó con el caos y el orden, ejemplo de esto son las ideas del azar, de lo inestable, de la fragmentación que se dieron en el interior de las artes plásticas junto a la literatura, la música, el teatro y que luego desembocaron en la fotografía, el cine y la microelectrónica.

A través del arte se logra una heterogeneidad de la homogeneidad del caos. Es por eso que los teóricos del arte se preguntan: “De dónde saca el artista este

⁵² Clausius, R.: Entropía Caos y Orden. 1865

⁵³ Cesarman. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/carmona-c_dc/capitulo1.pdf, 1982, p. 15

mundo “ficticio”, que va a contracorriente de lo físico y de lo biológico, de la muerte y de la vida que parecen repetirse en la realidad.”⁵⁴

Samy Benmayor y Marcel Duchamp trabajan con el doble sentido o doble interpretación de sus obras al ir dejando pistas para una segunda y/o múltiple interpretación. Así, la obra abierta, transita en el terreno de lo connotativo, va más allá de la simple interpretación, demostrando ambos artistas una actitud arriesgada al generar un caos que luego logra un orden armónico como en las obras de Alexander Calder, Picasso y Miró.⁵⁵

2.9. Similitudes de Duchamp en Benmayor

En el transcurso de la investigación se han encontrado evidencias que permiten establecer similitudes de Marcel Duchamp en Samy Benmayor; éstas se han detectado en el análisis de textos que tratan tanto de su biografía como de su obra. En el caso de Duchamp “El arte contra el arte”⁵⁶ y “Duchamp. El amor y la muerte, incluso”⁵⁷ en relación con la Memoria de grado de Samy Benmayor publicada el año 1982. Algunas semejanzas encontradas en estos artistas son:

La semejanza de una visión lúdica de Duchamp en la obra de Benmayor puede proceder de su formación universitaria y el acceso a fuentes complementarias que le permitieron conocer lo que estaba sucediendo en el arte a nivel internacional y nacional. También, Benmayor, trató de empaparse en centros de crítica de arte que se estaban dando en su tiempo e intuir los escenarios futuros.

⁵⁴ Lupasco, S.: Nuevos aspectos del arte y de la ciencia. 1968

⁵⁵ Gadamer, H.: El elemento lúdico del arte. 2013

⁵⁶ Mink, J.: Marcel Duchamp 1887-1968. El arte contra el arte. 2004

⁵⁷ Ramírez, J.: Duchamp. El amor y la muerte, incluso. 2006

En el caso de ambos artistas, la existencia y la realización personal se encuentra relacionada con la fluidez en la concreción de proyectos. En Benmayor, esto le permitió formar parte de un grupo de arte de los 80` y tuvo la oportunidad de seguir pintando cuando todos optaron por trabajar con lo objetual.

Duchamp disfrutó su labor en el plano del arte y lo lúdico, el juego para él era su fuente de inspiración en sus creaciones artísticas y siempre lo mantuvo vigente. Así, también, Benmayor, goza con las exposiciones en la búsqueda de entornos donde presentar sus producciones artísticas y compartir sus obras, intercambiar opiniones sobre ellas, crear espacios de difusión para nutrir su práctica y acceder a entrevistas para ir evaluando sus logros en el tiempo. El amor por el arte de ambos artistas estuvo inspirado por su vida y el contexto donde estuvieron insertos.

Duchamp, con su capacidad creativa y lúdica fue capaz de generar nuevas formas de obras estáticas y movibles con la intencionalidad que adquirieran vida propia al interactuar con los espectadores. Utilizaba el artista los ready made como un divertimento al ver cómo se producían efectos y movimientos, en el caso de la rueda de bicicleta que para él resultó divertido ver cómo se alejaban las avenidas de rayos en la rueda, una imagen fractal producida por la velocidad.

Benmayor, en su memoria de tesis considera a Duchamp como un referente importante para su creación ya que su obra apunta a una pintura inteligente que goza de libertad, en la medida en que ésta pasa a ser un ejercicio de juego inteligente provocativo y, a la vez, un desafío para él.

2.10. Análisis de la Memoria de investigación de Samy Benmayor

En su memoria de investigación, Samy Benmayor⁵⁸ valora la libertad en la expresión como ser artístico y auténtico, denunciando el problema del maltrato a la pintura a lo largo del tiempo y cómo renació en los 80', mencionando su referente pictórico Vincent Van Gogh en contraposición de un conceptualista Duchamp con una arriesgada estrategia de obra.

En su discurso admira a Duchamp por su capacidad de cambiar en 360° la idea de arte que se tenía hasta ese momento, logrando muchas críticas negativas a su obra e ideas artísticas, de un grupo de personajes que se creían los dueños del arte.

Para Benmayor el arte fue un antídoto a su aburrimiento; desde pequeño recuerda que vivía en un sector de Santiago donde acampaban siempre los circos de donde extrajo esos colores y formas para la creación de sus obras.

No existen indicios tan claros de cuándo empieza la ludicidad en su obra y de dónde la obtiene, sólo explica que le surge y que brota de su imaginario que lo conecta constantemente con su infancia. Esto se corrobora con la entrevista donde indica que es algo que le fluye de su inconsciente y que se refleja en su obra.⁵⁹

Samy Benmayor en su Memoria para optar a Licenciado de Pintura en la carrera de la Universidad de Chile, dice que siempre cae en una autobiografía cuando analiza un texto de su obra. No establece la diferencia dónde empieza la obra y dónde termina su vida, no existe para él la separación entre vida y obra.⁶⁰

⁵⁸ Benmayor, S.: Investigación sobre la pintura o el renacimiento de la pintura. 1982

⁵⁹ Benmayor, S.: 2013

⁶⁰ Benmayor, S.: 1982, p. 1

En la forma de plantear la adversidad frente a su deseo de ser artista raya en lo humorístico y lúdico al explicar que en su hogar el arte estaba relegado a un 24avo lugar de importancia, por esto su comunión con el arte era solitaria y generalmente después de almorzar en el baño, sentado en el water.⁶¹

Para él, el arte fue algo misterioso e inalcanzable y lo cree todavía así. Era tal su admiración, que aún en la escuela “miraba a muchos de mis profesores como verdaderos maestros”. Suponía gente entregada a la vida. Recuerda con cariño a un profesor que le regaló un cuadrito con una imagen de Max Ernst, el cual en el momento en que se lo entregó le dijo “te regalo esto, porque sé que tú estás en esto. ¿En qué? “en la melancolía” contestó con aire de iluminado tibetano y conecedor del futuro y dijo: “es un período por el cual atraviesas”. Bien, me parece que siempre he estado teñido por estas cosas y por esto es que me paso la vida recordando leseras (no las creo).⁶²

La obra “La jaula” de Duchamp, fue la que más le impactó, ya que reinterpreta el sentir artístico de muchos que deseaban romper con la cultura de ese entonces, porque arrastraba una carga pesada que les impedía expresar sus sentimientos. “La jaula con sus terrones de azúcar y su termómetro me hace creer en él. “Creo, no sólo creo sino que estoy cierto que esa jaula es una de las obras que más me ha emocionado en la vida.” Según él hay que romper con la...“cultura y todo su equipaje... [La experiencia vital es lo que realmente importa].”⁶³

La evidencia de ludicidad en Benmayor no tan solo se presenta en esa libertad que persigue, sino también cuando describe su obra y la caracteriza como algo nauseabundo un “Sopa de arvejas, pasto, árboles, marcianos, todos verdes. Esto tiene que ser verde y manuscrito. Sopa de arvejas, tallarines partidos, pedazos de huevo, en resumen señores, señoras, - porque esto es como un

⁶¹ Benmayor, S.: 1982, p. 2

⁶² Benmayor, S.: 1982, p. 4

⁶³ Benmayor, S.: 1982, p. 5

discurso y como un discurso quiero ser entendido, quiero ser entendido desde la simpleza- por una causa justa entregaré las orejas como lo hizo, (agacharse en señal de respeto), mi, entiéndase bien, mi realmente querido y omnipresente Vicente Van Gogh... el más grande de todos los pintores que han existido”.⁶⁴

Declara que en los 80` hay un nuevo interés en la pintura. “Por lo tanto, la tarea de pintar se ha vuelto aún más interesante. En orden a este tipo de tentativa es necesario, por sobre todo, recalcar el aspecto más interesante de la pintura. Esto podría sonar pretensioso en un tiempo de tanta crítica analítica y sociológica del arte”.⁶⁵

Benmayor demuestra una admiración por Duchamp en el proceso de creación de su memoria de investigación al expresar en su texto lo siguiente: “Después de varios días sin dormir y/o con pesadillas al respecto, parece que estoy llegando a una tremenda conclusión, pero la verdad es que verdaderamente el que de verdad se ha aparecido es el famoso Duchamp. La esperanza ha estado siempre muerta y siempre viva”.⁶⁶

Benmayor valora a Duchamp, pues indica en su Memoria, que “le parece importante y grandioso antes que nada el humor en Duchamp, el humor siempre absurdo como una lapa pegado a la tragedia”.⁶⁷

La función del arte, según Kosuth, fue planteada originalmente por Duchamp. “El arte moderno y el arte anterior parecían relacionados en virtud a su morfología”. El lenguaje del arte continuaba siendo el mismo, aunque dijera cosas nuevas. El acontecimiento que hizo comprender que se podía hablar otro lenguaje

⁶⁴ Benmayor, S.: 1982, p. 6

⁶⁵ Benmayor, S.: 1982, p. 7

⁶⁶ Benmayor, S.: 1982, p. 7

⁶⁷ Benmayor, S.: 1982, p. 8

y continuar teniendo coherencia artística fueron los primeros ready-mades de Duchamp. Con los ready-mades el arte cambió su enfoque de la forma del lenguaje a lo que se decía. Samy Benmayor, considera que el aporte de Duchamp no fue criticar la naturaleza del arte, sino que cambió la naturaleza del arte, de una cuestión morfológica a una de función.⁶⁸

Luego indica que: “La validez de una obra no consiste en si está o no cuestionándose la naturaleza del arte, sino, la naturaleza del hombre. Es el hombre el que sin saber ni su principio ni su fin, está sobre la tierra preguntándose acerca de su naturaleza e intenta, por todos los medios posibles, conocer, entender, captar su interioridad última y su universo.”⁶⁹

⁶⁸ Benmayor, S.: 1982, p. 10

⁶⁹ Benmayor, S.: 1982, p. 10

3. Análisis

Los datos narrativos encontrados sobre ambos artistas en el plano lúdico se analizaron por medio de una tabla de doble entrada dónde se establecía una comparación para detectar las semejanzas de la mirada lúdica de Marcel Duchamp en la obra de Samy Benmayor. Así mismo cómo se conducían frente a situaciones de la vida tanto académica, biográfica, iconográfica y de trayectoria en su obra. De esta forma se fueron comparando y codificando los datos hasta formar párrafos con sentido claro sobre las evidencias que coincidían respecto a la condición descrita anteriormente.

En el interior del mismo juego creativo estuvo la expansión de la creación de la obra de Marcel Duchamp, así como el recuerdo de la infancia y el entretenimiento del circo en Samy Benmayor. La personalidad lúdica de ambos se refleja en la creación de obras que logran ser una autorrepresentación. En el caso de Duchamp, la “Gioconda con bigote y perilla; en Benmayor “El aparato digestivo de la vaca”, imagen que desde su infancia le llamó la atención y es parte de su imaginario creativo centrado en: cuentos narrados por su abuela; la experiencia de su etapa escolar, donde le interesó representar el sistema digestivo de la vaca, por su forma, por lo entretenido que resultaba dibujarlo, pero que en ese tiempo consideraba que era absurdo aprenderlo.

Marcel, con la expresión lúdica de su obra trató de establecer una relación más cercana con el espectador derribando las barreras existentes entre éste y la obra de arte. De la misma forma Samy Benmayor trata de establecer lazos más directos con sus espectadores al compartir sus experiencias artísticas en talleres para niños y adultos.

Duchamp trabajó la descontextualización del objeto preexistente en sus propuestas artísticas, esto se puede observar en su obra la “Rueda de bicicleta” de

1913, con este montaje de una rueda de bicicleta sobre un piso de madera los objetos pierden su utilidad pasando a ser parte de una idea artística, el artista ahora cumple el rol de creador conceptual de la obra. El trabajo de descontextualización también se desarrolla en Benmayor al trasladar las imágenes de su infancia y de civilizaciones antiguas para armar composiciones.

En el proceso creativo, Duchamp le da mayor importancia a la concepción que a la construcción, generando con los objetos encontrados un *ready made* una ilusión cuya apariencia le da categoría de arte a las cosas ya hechas. La naturaleza de la obra creada con esas características produce un mensaje que pasa a ser desconcertante para el espectador, adquiriendo la forma de un enigma.⁷⁰

Duchamp y Benmayor coinciden en la provocación, ironía, el azar que en conjunto arman un mensaje con doble intencionalidad, por medio de la elaboración de un lenguaje oculto para crear expectación en sus obras. Estas claves articuladas por lo lúdico generan ideas que entrañan la artificialidad de un enigma que establece semejanza con el cuento del disfraz del emperador, donde la ilusión de algo que no existe recrea una apariencia de algo que permite atrapar en sus redes al espectador, llevándolo hacia una contemplación de asombro, generando en él motivación, expectación y activismo.

Lo lúdico presente en la obra de ambos artistas se compone por el azar que guarda celosamente siempre una incógnita. Duchamp, por ejemplo, se dejó llevar por el azar en la construcción de su obra llamada “El gran vidrio” cuando permitió que intervinieran en su proceso de construcción factores del medio ambiente que la rodeaba como la acumulación de polvo, e incluso utiliza el recurso del accidente fortuito de la trizadura del vidrio que lo obligó a dividirlo en dos piezas para poder exhibirlo.

⁷⁰ Tomkims, 1996, citado por Paul, 2013, p.199

Marcel Duchamp con sus juegos perseguía constantemente la provocación y la ironía, utilizando los juegos de palabras que proporcionaban un doble sentido a sus obras, dándole un carácter enigmático “como otro factor de juego”. En Samy Benmayor hay una similitud en el tratamiento de lo lúdico en sus obras, pero desde lo pictórico con la utilización de símbolos sobre personajes de caricatura tanto humanos como de animales con los cuales construye un mensaje oculto.

Lo lúdico de la obra de Duchamp va acompañado de la ironía hacia la institucionalidad del arte por medio de sus creaciones artísticas y una de ellas “El Gran Vidrio” presenta la superficialidad de la representación de una obra, tanto así, que desaparece el soporte tradicional de la obra y el cuadro se hace traslúcido, a través del cual su transparencia deja ver hacia ambos lados como en una ventana.⁷¹ Con esto Duchamp no sólo juega con la obra sino también con el espectador, utilizando el humor como una forma de presentar su independencia y libertad.

Duchamp desarrolló una proto-instalación llamada “Etant donnés”, en la que juega con la ironía de la imagen de dos espacios en principios contrarios al presentar en una sala de exposiciones abierta al público una obra de arte convertida en un acto de voyerismo. En la obra de Marcel Duchamp existe una continua apelación al juego que provoca un humor causado por los contrastes que presenta en ellas y por las referencias eróticas e irónicas. Su burla va dirigida hacia los íconos reconocidos de la cultura. En su obra se encuentran presentes los juegos de palabras, de identidad, de asociaciones enigmáticas y el azar. En Benmayor también se aprecia el azar al practicar la experimentación en el proceso, resultando un producto que desconcierta y a veces se escapa de la planificación artística.

⁷¹ Gutiérrez, M.: 2004, p.177

El ambiente en que se desarrollaron los artistas influyó en su obra. En el caso de Duchamp los eventos ocurridos durante la Primera Guerra Mundial lo obligaron a dejar su país, porque su forma de hacer arte no fue aceptada por los regímenes sociales y políticos de Europa, hecho que lo obligó a trasladarse a los EEUU, donde dio un gran impulso al foco artístico de las segundas Vanguardias. En el caso de la obra de Benmayor “El aparato digestivo de la vaca”, creada el año 1991, describe la alegoría del proceso político acaecidos en su país que comienza con los actos ocurridos el 11 de Septiembre de 1973 en Chile y que finaliza con el paso de la Dictadura a la Democracia en el año 1989.

En las obras de Duchamp está presente la tensión fundada sobre la base de su visión de vida, dirigida a exteriorizar situaciones que le molestaban, ya sea, en obras, objetos artísticos, performance, intervenciones de obras sagradas de la academia en el arte. Así también Benmayor por medio de sus mensajes ocultos en sus obras expresa su compromiso hacia el arte durante el período de Dictadura Militar, en Chile, cuando fue censurado y se envió al exilio a artistas. Por lo tanto, ambos presentan sus críticas frente a los problemas sociales de su diario vivir al ir generando un lenguaje de “íconos propios” para ocultar el mensaje transgresor como lo hacía Pablo Picasso, Frida Kahlo, Diego Rivera, etc.

Existe intención lúdica en las obras de ambos artistas, Duchamp con su obra insigne “La Mona Lisa con perilla y bigote” provocó una controversia al intervenir con esos dos elementos uno de los íconos más reconocido de la historia del arte al transformarlo en un ready-made rectificado. En tanto, Benmayor utiliza elementos que ridiculizan con humor el signo de justicia con la representación de personajes caricaturescos del Olimpo romano con perspectiva egipcia cuya representación está presente en su obra llamada “Declaración de amor” ubicada en el Metro Santiago, *Estación Baquedano*.

En la personalidad de ambos artistas se presenta la necesidad de traspasar los límites, comportándose como verdaderos jugadores en su producción artística a

la luz de sus contemporáneos. Por esto, a Samy Benmayor siempre le ha interesado traspasar los límites en la pintura al no quedarse sólo con lo formal, al ir experimentando con materiales diferentes y composiciones creativas para llegar a un lenguaje cómodo para él.

La libertad lúdica se refleja en la decisión que tomó Duchamp cuando separa sus obras del aspecto físico de la pintura, indicando lo siguiente: “Yo quería huir del aspecto físico de la pintura. Estaba mucho más interesado en aplicar ideas lúdicas a la pintura”.⁷² El interés de Marcel Duchamp se dirigía a ubicar la pintura al servicio de una tendencia lúdica intelectual y lo afirma cuando dice: “quería volver a poner la pintura al servicio de la mente”.⁷³

El arte es, sin duda, algo que va más allá de los límites de la razón y la personalidad de estos artistas. Se demuestra esta condición en Duchamp, ya que esto lo motivó a crear un mundo de ideas artísticas con objetos artísticos lascivos que descolocó al resto de su posición, producto de su actitud sarcástica frente al arte establecido que le llevó a mantener una latencia entre amor y odio.⁷⁴ De esta forma Duchamp hizo evidente en forma lúdica los instintos más bajos del ser humano como un juego sarcástico cargado de humor.

En la obra de Duchamp “La viuda alegre”⁷⁵ se aprecia el humor donde se hace referencia al doble juego de la obra, donde aparece una ventana cegada por unos cuadriláteros de cuero negro en la zona reservada a los cristales. Algo similar ocurre en la obra de Benmayor “El aparato digestivo de la vaca”⁷⁶, como también

⁷² Gutiérrez, M.. 2004

⁷³ Spector, J.: 2003, p.385

⁷⁴ Pensararte.: 2009

⁷⁵ Figura 3

⁷⁶ Anexo 2

en la “Declaración de amor”,⁷⁷ ubicada en la “Estación del Metro Balmaceda” en Santiago en la que se aprecia el doble juego de interpretación producto de observación de mensajes lúdicos, irónicos, eróticos, políticos, etc., al interior.

El arte, con su idea de belleza, se rompe con Duchamp al igual que con Benmayor pues no postulan el ideal de belleza sino el propuesto por “La estética de lo feo” que venía anunciándose desde Burke⁷⁸ y que tuvo su triunfo en la vanguardia.⁷⁹ Así como Karl Rosenkranz, en 1853, publicó el libro “Estética de lo feo”, un ensayo filosófico que trataba de establecer las bases sobre lo que es o no feo, no en un sentido estrictamente estético sino filosófico y moral, Rosenkranz situaba lo feo entre “lo bello en sí” y “lo cómico” como si se tratara de un paso intermedio.

En Benmayor se reafirma el pintar no lo bello sino la belleza de lo feo, coincidiendo con Duchamp en romper con la idea de belleza para abrir el arte hacia una exploración de un lenguaje cómodo y particular. Una belleza que comunique mensajes utilizando un lenguaje particular de signos que exponen en su interior un enigma, en tanto Duchamp indica que: “No importa que la realidad tenga arte, sino interpretar lo que existe en ella de arte”. Esto quiere decir que: lo importante no es reconocer la presencia del arte en la realidad sino, interpretar lo que hay en ella, el lenguaje del arte. En Benmayor prima un lenguaje que le permite construir sus símbolos animalísticos y caricaturescos tanto de personajes del pasado como del presente.

La belleza de lo feo, de lo deteriorado, de lo no perfecto, de lo abstracto, lúdico, picaresco e informal, tiende a ser más auténtico, porque tiene más espesor, más contenido, crítica, denuncia, realidad, etc., En cambio lo bello tiende a lo ideal

⁷⁷ Anexo 3

⁷⁸ Fedro. Revista de Estética y Teoría de las Artes. Nº 8. 2009

⁷⁹ Eco, U.: Historia de la fealdad a cargo de Umberto Eco. 2007

que poco queda en los siglos XX y XXI, puesto que no refleja la tristeza, el apego, el abandono, el diario vivir que enfrenta a diario el ser humano. La estética de Duchamp y la de sus seguidores en la actualidad sigue siendo rechazada por el mismo ser humano que va a las galerías, porque ve en ella el reflejo de su propia realidad que desea mantener oculta.

La estética del caos se encuentra presente en lo espiritual del ser humano, en su vida, en sus procesos mentales que conducen a la imaginación, en lo inesperado, en lo desconocido y lo sorprendente.⁸⁰ Estética que es considerada por estos artistas al incluir en su obra elementos que componen el caos como es el azar y la existencia de una poética lúdica. Samy Benmayor se considera un artista confuso y enloquecido, cuyo caos sucumbe ante un poema escrito por años a punta de colores, manchas y ganas..., no sólo de pintar, sino además de buscar obsesivamente a través del incesante trabajo, la claridad para comenzar a estructurar un lenguaje que le permitiera crear con absoluta libertad, libre de temores, leyes y dogmas.⁸¹ Presentando, de esta manera, su mundo, su infancia, el color, la ingenuidad y la libertad en su obra, manteniendo vigente lo lúdico en su impulso de crear.

Existe, por parte de los artistas, un rescate desde diferentes dimensiones. Duchamp desde las obras de un pasado histórico del arte para criticar la institucionalidad al ridiculizarla; Benmayor desde el lenguaje infantil con una carga simbólica, con un gesto pictórico audaz, con un cromatismo desbordante, de carácter espontáneo y casi irreverente, conectado al recuerdo de su etapa infantil.

La actitud de Duchamp frente al arte le llevó a eliminar cualquier competencia, al realizar algo que no tenía precedente histórico y que fue duramente criticado por la esfera estética. Duchamp, con sus creaciones, echó por

⁸⁰ Alvarado, J.: La estética del caos. 2014

⁸¹ Benmayor, S.: 2008

tierra las ambiciones e ideas del arte anterior a él; con esto trató de aplanar el camino del arte para todos los artistas posteriores. Igual lo hace Benmayor al crear sus ideas pictóricas sin preocuparse en el que dirán, además con sus compañeros de generación trató de recuperar la pintura, el lenguaje y el oficio propio de aquello, que se había perdido con la tendencia conceptual. Los dos artistas crean a su alrededor y en su obra una construcción ideológica de símbolos, gestos, posturas que generan un contexto con características lúdicas destinadas a captar la atención del espectador.

Duchamp cree ver en sus obras un planteamiento influenciado por las aperturas y movimientos del ajedrez, con las cuales construye en su mente la partida formando una imagen interior en la que reside la belleza. Esta imagen mental le permite hacer una traslación del movimiento del ajedrez a la idea de la mecánica artística. En cambio, Benmayor ve en su obra el recuerdo lúdico de infancia, trasladando estas imágenes y colores a una composición de obra donde se mezclan con el azar y el caos en búsqueda de una libertad creadora.

Ambos coinciden en una idea de obra con tendencia lúdica intelectual como planeando un juego de estrategia como el ajedrez; por eso, cuando se ingresa a sus obras los signos que contienen remiten a varios dilemas e hipótesis, conduciendo hacia un acertijo ingenioso cargado de humor y ludismo integrado. El perfil lúdico de estos artistas se exterioriza en sus obras, condición que no deja ajeno a ello a Benmayor, pues indicó en una entrevista (2013) que el carácter del artista modela la obra, así como Marc Chagall en su tiempo declaró que cada persona tiene un color.

Con su personalidad extrovertida, Benmayor, es decir, con su color dio rienda suelta a sus instintos, en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Sin embargo, igual fue criticado ácidamente por sus obras, pero esa crítica fue el motor que motivó una búsqueda de espacios donde sentirse cómodo ante cualquier eventualidad de crítica procedente del entorno artístico.

La crítica estuvo presente en ambos artistas porque su forma de hacer arte no se ajustaba a los cánones establecidos. El primer rechazo que experimentó Duchamp, de una Galería, fue el de su obra “El desnudo bajando de las escaleras”, tema que posteriormente superó renunciando a la pintura por los *ready mades*. En el caso de Benmayor frente a la adversidad de la crítica desarrolló una estrategia que consistió en crear jugando con el recuerdo de sus formas infantiles que pasaron a ser las estructuras básicas para su producción. Estos patrones de imágenes de su infancia son los que han motivado sus creaciones artísticas que se han visto fortalecidas por su carácter positivo frente a la vida y a su afán de crear lúdicamente, sin basarse en la crítica del qué dirán, sino en hacer y disfrutar creando.

Tanto Duchamp como Benmayor basan su obra en la crítica hacia problemas sociales, políticos y propios del devenir artístico. Por ejemplo “La fuente” de Duchamp simboliza un acto de rebeldía hacia el monopolio del arte tradicional que se ejercía en ese entonces. La estrategia empleada por él para liberar el arte de esta amenaza fue mediante obras que enrostran al arte tradicional sus limitaciones de expresión y creatividad ante las necesidades de un mercado que deseaba nuevas alternativas.

Ambos artistas dieron ejemplo de superación frente a la adversidad en el arte. En Benmayor su obra fue marcada por sus amistades, por su formación académica, su experiencia profesional, sus experimentaciones personales, por compartir con sus contemporáneos, su creatividad, sus desahogos, por su adaptación contestataria a lo adverso. Benmayor posee un pensamiento creativo que encuentra su máximo potencial cuando es capaz de enfrentar el fracaso con una actitud lúdica, al ir sorteando obstáculos en la medida en que los va resolviendo y evolucionando en el transcurso de su desarrollo. Al igual Duchamp, buscó un lenguaje que al principio generó rechazo en galerías, pero luego, su seguridad en lo que hacía, lo fortaleció y le permitió desarrollar una variedad de obras innovadoras para su tiempo.

En la investigación, al hacer un cruce con la historia biográfica e iconográfica de estos dos artistas, se pueden reconocer características de Neoexpresionismo en ellas al captar el espacio temporal con objetos artísticos, la temperatura del momento que se estaba viviendo, el temperamento de los críticos de arte frente a las obras provocadoras y transgresoras. Benmayor muestra elementos del conceptualismo al crear ideas pictóricas en sus propuestas artísticas, en las que están presentes características de la Transvanguardia y Neoexpresionismo, el cual reclama contra la actitud represiva de los 60' y 70', caracterizado por el predominio del concepto sobre la expresión, reafirmando el derecho del artista a expresar su propia conciencia mediante la recuperación de la figuración, el elemento fantástico, la tradición pictórica y la pintura hecha a mano, la importancia del signo y del color en el interior de las obras.⁸²

3.1. Reencuentro lúdico de la infancia

En las obras de Benmayor se presentan trazos primitivos similares a como dibujan los niños(as) en la etapa del simbolismo descriptivo. Ejemplo de esto es la obra llamada "El aparato digestivo de la vaca" donde existe evidencia del carácter Neoexpresionista del artista al trabajar con trazos ligeros y precisos, con formas simples y esquemáticas. En el dibujo de la vaca el simbolismo descriptivo evidencia la forma como los niños representan la realidad tal cómo la ven a su temprana edad, dejando al descubierto el interior de lo representado como lo respalda en sus estudios Herbert Read.⁸³

Por los datos narrativos encontrados en ambos artistas se desprende que existió en ellos una infancia truncada: Duchamp al estar al cuidado de una madre

⁸² Dorozoi, G.: 1993, p.444

⁸³ Read, H.: Educación por el arte. 1991

que carecía del sentido del oído, probablemente utilizaba el juego lúdico y entretenido como medio de comunicación con ella. Además, su nacimiento estuvo destinado a reemplazar la pérdida de su hermana que falleció en el parto, proceso que a su madre le costó superar. Luego, durante su infancia el medio que los unía como familia fue el ajedrez. En Benmayor el vacío que le provocó la pérdida de su padre cuando tenía dos años marcó también su desarrollo infantil, cuyos afectos fueron suplidos por su madre y abuela.

Duchamp compitió desde la infancia con sus cinco hermanos. Dos de ellos, brillantes en la pintura, escultura, la hermana que le sigue deseada por su madre y las dos menores. Además, cuando nadie lo apoyó ante la expulsión de su obra en la galería de los independientes, nació en él la necesidad de crear una nueva forma de hacer arte que marcó su éxito futuro en este ámbito.

3.2. Filosofía lúdica de vida

Existe coincidencia en ambos artistas en la soledad de su infancia y en la crítica que recibieron por su forma de hacer arte en sus inicios, factores que les permitieron desarrollar procesos adaptativos para enfrentar su condición ante la adversidad, principalmente frente a la crítica de sus producciones artísticas y su filosofía de vida, de manera que fueron formulando una crítica disfrazada por medio de sus propuestas lúdicas para formar su mundo y su espacio de tranquilidad existencial.

La filosofía de vida que ambos artistas adoptaron, resultó ser la clave. Para Duchamp su recurso procedía de su dialéctica visual para generar mensajes provocadores, en tanto para Benmayor lo lúdico fue un recurso comodín como en un juego de cartas, una forma de salir del apuro por medio del chiste o por algo que quiebre al adversario.

Ambos artistas dejan fluir sus tensiones personales por medio de acertijos artísticos en sus creaciones. En el caso de Duchamp, desplegaba en su imaginación el juego de ajedrez y lo asimilaba con su vida. Entonces, a través de él planteaba sus obras, su toma de decisiones, se liberaba de las tensiones, tratando de buscar en ese laberinto mental, la solución a sus problemas existenciales, de forma lúdica y placentera. En Benmayor, el juego es una instancia que mejora su carácter, aliviana su camino, es un recurso de escape al estrés.

La imposición de vida estuvo presente en ambos artistas. En el caso de Duchamp su familia deseaba que siguiera un lineamiento en el arte más tradicional como fue la tónica entre sus hermanos que brillaban en el terreno de la pintura, escultura, gráfica y fotografía. A Benmayor, su familia le imponía un modelo de vida más formal y estable como fue el trabajo que desempeñó en una oficina de exportaciones.

Duchamp deseaba la libertad en la creación, por eso, en vez de haber una ducha en la galería, ubicó el origen, o sea, la fuente donde se podía beber el verdadero arte. Así también Benmayor deseaba salir en búsqueda de una libertad creativa y tuvo la oportunidad de ingresar a la carrera de Licenciatura en Arte con mención Pintura que le dio la tranquilidad que buscaba.

El sentido de vida es lo que se presenta en estos artistas. Luchan por mantenerse en el círculo del arte con sus defectos y virtudes humanas. Benmayor posee un sentido de vida que responde a un espíritu lúdico el cual se refleja en la forma cómoda de su lenguaje visual, en la forma de expresar, de ver la vida y de darle solución por medio de la adaptación. Es decir, lo lúdico pasa en ellos a ser un recurso que les permite amortiguar el dolor, el sufrimiento, pues son seres en constante cambio que se mueven entre el pasado y el presente.

En este estudio se deja claro que la filosofía lúdica presente en la personalidad de ambos artistas les permitió ser seres en constante adaptación al

sistema de vida que les corresponde vivir, trayendo como respuesta la apuesta al azar de la expresión lúdica del juego en sus obras.

3.3. El caos como fuente lúdica

Según Gadamer el caos en una obra de arte es una característica que evidencia la presencia clave de la existencia del juego lúdico. Éste se presenta en los artistas durante el proceso de creación de ideas de un objeto o cuando la obra toma el carácter de orden en el momento que se declara terminada.

También el azar es un precedente de la existencia de lo lúdico en sus trabajos artísticos. El beneficio de la duda presente en una obra de arte demuestra la existencia del juego en ellas, según Graciela Scheines.

Lo lúdico está relacionado con el arte, así lo demuestra Gadamer con su investigación al indicar que artistas como Picasso, Miró y Calder fueron audaces en el proceso de creación artística al combinar múltiples técnicas que parecían no tener finalidad, pero que, luego de concluir la obra se establecía una configuración ordenada de elementos.

La infancia en ambos artistas modeló su forma lúdica de relacionarse con su entorno, ya que el artista es un jugador cuyas posibilidades de tiro son sus cartas y sus apuestas, son los contenidos que defiende en el juego. Además, el artista como jugador se mueve y explora libremente todas las posibilidades que el ambiente le proporciona en forma desordenada, incierta, caótica, hasta lograr en esa conexión creativa y lúdica, una posibilidad ordenadora.⁸⁴

⁸⁴ La lúdica en el arte, 1991

Winnicott indica que el juego es una actividad incierta que se desarrolla en una zona de distensión neutra, propicia para la creatividad, donde no existe ni el tiempo ni el espacio conectado con la realidad tal como el adulto lo conoce. Es aquí donde el imaginario aflora y se produce el pensamiento, activándose así los modos de pensamiento simbólico. Ambos artistas utilizan ese método que consiste en crear e innovar como producto de un vaivén procedente de energías internas y externas que proceden del universo.

Tanto Duchamp como Benmayor coinciden en la capacidad creativa de producir nuevas alternativas visuales, que generan un automovimiento visual o mecánico, cuyo objetivo es que la obra interactúe con el espectador. Esto se evidencia en los elementos que incorporan en sus obras, por ejemplo: El movimiento que resulta de las líneas sinuosas empleadas por ambos. En las obras “Desnudo bajando de la escalera”, “El joven hombre triste viajando en un tren” se separa la figura de la forma y se generan otros, como los lineamientos del movimiento del arte Futurista.

Benmayor plantea en la pincelada una jugada estratégica, así como Duchamp con la composición de objetos encontrados o artísticos, por lo que se podría decir que la estética de la Teoría del Caos se introduce por medio del juego en el arte visual. Desde este punto de vista la Teoría del Caos forma y deforma para luego reformularse como un espiral infinito.

En Marcel Duchamp también está presente el azar. Ejemplo de esto se describe en una de sus obras que regaló a su hermana para su matrimonio que fue un objeto artístico que consistía en un libro de matemáticas colgado en el balcón de su recámara de tal manera que las condiciones de la intemperie condicionaría su estado a lo largo del tiempo, tanto que, con el paso de los años se cayó y terminó por destruirse. Lo no planificado también se encuentra en Benmayor.⁸⁵ Según él,

⁸⁵ Benmayor, S.: 2013

todo depende de lo que sucede jugando y probando con elementos, bosquejos, bocetos, etc., es algo fortuito que resulta del destino de su pintura.

Con el arte se logra una heterogeneidad de la homogeneidad del caos, donde el caos va de la mano de la armonía y la vida es la esperanza de un juego de estrategia. De aquí proviene el mundo “ficticio” y el biológico, de la muerte y la vida que parecen repetirse en la realidad.⁸⁶

3.4. La lúdica interpretación de obra

El contenido de la producción de obra en Duchamp se basó en la denuncia al sistema artístico imperante dominado por los poderes políticos de gobierno, la burguesía mercantil y las guerras mundiales. Tampoco estuvo ausente en Benmayor frente a figuras y sistemas políticos, ya que representó la Dictadura del Gobierno Militar y los exilios, por medio de su obra “El aparato digestivo de la vaca” al narrar por medio de símbolos animalísticos la escena de la liberación dejada con el paso de la dictadura a la transición democrática, marcando dos momentos: un antes, donde el arte pasó por el proceso de la digestión y un después, con la renovación del sistema digestivo al ser alimentado el cuerpo del animal con nutrientes nuevos.

“El aparato digestivo de la vaca”, presenta un mensaje contenido sobre la base del proceso que se venía desarrollando en el interior de un país, Chile, metáfora que se presenta en el interior del sistema digestivo de una vaca, que al igual que el símbolo de una bandera deja entrever, por medio de un ojo, su estrella de libertad. En ese mar que tranquilo puede bañar, los litorales de un país reprimido por la dictadura, muestra el rostro inocente de un mamífero espectador

⁸⁶ S. Lupasco, 1968

sonriente, frente al proceso de cambio producto del paso de la dictadura a la democracia.

Las aves que vuelan a su alrededor, como gaviotas que vuelven del exilio, hacen resonar cantos de alegría frente al silenciamiento en el que estaban, por haber permanecido alejadas de su país.

El retorcido y largo proceso, por cierto, es representado por el ovillado y distorsionado intestino delgado y grueso de la vaca, a raíz de los constantes altos y bajos que tuvieron que vencerse para lograr una libertad de expresión en las artes visuales.

Samy Benmayor, con un estilo de pintura neoexpresionista lúdica, comunica un mensaje lúdico que procede de su infancia, la cual valora al indicar que “La infancia guarda el tesoro más querido para mí la no-existencia de los límites entre fantasía y realidad es una cosa que me mueve hasta el día de hoy”⁸⁷.

El ingrediente lúdico se encuentra en ambos, la personalidad que los distingue para solucionar los problemas es por medio del juego, del chiste, la ironía, la poesía de la vida en sí. Esta condición ejerce un estigma de éxito en la difusión y producción de la obra al crear empatía con sus espectadores.

En esta investigación la importancia de encontrar las claves lúdicas en Duchamp y en la obra de Benmayor permite, en primer lugar, el reconocimiento del aporte del Conceptualismo de Duchamp no tan solo en el ámbito de objetos artísticos sino también en los pictóricos en la medida que Samy Benmayor reconoce los aporte de este artista en el cambio de idea de arte como en el legado dejado en el arte. Además, Duchamp, al ser un representante del Conceptualismo

⁸⁷ Benmayor, S.: 2008

como tal con sus inclinaciones lúdicas, da a entender que con él se inicia la práctica del Conceptualismo con matices lúdicos.

La existencia de una intersección entre ambos artistas deja entrever que se produjo en el arte un traspaso en los límites de la frontera del objeto artístico al estar presente en la obra de Benmayor consideradas de corte Neoexpresionista ciertas características de un Conceptualismo pictórico. Sin embargo, no sería un Neoexpresionismo puro, ya que contiene al igual que la obra de Duchamp una carga lúdica en su forma de expresión estrechando la brecha entre el Conceptualismo lúdico de Duchamp con el Neoexpresionismo lúdico de Benmayor.

Lo anterior precipita en una prescripción indispensable para comprender la importancia de tal comparación, pues el caso de Benmayor demuestra que la pintura, creada por él, contiene una tendencia lúdica intelectual, es decir, que un pintor chileno como el estudiado ha pensado la pintura de forma inteligente y no sólo retiniana.

Complementado con lo anteriormente descrito Duchamp y Benmayor trabajan con el doble sentido o la doble interpretación de sus obras al ir dejando pistas para una y/o múltiples interpretaciones. Así, la obra abierta transita en el terreno de lo connotativo y va más allá de la simple interpretación. Ambos transitan en el terreno de lo connotativo, demostrando una actitud arriesgada al generar un caos que luego logra un orden armónico como en el caso de Alexander Calder, Picasso y Miró.⁸⁸

Es decir, ambos artistas en su vida experimentaron caos que les han llevado a crear de una forma profunda, diversa y con espesor de contenido. El juego para Duchamp era su fuente de inspiración en sus creaciones artísticas y jamás pensó

⁸⁸ Gadamer, H.: 2013

que existiría una ruptura entre ambos. El amor por el arte de ambos artistas estuvo inspirado por su vida y contextos donde estuvieron inmersos.

La personalidad de estos artistas está marcada por la existencia y la realización personal, que además se relaciona con la fluidez en la realización de proyectos, su instrucción formal e informal, el acceso a fuentes complementarias para conocer el arte nacional e internacional.

3.5. Duchamp como referente lúdico

Duchamp toma como un desafío el contenido que impregna a su obra, que pasa a ser un ejercicio de juego inteligente proactivo, es decir, un desafío para él. Condición que es valorada por Benmayor en su memoria de Tesis al considerarlo como un referente importante para su creación, ya que su obra apunta a una pintura inteligente que goza de libertad. Además siente admiración por su capacidad de pararse frente a su grupo de personajes que se creían los dueños del arte, al ser quien cambió de trayectoria la idea que se tenía hasta ese momento, logrando críticas negativas a su obra e ideas artísticas.

Para Benmayor, el arte fue antídoto a su aburrimiento, ya que desde pequeño no tuvo contacto con otros niños, sólo tenía la oportunidad de observar desde su casa el circo que lo motivaba y de donde extrajo esos colores y formas para su vida artística. Por esto, la base de su imaginario para la creación de su obra procede de su infancia de la cual recuerda episodios de su vida y se transformó en beta artística.⁸⁹

⁸⁹ Benmayor, S.: 2008

La obra “Jaula con terrones de azúcar”⁹⁰ de Duchamp fue la que más le impactó a Benmayor, ya que reinterpreta el sentir artístico de muchos que deseaban romper con la cultura de ese entonces, porque arrastra una carga pesada que impedía expresar sus sentimientos. Lo lúdico se presenta en Benmayor y se expresa en la libertad que persigue, principalmente cuando hace comentarios de su obra que “describe metafóricamente”[...] como algo nauseabundo una “sopa de arvejas” [...]

La simpleza de su creación la buscó en sus experimentaciones desde su carrera de pregrado y en uno de sus referentes pictóricos, Vincent Van Gogh, de quien valoró su acto heroico de entregar por una buena obra hasta las orejas, esto se refleja cuando dice en su Memoria de Tesis “quiero ser entendido desde la simpleza, por una causa justa entregaré las orejas como lo hizo Vincent Van Gogh”.⁹¹

Aunque no es un referente artístico directo, Marcel Duchamp demuestra su admiración en el proceso de creación. En su memoria de investigación lo expresa así: “Después de varios días sin dormir y/o con pesadillas al respecto, parece que estoy llegando a una tremenda conclusión, pero la verdad es que verdaderamente el que en verdad se ha aparecido es el famoso Duchamp la esperanza ha estado siempre muerta y siempre viva.”⁹²

La forma de hacer arte por parte de Duchamp fue considerada por Benmayor como un humor absurdo, esto lo señaló en su memoria de Tesis al decir que “le parece importante y grandioso antes que nada el humor en Duchamp, el humor siempre absurdo como una lapa pegada a la tragedia.”⁹³

⁹⁰ Anexo 9

⁹¹ Benmayor, S.: 1982, p.6

⁹² Benmayor, S.: 1982, p.7

⁹³ Benmayor, S.: 1982, p.8

Según Samy Benmayor con los ready made de Duchamp se podía hablar en otro lenguaje sin perder coherencia artística, al cambiar la naturaleza del arte de una cuestión morfológica a una de corte funcional ⁹⁴. Para él la ludicidad proviene de su inquietud por el universo y la función del hombre en él. Benmayor valora el aporte de Duchamp al cambiar y descubrir otro aspecto más profundo de la naturaleza del arte, indicando que: “La validez de una obra no consiste en si está o no cuestionándose la naturaleza de ella, sino la del hombre. Es él quien, sin saber su principio ni su fin, está preguntándose por su naturaleza e intenta conocer y entender su interioridad última y su universo. ⁹⁵

⁹⁴ Benmayor, S.: 1982, p. 10

⁹⁵ Benmayor, S.: 1982, p.10

4. CONCLUSIONES

Duchamp como Benmayor, representan en sus creaciones además de un tema consciente uno inconsciente derivado de sus afectos, su historia, sus contextos culturales, represiones, su forma de producción de obra, sus orientaciones sexuales, su visión frente a la vida y al arte.

En la obra de Benmayor se refleja lo lúdico de su ser, tanto en la creación como en la recreación de sus propuestas artísticas. Así como también Duchamp en su tiempo hizo del arte un juego de interpretaciones sin límites con sus pinturas y objetos artísticos.

Las obras, al ser creadas por seres humanos que comparten códigos culturales comunes pueden ser analizadas en base a su historia de vida que contempla tanto la académica, la biográfica, iconográfica y la trayectoria en su obra. De esta manera, la forma lúdica como es enfrentada la obra por Duchamp, presenta similitudes en la de Benmayor, en aspectos como la provocación, ironía, el azar y además del empleo de un lenguaje artístico con doble intencionalidad que crea expectación en sus obras. Estas claves articuladas por lo lúdico generan un enigma que recrea el mensaje principal de fondo con el objetivo de capturar la atención del espectador, llevándolo hacia una contemplación de asombro, generando en él motivación, expectación y activismo.

El objetivo de estos artistas con sus obras generan en el espectador una conexión directa por medio de una tendencia lúdica intelectual expresada en forma de acertijo que suele ser una tela que no deja ver con claridad como un disfraz que se atreve a ocultar la verdad, son miles de capas de veladuras que impiden su traducción, donde existe un contenido manifiesto y otro latente. El primero es el mensaje descriptivo o denotativo y, el segundo, es el connotativo, la interpretación de esa cantidad de información parcelada o fragmentaria. Entonces la importancia de cargar con ludicidad una obra de arte visual es para denunciar en forma

disfrazada todo tipo de represión al que es expuesto el ser humano, para lograr un desahogo y establecer la calma frente al caos reinante.

La lúdica interpretación de sus obras cobra un doble sentido al ir proporcionando pistas para posibles interpretaciones dejando abierta la obra en el terreno de lo connotativo. Es por ello que la transferencia de información evidente y no evidente a simple vista de la obra de ambos artistas se enlaza con la visualidad que tiene origen en su inconsciente, procedente de su historia de vida, de su identidad, que les lleva a incluir signos lúdicos que los caracterizan. Existe un grado de ironía junto a lo lúdico de sus obras en la medida que se oculta el contenido principal de sus obras.

En Duchamp predomina una provocación irónica dirigida a la crítica del arte de su tiempo disfrazado por medio de la creación de juegos de palabras con un doble sentido con carácter enigmático “como factor de juego”. En Samy Benmayor hay una similitud en el tratamiento de lo lúdico en sus obras, pero desde lo pictórico, con la utilización de símbolos sobre personajes de caricatura tanto humanos como de animales con los cuales construye un mensaje oculto.

Existe intención lúdica en las obras de Duchamp cuando provoca controversia al intervenir con elementos icónicos reconocidos de la historia del arte y los transforma en un ready-made rectificado. En tanto, Benmayor al utilizar elementos que ridiculizan con humor los signos de justicia con la representación de personajes caricaturescos del Olimpo romano con perspectiva egipcia cuya representación está presente en su obra llamada “Declaración de amor” ubicada en el Metro de Santiago, Estación Baquedano.

Samy Benmayor tiene similitud con Marcel Duchamp en la forma de trabajar en sus producciones artísticas con una poética lúdica. Ambos utilizan la manipulación inteligente de juegos de palabras en las imágenes que generan en el espectador, porque ven en él un ser inteligente y crítico de la realidad en la que

vive, por esto no son seguidores de modelos academicista ancestrales sino que usan la experimentación de ensayo y error,⁹⁶ modificando la forma de ver el arte desde una lúdica perspectiva creativa y perdurable con el tiempo.

Benmayor aplica el ingrediente lúdico de Duchamp en sus obras pictóricas, pero desde una mirada no conceptualista. La posición de Duchamp fue más extremista porque bordeaba una ironía perversa frente a la crítica del arte. En cambio, Benmayor posee una ludicidad un tanto ingenua y traviesa, más conciliadora.⁹⁷

Duchamp, además de darle un contenido lúdico a sus obras, trabajó con el ajedrez su referente lúdico imitando la plasticidad de los movimientos de ajedrez en el proceso de su creación de obra. La idea de la imagen mental que le provoca el ajedrez la traslada a la idea de la mecánica artística. En cambio, Benmayor ve en su obra el recuerdo lúdico de infancia, trasladando estas imágenes y colores a una composición de obra donde se mezclan con el azar y el caos en búsqueda de una libertad creadora.

El grado lúdico de las obras de Benmayor se encuentra en lo que transmiten, en el contenido mismo de ellas, en lo que comunican, pues los elementos con los que se construye la obra son sólo eso, medios para representar, ya que el panorama lúdico lo constituye el todo unido y guiado por las intenciones conscientes e inconscientes del artista.

La concepción de obra en Duchamp cumple un rol principal pues allí se planea la composición de los objetos encontrados los ready made, con los cuales va generando una ilusión cuya apariencia le da categoría de arte a las cosas ya hechas. La naturaleza de la obra creada con esas características produce un

⁹⁶ Benmayor, S.: 2013

⁹⁷ Brugnoli, F.: Entrevista personal en la sala de clases del profesor. 2013

mensaje que pasa a ser desconcertante para el espectador, adquiriendo la forma de un enigma.

En ambos artistas existe una visión de vida similar al disfrutar con lo que hacen, con libertad, humor, ludicidad y otros ingredientes, que pasan a ser sus planteamientos lúdicos filosóficos frente a la adversidad a la que han estado expuestos, lo que les ha provocado gravitar en el mismo ámbito de la genialidad y de la creación artística.

La intensión lúdica de Marcel Duchamp se encuentra en el juego creativo así como en Samy Benmayor se presenta en el recuerdo de su infancia y en el entretenimiento del circo. La personalidad lúdica que subyace en ellos se trasposa a sus creaciones como verdaderas autorrepresentaciones. En el caso de Duchamp la “Gioconda con bigote y perilla”, en Benmayor “El aparato digestivo de la vaca”, imagen que desde su infancia le llamó la atención y es parte de su imaginario creativo centrado en: cuentos narrados por su abuela; la experiencia de su etapa escolar, donde le interesó representar el sistema digestivo de la vaca, por su forma, por lo entretenido que resultaba dibujarlo, pero que en ese tiempo consideraba que era absurdo aprenderlo.

Tanto en Duchamp como en Benmayor está presente la crítica frente a los problemas sociales de su diario vivir generando para esto una modalidad de producción de obra provista de “íconos propios”. Duchamp lo expresó por medio de objetos artísticos, performance, intervenciones de obras sagradas de la academia en el arte. Benmayor por medio de sus mensajes ocultos en sus obras pictóricas expresa su compromiso hacia el arte durante el período de Dictadura Militar en Chile cuando fue censurado y se envió al exilio a artistas.

La humanización de la obra de arte fue una búsqueda de Marcel Duchamp y sigue siendo en Samy Benmayor a través de la expresión lúdica para establecer una relación más próxima con el espectador. La acción de descontextualizar los

objetos de su realidad cotidiana es una actitud lúdica por parte de Duchamp para tratar de descolocar al espectador de su realidad por medio de composiciones que provoquen intriga, cuestionamiento y expectación. El trabajo de descontextualización también se desarrolla en Benmayor al trasladar las imágenes de su infancia y de civilizaciones antiguas para armar composiciones.

La personalidad de ambos artistas contiene una necesidad de libertad lúdica, comportándose como jugadores en su producción artística a la luz de sus contemporáneos. Por esto, Duchamp cambió el atril por el objeto artístico y Benmayor se mantiene en la pintura, pero desde el terreno de la experimentación con diferentes materiales y composiciones creativas que le han llevado a un lenguaje cómodo.

La forma de hacer arte traspasó los límites de la razón de estos artistas. Situación demostrable en Duchamp en la generación de ideas artísticas con objetos lascivos que descolocó a sus opositores, producto de su actitud sarcástica frente al arte, evidenciando en forma lúdica los instintos más bajos del ser humano como un juego sarcástico utilizando el humor como una forma de presentar su independencia y libertad. Con la decisión que tomó Duchamp al separar sus obras del aspecto físico de la pintura demuestra su libertad lúdica, ya que estaba más interesado en aplicar ideas lúdicas a una pintura al servicio de la mente.

Duchamp replica algunos vicios de la realidad del cotidiano y lo canaliza en sus obras con humor e ironía como el acto del voyerismo de una forma irónica en su obra realizada en 1966 "La cáscara, óleos, el gas del alumbrado", convierte al espectador en cómplice en el acto de husmear en un espacio oculto condicionando este acto en una continua apelación al juego irónico provocativo que no deja fuera ni siquiera a los iconos reconocidos de la cultura en la historia del arte. Tanto así que Benmayor considera que las intervenciones artísticas de Duchamp están enmarcadas dentro de un humor absurdo con una dosis de tragedia.

El contexto social, político y cultural dónde se desarrollaron los artistas estudiados influyó definitivamente en su obra. En el caso de Duchamp su forma de hacer arte no fue aceptado por el régimen político instaurado en su país durante la Primera Guerra Mundial obligándolo a trasladarse a los EEUU, donde dio un gran impulso al foco artístico de las segundas Vanguardias. En el caso de Benmayor no corrió mejor suerte al encontrarse en un período de la historia de su país donde le correspondió ser testigo sólo de exilios y violaciones a los derechos humanos con la Dictadura del Gobierno Militar desde 1973 a 1988 en Chile y que finaliza con el paso de la Dictadura a la Democracia en el año 1989.

Del análisis del estudio se pudo concluir que si existe una mirada lúdica de Duchamp en la obra de Samy Benmayor, al detectarse en sus obra signos, formas, contenidos, intenciones, críticas, en torno a lo lúdico del ser expresado en el azar, la ironía, la provocación, la experimentación, el caos, el humor, etc., tanto en sus procesos de creación como en sus productos artísticos. De esta conclusión se desprende también la búsqueda de una libertad creativa con matices de ludicidad como un aporte a la sociedad con el objetivo de reconocerse en equilibrio con su ser interno, su entorno y sentirse parte del proceso creativo de la sociedad que forman parte.

En la investigación se especifica los aspectos de la dimensión del arte lúdico que comparten estos artistas como la provocación, la ironía, el humor y el erotismo, complementado con la similitud en su actitud lúdica para hacer frente a la crítica del arte y al tipo de filosofía de vida que compartieron que resultó ser una constante adaptación a las críticas que les hacían sus contemporáneos.

El arte lúdico aporta al alma, al cuerpo físico, al cerebro a la oxigenación de los tránsitos de la vida. Aunque debemos conocer las reglas básicas de formación en el arte, se debe evitar quedarse sólo con ellas para poder proseguir con las inquietudes que van más allá de lo que existe en el sistema para conocer las diferencias y poder innovar en lo mejor de ellas.

La idea de belleza cambia de rumbo con las posiciones artísticas de Duchamp y Benmayor al postular a “La estética de lo feo” que venía anunciándose desde Burke” y que tuvo su triunfo en la vanguardia. Así como Karl Rosenkranz en 1853 publicó el libro “Estética de lo feo”, un ensayo filosófico que trataba de establecer las bases sobre lo que es o no feo, no en un sentido estrictamente estético sino filosófico y moral, Rosenkranz situaba lo feo entre “lo bello en sí” y “lo cómico” como si se tratara de un paso intermedio.

Ambos coinciden con la ruptura de la idea de belleza para abrir el arte hacia una exploración de un lenguaje cómodo y particular. Una belleza que comunique mensajes utilizando un lenguaje particular de signos que exponen en su interior un enigma, para Duchamp lo importante es interpretar lo que hay de arte en la realidad cotidiana por medio del lenguaje. En Benmayor prima un lenguaje que le permite construir sus símbolos animalísticos y caricaturescos tanto de personajes del pasado como del presente.

La forma de arte sin precedente creada por Duchamp eliminó toda competencia en su área echando por tierra las ambiciones e ideas del arte anterior a él, al innovar la idea en el mundo artístico hizo más inclusivo el arte para la posteridad. De igual manera práctica esta postura está presente en Benmayor al crear sus ideas pictóricas sin preocuparse en el que dirán. Ambos buscan con sus construcciones artísticas un ambiente lúdico destinado a captar la atención del espectador.

El perfil lúdico de estos artistas se exterioriza en sus obras al coincidir en una idea de obra con tendencia lúdica intelectual hacia la crítica de problemas sociales, políticos y propios del devenir artístico. Sin embargo, la estrategia de producción de obra fue criticada duramente en ambos artistas por su nueva búsqueda de espacios de innovación en el arte. Ante la adversidad de la crítica, Benmayor empleó una estrategia que consistió en crear jugando con el recuerdo de sus formas infantiles que pasaron a ser las estructuras básicas para su producción.

Estos patrones de imágenes de su infancia son los que han motivado sus creaciones artísticas que se han visto fortalecidas por su carácter positivo a la vida y a su afán de crear lúdicamente sin basarse en la crítica del qué dirán, sino en hacer y disfrutar creando.

Los modos de accionar en el arte fueron similares, pero el mensaje que deseaban transmitir era diferente. En Duchamp existe un rescate de un pasado histórico del arte para criticar la institucionalidad al ridiculizarlas; Benmayor lo hace desde el lenguaje infantil con una carga simbólica, con un gesto pictórico audaz, con un cromatismo desbordante, de carácter espontáneo y casi irreverente, conectado al recuerdo de su etapa infantil.

Existe un reencuentro lúdico de la infancia en ambos artistas producto de que ésta fue truncada por la ausencia del afecto maternal o la pérdida de un padre creándose un vacío emocional que les produjo una necesidad de búsqueda que precipitó en la creación de nuevas formas de hacer arte que marcó su éxito futuro en lo artístico. Esta etapa de vida, modeló, en ambos artistas, su forma lúdica de relacionarse con su entorno y su quehacer artístico donde, como jugadores, sus movimientos y exploraciones en su ambiente caótico encontraron la posibilidad ordenadora que estructuró su lenguaje artístico.

La estética del caos se presenta en los artistas estudiados en varios sentidos como en la experimentación con materiales formas y objetos, en la intención comunicativa, en sus formas compositivas, en los contenidos trabajos con segundos lenguajes, en el enfoque de sus trabajos hacia la crítica artística frente a la cual Duchamp se vio en una continua lucha y Benmayor en un continuo aprendizaje en construcción. Al dejarse llevar por el juego de probabilidades con sus obras, demuestran su capacidad de arriesgarse a lo desconocido y perseguir sus ideales a pesar de todo el esfuerzo que les demandara. En Benmayor el impulso lúdico de la creación lo llevó a estructurar un lenguaje que le permitió crear con absoluta libertad, libre de temores, leyes y dogmas.

Por medio de la investigación se establece un cruce entre la historia biográfica e iconográfica de estos artistas, reconociendo en ellos las características del Neoexpresionismo al captar el espacio temporal con objetos artísticos, el contexto político-cultural y social del momento y la posición de los críticos de arte frente a las obras provocadoras y transgresoras. Benmayor muestra elementos del conceptualismo al crear ideas pictóricas en sus propuestas artísticas, en las que están presentes características de la Transvanguardia y Neoexpresionismo, el cual reclama contra la actitud represiva de los 60' y 70', caracterizado por el predominio del concepto sobre la expresión, reafirmando el derecho del artista a expresar su propia conciencia mediante la recuperación de la figuración, el elemento fantástico, la tradición pictórica y la pintura hecha a mano, la importancia del signo y del color.

Existe una coincidencia en la filosofía lúdica de vida en ambos artistas causada por la soledad de su infancia y la crítica que recibieron por su forma de hacer arte en sus inicios, factores que les permitieron desarrollar procesos adaptativos para enfrentar su condición ante la adversidad, principalmente frente a la crítica de sus producciones artísticas y su filosofía de vida, de manera que fueron formulando una crítica disfrazada por medio de sus propuestas lúdicas para formar su mundo y su espacio de tranquilidad existencial. Para ellos, resultó clave en la dialéctica visual en la generación de mensajes provocadores, donde lo lúdico fue el elemento que estableció el quiebre del adversario. Sus problemas existenciales se resolvieron por medio de una clave lúdica, que les permitía dejar fluir sus tensiones por medio de creativos acertijos artísticos.

El sentido de vida es lo que se presenta en estos artistas descrito como una lucha por mantenerse en el círculo del arte con sus defectos y virtudes humanas. Reflejado en Benmayor en su sentido de vida que responde a un espíritu lúdico que deja fluir en forma cómoda su lenguaje visual que se va adaptando a diferentes situaciones que le presenta la vida. Para ambos, lo lúdico pasa a ser un recurso que amortiguar el sufrimiento que conlleva el ser en constante cambio.

En este estudio se deja claro que la filosofía lúdica presente en la personalidad de ambos artistas les permitió ser seres en constante adaptación al sistema de vida que les corresponde vivir, trayendo como respuesta la apuesta al azar de la expresión lúdica del juego en sus obras.

En Duchamp y Benmayor el caos pasa a ser una fuente de creación lúdica visto desde la experiencia de combinar múltiples técnicas e innovar con objetos composiciones provocadoras, generando un tipo de caos sin finalidad, pero que, luego de concluir el proceso de creación se establece una configuración ordenada de elementos que dan como resultado una obra.

Desde este punto de vista la Teoría del Caos forma y deforma para luego reformularse como un espiral infinito. En Marcel Duchamp está presente el azar así también como lo no planificado se encuentra en Benmayor que según su perspectiva artística todo depende de lo que sucede jugando y probando con elementos, bosquejos, bocetos, etc., es algo fortuito que resulta del destino de su pintura, por lo que se podría decir que la estética de la Teoría del Caos se introduce por medio del juego en el arte visual.

Existe una lúdica interpretación de obra en ambos artistas desde la denuncia que hizo Duchamp al sistema artístico imperante a la denuncia frente a figuras y sistemas políticos de su país en Benmayor. El ingrediente lúdico se encuentra en la personalidad que poseen para solucionar los problemas por medio del juego, del chiste, la ironía, la poesía de la vida en sí. Esta condición ejerce un estigma de éxito en la difusión y producción de la obra al crear empatía con sus espectadores.

En esta investigación la importancia de encontrar las claves lúdicas en Duchamp y en la obra de Benmayor permite, en primer lugar, el reconocimiento del aporte del Conceptualismo de Duchamp no tan solo en el ámbito de objetos artísticos sino también en los pictóricos. En segundo lugar, reconocer una subdivisión del Conceptualismo a uno de tipo lúdico que traspasa las fronteras del

objeto artístico. En tercer lugar, la relación directa entre el Neoexpresionismo con el Conceptualismo el que sería Neoexpresionismo lúdico en relación con el Conceptualismo lúdico de Duchamp. En cuarto lugar, el que un artista chileno como Samy Benmayor ha pensado la pintura de una forma inteligente y no retiniana.

Para Benmayor, Duchamp es su referente lúdico en su proceso de creación, ya que su obra apunta a una pintura inteligente que goza de libertad. Además siente admiración por su capacidad de establecer un cambio en la idea que se tenía hasta ese momento sobre el arte. La obra de Duchamp reinterpretó el sentir artístico de muchas personas que deseaban romper con la cultura de ese entonces, por la carga pesada que impedía expresar sentimientos.

En su Memoria de Tesis, Benmayor describe la simpleza de su creación basada en sus experimentaciones desde pregrado y siguiendo el ejemplo de uno de sus referentes pictóricos Vincent Van Gogh, de quien valoró su acto heroico de entregar por una buena obra hasta las orejas.

Según Samy Benmayor con los *ready made* de Duchamp no se podía hablar en otro lenguaje sin perder coherencia artística, al cambiar la naturaleza del arte de una cuestión morfológica a una de corte funcional. Para él la ludicidad proviene de su inquietud por el universo y la función del hombre en él. Benmayor valora el aporte de Duchamp al cambiar y descubrir otro aspecto más profundo de la naturaleza del arte, que radica en el artista que crea la obra él cual por medio de ella trata de conocer y entender el por qué de su existencia.

En la similitudes de ambos artistas se logra determinar que existe una intencionalidad de aplicar imágenes provocadoras, líneas graciosas, mensajes provocadores, etc. que dan a entender que el artista goza con lo que hace y rescata su infancia desde lo lúdico. Marcel introduce lo lúdico en su arte desde su discurso en contra del arte de academia existente en su tiempo. Su herencia traspasa los límites en el tiempo e influye en la obra de artistas como Benmayor

que sabe emplear el humor y la ludicidad para atraer al espectador y hacer funcionar su mente como un laberinto de emoción. También al establecer semejanzas entre ambos, pasa a ser una oportunidad de conocimiento de los pintores contemporáneos chilenos, porque Benmayor se transforma en un modelo de comparación con otros de sus contemporáneos.

La metodología empleada en esta tesis permite reconocer los aspectos de arte lúdico de Marcel Duchamp en Benmayor, que a pesar de encontrarse distantes en el contexto del tiempo, presentan una cercanía en la creación de obra. Esto permite determinar que existen continuadores de Marcel Duchamp que desean ver el arte libre de ataduras políticas y culturales que es necesario reconocerlos, porque han sido artistas que han podido seguir en su producción una línea auténtica que motiva a su vez a otras generaciones a buscar otros caminos en el arte que enriquezcan las artes visuales de hoy.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, J. (2014) “La estética del caos”. Jorge Alvarado Planas. Publicado en la revista digital Antroposmoderno. 10 de Febrero de 2014. Obtenido en Marzo de 2014 desde, http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=166
- Barrera, C. (2008) Arte y Juego en Federico Nietzsche. Obtenido 02 junio de 2008, desde: <http://vereda.saber.ula.ve/estetica/gie/carmenbarrera.htm>
- Benmayor, S. (2008) Entrevista por correo electrónico. Dirección electrónica benmayor@vtr.net. Obtenido en septiembre 22 de 2008.
- Benmayor, S. (2013) Entrevista personal el Lunes 15 de Julio, en el taller del artista ubicado en calle Girardi 1447 Providencia, Santiago.
- Benmayor, S. (1982) Investigación sobre la pintura o el renacimiento de la pintura. Memoria para optar al grado Académico de Licenciado en Artes Plásticas con mención en Pintura. Profesor guía Gonzalo Díaz Cuevas. Página 7-8-9-10. Universidad de Chile. Facultad de Artes. Departamento de Artes Plásticas. Santiago. Chile.
- Brugnoli, F. (2013) Entrevista personal en la sala de clases del profesor el día Miércoles 17 de Julio de 2013 sobre el arte lúdico. Facultad de Artes Sede las Encinas Macul, Santiago.
- Bürger, P. (2000) Teoría de la vanguardia. Traducción de Jorge García. Prólogo de Helio Piñón. Tercera Edición. Editorial Península. Barcelona.
- Caillois, Roger. (1958) Teoría de los juegos (ensayo). Six Barral. Barcelona. España.
- http://www.nuestro.cl/notas/rescate/susana_mancilla1.htm

Clausius, R. (1865) Entropía Caos y Orden, Obtenido el 01 de Julio de 2013 desde, http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/carmona_c_dc/capitulo1.pdf

Cesarman, (1982) Entropía Caos y Orden. Página 15. Obtenido el 01 de Julio de 2013 desde, http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/carmona_c_dc/capitulo1.pdf

Crenes, P (2014) “Revista de Letras”. La vanguardia.com. Reportajes. Pedro Crenes Castro. 09 de Julio de 2009. Obtenido el 03 de Marzo de 2014 desde, <http://revistadeletras.net/la-estetica-de-lo-feo/>

Dawn, A (1977). “Fotomontaje”. Barcelona. Bosch, Casa editorial S.A. Cita en el Catálogo de la Exposición Duchamp. Comisaria de la exposición Gloria Moure. Sala de la caja de pensiones 1984, p. 48. Madrid.

Domínguez, J. (2010) “¿Quién le teme a la belleza?” Las vanguardias, la conceptualización del arte y la belleza hoy. Javier Domínguez Hernández. Agenda Cultural Ama Mater. N° 169 Septiembre de 2010. Universidad de Antioquía. Obtenido el 1 de Julio de 2013 desde, [http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/almamater/article/view File/6615/6062](http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/almamater/article/view/File/6615/6062)

Durozoi, G. (1993) Diccionario Akal de Arte del siglo XX. Editorial Akal. Madrid. España.

Eco, U. (2007) Historia de la fealdad a cargo de Umberto Eco. Editorial Lumen Barcelona, España.

Fredes, C. (2008) “La comida sefardina es intensamente más rica”. Obtenido del diario digital La Nación.cl., en Octubre 07 de 2008, http://www.lanacion.cl/prontus_noticias/site/RTIC/20050129/pags/20050129180755.html

- Freud S. (1953) El recuerdo infantil de Leonardo Da Vinci. Obras completas de Freud, tomo VIII. Buenos Aires, Argentina. Santiago Rueda-Editor
- Fedro (2009) "Revista de Estética y Teoría de las Artes". Número 8, Marzo 2009. Murcia. España, obtenida en Febrero de 2014 desde, <http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n8/murcia.pdf>
- Gadamer, H. (1993) *Verdad y método*. Filosófica. Quinta edición. Editorial Sígueme. Salamanca. España.
- Gadamer, H. (2001) El juego como hilo conductor de la explicación ontológica. Verdad y método. Sígueme. Salamanca. España.
- Gadamer, H. (2010) Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica, obtenido en Octubre 26 de 2010 de, <http://www.opuslibros.org/Index_libros/Recensiones_1/gadamer_ver.htm>
- Gadamer, H. (2013) El elemento lúdico del arte. Obtenido el día Domingo 19 de Mayo de 2013 desde, http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/literatura/lect_teoría_lit_i/Elemento_ludico.htm
- Gardner, H. (1993). Arte, Mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Editorial Paidós Básica. Barcelona. España.
- Gutiérrez, M. (2004) La Significación del Juego en el Arte Moderno y sus implicaciones en la Educación Artística. Memoria presentada para optar al grado de Doctor. Universidad Complutense de Madrid. España.
- Hausmann, R (1994). "Comisarios de la exposición: Eva Züchner, Bernard Beaufret y Bartomeu Marí". Centre Julio González". IVAM. Valencia. Texto cit. se encuentra en los escritos de Hausmann incluidos en el catálogo de su exposición en el IVAM p. 242

- Hernández, R., Fernández C. y Baptista, L. (1991) Metodología de la Investigación. Segunda Edición. Editorial McGraw- Hill Interamericana. México D.F. México.
- Hernández, R., Fernández C. y Baptista, L. (2003) Metodología de la Investigación. Tercera Edición. Editorial McGraw- Hill Interamericana. México, D.F. México.
- Hugnet, G. (1973). La aventura Dadá. Ensayos, diccionario y textos escogidos. Madrid. Ediciones Júcar. (Prólogo Tristan Tzara. P. 281).
- Huizinga, J. (1968) Homo Ludens. 1º Edición 1954; EMEcé Ed., París. Francia.
- Kerlinger, F. (1988) Investigación del comportamiento. Tercera Edición. Editorial McGraw-Hill. México D.F. México.
- La lúdica en el arte (1991). "Facultad de Artes Colección de Grabado". Universidad de Antioquía. Página N°1. Obtenido el 05 de Junio de 2013, desde, <http://docencia.udea.edu.co/colecciondegrabado/galeria/analisis/ludico.pdf>
- Landau, E. (1987) El vivir creativo. Teoría y práctica de la creatividad. Editorial Heder. Barcelona. España.
- Lupasco, S. (1968) "Nuevos aspectos del arte y de la ciencia". Una de las grandes cabezas europeas habla sobre el estructuralismo. Madrid.
- López, A. (1977) Estética de la creatividad, juego, arte y literatura. Editorial Cátedra. Madrid. España.
- Martínez, T. (2008) "Monografías". Documento obtenido el 30 de noviembre 2007 desde URL: <http://www.monografías.com/trabajos27/brllas-artes/bellas-artes.shtml#aspect#aspect>
- Mink, J. (2004) Marcel Duchamp 1887-1968. El arte contra el arte. Editorial Taschen. Madrid. España.

- Nietzsche, F. (1975). El Origen de la Tragedia Sexta Edición. Espasa-Calpes, S.A. Madrid. España.
- Nuestro, (2007) "Susana Mancilla, manager de artistas y gestora cultural". publicado en Junio 2007 Obtenido en Octubre 08 de 2008 de,
- Ortiz, F. (2003) Diccionario de Metodología de la Investigación Científica. Editorial Limusa. México, D.F México.
- Pauls, A. (2013) "El Virus de Duchamp". Versión que apareció por primera vez en extenso en el suplemento del periódico Radar. Página 12. Buenos Aires, 15 de Agosto de 1999, obtenido 5 de Noviembre de 2013, desde <http://www.pagina12.com.ar/1999/suple/radar/99-08/99-08-15/nota1.htm>
- Pensarte, (2009) "Claves para entender el arte contemporáneo VI: Marcel Duchamp". Publicado el 09 agosto 2009. Arte. Obtenido el 18 de Marzo de 2013 desde, <http://www.pensarte.es/2009/08/claves-para-entender-el-arte-contemporaneo-vi-marcel-duchamp/>
- Read, H. (1991) Educación por el Arte. Pág. 122-1224. Editorial Paidós Educador. Madrid. España.
- Ramírez, J. (2006) Duchamp. El amor y la muerte, incluso. Ediciones Siruela. Madrid. España.
- Scheines, G. (2001) "En memoria de Graciela Scheines". Directora del Instituto para la Pedagogía del Juego. Durante la conferencia de Juegos inocentes, juegos terribles. Revista Digital. Buenos Aires- Año 7 – Nº 43- Diciembre de 2001. Obtenido el 1 de Julio de 2013 desde, <http://www.efdeportes.com/efd43/scheines.htm>
- Spector, J. (2003). Arte y escritura surrealistas (1919- 1939) el oro del tiempo. Madrid. Síntesis S. A. Duchamp citado por Spector. p. 385
- ULA, (2010) "El Guernica de Picasso Segunda Parte". Sonido Impacto 22. CA. Mérida, Venezuela. Obtenido en Julio 10 de 2011de, <http://www.youtube.com/watch?v=y-GP6FaRd6E>

Vite, E. (2013) *Duchamp y el fin de las artes figurativas*. Página 45. Obtenido el 05 de Noviembre desde, <http://biblioteca.itam.mx/estudios/60-89/82/EdgarViteMarcelDuchampyelfindelas.pdf>)

Zuffi, S. (2004) *Del Mil al Dos Mil*. Editorial Electa. Buenos Aires. Argentina.

6. ANEXO Nº 1



"Guernica", 1937 Pablo Picasso.

7. Anexo N° 2



"El aparato digestivo de la vaca", 1992 Samy Benmayor

8. ANEXO Nº 3



"Declaración de amor", 1999. Samy Benmayor. Técnica láminas de acero recortado, policromado y láminas de hormigón armado. Estación Balmaceda, Santiago, Chile.

9. ANEXO Nº 4



“Jaula con terrones de azúcar y termómetro”, Marcel Duchamp.
(Réplica 1964) original de 1921, 12.3 x 22.1 x 16 cm.

“Esta pequeña jaula para aves está llena de terrones de azúcar... pero los terrones están hechos de mármol y esto sorprende al espectador cuando la levanta por lo inesperado del peso. El termómetro es para registrar la temperatura”.

10. ANEXO Nº 5

ENTREVISTA SOBRE ARTE LÚDICO

Nombre completo: _____ Fecha: ____/____/____/

Fecha de nacimiento: _____ Run: _____ Profesión: _____

Siempre = 5
 Generalmente = 4
 A veces = 3
 Rara vez = 2
 Nunca = 1

Nº	RASGOS	CATEGORIAS				
		1	2	3	4	5
	¿Qué determina lo lúdico en una obra de un artista?					
1	El color.					
2	Las formas.					
3	Las líneas.					
4	El contenido.					
5	La idea.					
6	La curatoría.					
7	La filosofía de vida del artista al plantearse frente al mundo.					
8	El sentir del artista como persona.					
9	Los intereses del artista.					
10	Es algo espontáneo que no se manejan a voluntad y aparecen en la obra.					
11	El subconsciente del artista que opera al momento de crear.					
12	El entorno artístico.					
13	Su contexto familiar.					
14	Su historia de vida que sale a flote en sus obras.					
15	Su infancia que domina en su trabajo.					
16	Su carácter producto de la cultura.					
17	Su temperamento heredado de sus familiares.					
18	Su actitud melancólica.					

Observaciones:

10.1. ANEXO N° 5.1

ENTREVISTA SOBRE ARTE LÚDICO

Nombre completo: Samy Benmayor

Fecha: 15/ 07/ 2013

Fecha de nacimiento: 1956

Run: _____ Profesión: Pintor

Este cuestionario ha sido creado con la finalidad de recolectar información que permita conocer su opinión sobre el arte lúdico.

Por favor conteste todas las preguntas contenidas en los siguientes rasgos. Debe marcar con una (X) la alternativa que usted considere la más adecuada.

Siempre = 5
 Generalmente = 4
 A veces = 3
 Rara vez = 2
 Nunca = 1

N°	RASGOS	CATEGORIAS				
		1	2	3	4	5
	¿Qué determina lo lúdico en una obra de un artista?					
1	El color.			X		
2	Las formas.			X		
3	Las líneas.			X		
4	El contenido.			X		
5	La idea.			X		
6	La curatoría.	X				
7	La filosofía de vida del artista al plantearse frente al mundo.				X	
8	El sentir del artista como persona.				X	
9	Los intereses del artista.				X	
10	Es algo espontáneo que no se manejan a voluntad y aparecen en la obra.				X	
11	El subconsciente del artista que opera al momento de crear.					X
12	El entorno artístico.				X	
13	Su contexto familiar.				X	
14	Su historia de vida que sale a flote en sus obras.				X	
15	Su infancia que domina en su trabajo.				X	
16	Su carácter producto de la cultura.				X	
17	Su temperamento heredado de sus familiares.				X	
18	Su actitud melancólica.				X	

Observaciones: Se me manchó la página. Muy divertida la encuesta.

11. ANEXO Nº 6

CUESTIONARIO DE ARTE LÚDICO

Nombre completo: _____ Fecha: ____/ ____/ ____/

Fecha de nacimiento: _____ Run: _____ Profesión: _____

Este cuestionario tiene como finalidad recolectar información sobre su opinión acerca del arte lúdico presente en la obra de Samy Benmayor. Por favor conteste todas las preguntas.

1. ¿Qué entiende por arte lúdico? _____

2. ¿Cuál es la diferencia que Ud. establece entre el juego y lo lúdico? _____

3. Sobre el arte lúdico que Marcel Duchamp trabajó en sus obras ¿qué opinión tiene usted?

4. ¿Desde cuándo conoce el trabajo de Benmayor?

5. ¿Qué conoce de la obra de Samy Benmayor?

6. ¿Considera lúdica la estrategia artística utilizada por Benmayor?

7. ¿Qué elementos lúdicos reconoce en la obra de Benmayor?

8. Como profesor guía de tesis de Benmayor ¿qué aspecto lúdico percibió en sus escritos?

9. ¿De dónde cree usted que procede lo lúdico en Benmayor?

10. ¿Cómo describiría Ud. a Benmayor, en una palabra? _____

11. ¿Dónde está lo interesante de su producción? _____

12. ¿Había imaginado la proyección que ha alcanzado su ex alumno? _____

13. ¿Ha cambiado su forma de producción hasta hoy? _____

14. ¿Se han seguido comunicando desde el año 1982? _____

15. La Tesis de Benmayor ¿hereda algunas de sus enseñanzas? _____

16. ¿Conoce discípulos de Benmayor?: _____

17. Nombre algunos: _____

11.1. ANEXO Nº 6.1

CUESTIONARIO DE ARTE LÚDICO

Nombre completo: Francisco Brugnoli

Fecha: 17/07/2013

Fecha de nacimiento: 10-10-1935

Run: 3.518.279-9

Profesión: Artista Visual.

Este cuestionario tiene como finalidad recolectar información sobre su opinión acerca del arte lúdico presente en la obra de Samy Benmayor. Por favor conteste todas las preguntas

1. ¿Qué entiende por arte lúdico?

R: Una cosa muy peligrosa. Porque es un juego decodificado, desarma.

2. ¿Cuál es la diferencia que Ud. establece entre el juego y lo lúdico?

R: No hay diferencia. Lo concreto- El espacio imaginario metafísico los define.

3. Sobre el arte lúdico que Marcel Duchamp trabajó en sus obras ¿qué opinión tiene usted?

R: Es una bomba de tiempo. Desarrolla una creación en cadena y que se produce en distintos tiempos.

4. ¿Desde cuándo conoce el trabajo de Benmayor?

R. Desde 1981 con Tacla- en una exposición que hicieron en Zapateo americano Galería Sur.

5. ¿Qué conoce de la obra de Samy Benmayor?

R: Sí, pero apela a lo inocente a diferencia de Duchamp.

6. ¿Considera lúdica la estrategia artística utilizada por Benmayor?

Lúdica.

7. ¿Qué elementos lúdicos reconoce en la obra de Benmayor?

R: Su posición sobre Benmayor en el arte lúdico en Chile

Su inspiración en la transvanguardia su conexión con una pintura salvaje y directa.

8. Como profesor guía de tesis de Benmayor ¿qué aspecto lúdico percibió en sus escritos?

R: No fui su profesor.

9. ¿De dónde cree usted que procede lo lúdico en Benmayor?

R: En la historia cotidiana y su niñez, esto lo trabaja. También conoce y muy bien y traduce en su memoria los postulados de Bonito Oliva sobre el Neoexpresionismo y la Transvanguardia.

10. ¿Cómo describiría Ud. a Benmayor, en una palabra?

R: Niño Grande.

Nota: Las preguntas de la número 11 a la 15 no fueron contestadas, porque el profesor Brugnoli no fue profesor de Benmayor.

Nota: Las preguntas número 16 y 17 fueron contestadas en una respuesta:

16. ¿Conoce discípulos de Benmayor?

17. Nombre algunos:

R: Generó un taller en Chucre Manzu con Bororo, Pinto, Apertura Troman- Neopintura – tramaron con su trabajo la apertura a las Galería de Artes en forma particular, buscaron espacios de exhibición propias, fueron generando el gusto por ir a las galerías en una masa de gente de ese tiempo.