

EN LA VIDA ES JUEGO

Desde Cortázar, Breton o los dadaístas hasta los memes actuales, jugar puede ser también una forma de arte

LIBROS ENSAYO

JAVIER
MENÉNDEZ
LLAMAZARES

En diciembre de 2005, el diario británico The Guardian se hizo eco de una curiosa noticia: la compañía Canon desvelaba que, durante las navidades, la rotura de cristales

de fotocopadoras aumentaba un veinticinco por ciento, debido a la copia de partes de cuerpo. En concreto, el término utilizado por el técnico Tim Andrews fue «rear end copy», copia de la ‘parte trasera’.

No está claro si se trataba de un antecedente de las ‘fake news’ actuales, o si realmente la multinacional japonesa acabó aumentando el grosor de los cristales de sus máquinas, para que pudieran soportar un peso para el que no estaban diseñadas; en cualquier caso, la práctica debió de adquirir cierta popularidad porque desde entonces

no sólo han aparecido videos para llenar medio youtube, sino que hasta la mismísima Eva Mendes hizo una demostración práctica en la película ‘The Spirit’.

Y es que, en lugar de como una excentricidad, esta práctica también podría ser vista como algo mucho más interesante y creativo. En realidad, no difiere demasiado de otras manifestaciones lúdicas del hombre y la mujer contemporáneos, que comienzan con el amigo invisible, las bromas telefónicas, las cartas en cadena y terminan en los memes de las redes sociales. Y, quien sabe, tal vez incluso en los museos de arte contemporáneo.

Que el juego es algo muy serio lo sabemos desde nuestro nacimiento pero tendemos a olvidarlo con la edad adulta. Para recordárnoslo, la editorial Sexto Piso acaba de publicar un manual de juegos muy peculiar, ‘Invitación al tiempo explosivo’. Cerca de un centenar de juegos propuestos por diferentes creadores, que han recopilado el poeta Julio Monteverde –que fuera miembro del Grupo Surrealista de Madrid– y el editor Julián Lacalle, alma mater de Pepitas de Calabaza. Con la inestimable ayuda, además, de Arnal Ballester, Premio Nacional de Ilustración en 2008, quien ha dotado al libro de un aire atemporal de manual de instrucciones, en el que cada juego aparece con sus reglas y comentarios. Mención de honor, además, para la imagen de cubierta, con una rayuela cuya última casilla es ‘El cielo’, ya

de el jugador, en el lugar de una piedra, lo que lleva en la mano es una bomba.

Y es que los juegos que en este libro se recopilan son precisamente eso: la bomba. Juegos subversivos, al menos frente al orden establecido. Frente a la lógica dominante y al tedio del pensamiento único. Juegos que enlazan con el espíritu libérrimo de las vanguardias pero que siguen jugándose, y creándose además, en nuestros días.

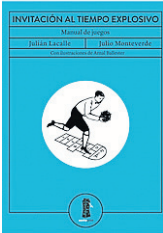
Curiosamente, el concepto de ‘juego’ surrealista parece atacar frontalmente a la ‘teoría de juegos’ que tanto gusta en las escuelas de comercio. Pero es que los economistas, obviamente, se preocupan por lo que se preocupan, y ven los juegos como «estructuras formalizadas de incentivos» –Wikipedia dixit–; lo que buscan son estrategias, sistemas para optimizar resultados. Es decir, ganar. Su objetivo, pues, es racionalizar el proceso.

Los artistas, en cambio, apuntan a la línea de flotación directamente: el juego lo que pretende es liberar al creador de las limitaciones del racionalismo. La libertad y lo aleatorio permitirían, en ese sentido, una auténtica creatividad al artista, produciendo obras originales.

Aunque lo explican a la perfección Lacalle y Monteverde en su introducción, recurriendo a la semántica inglesa, que divide el juego en ‘game’ –‘juego cuya verificación organizan las reglas’– y ‘play’ –‘el juego libre’-. A través del ‘game’, se llega al ‘play’, que

en realidad es «una actitud general ante la vida».

Y es que el juego está en la vida cotidiana; ¿quién no ha jugado con las rayas de las aceras, o los colores de las baldosas? Pero también puede hacerse del juego la propia vida. En marzo de 1924, el poeta Paul Éluard desapareció sin dejar rastro. Se dirigió al puerto de Marsella y embarcó en el primer vapor que zarpaba. Repitió la misma operación en cada lugar al que llegaba: dirigirse puerto o estación más cercano y tomar el primer transporte disponible. Dos meses más tarde, apareció en Sin-



INVITACIÓN AL TIEMPO EXPLOSIVO

Autores: Julián Lacalle y Julio Monteverde. Ensayo. Editorial: Ed. Sexto Piso, 2018. 160 páginas. España. 2008. Precio: 17,90 euros.



Julio Cortázar. :: A. JONQUIÈRES



Julio Cortázar. :: A. JONQUIÈRES

gapur. Y bastante arrepentido de su juego, a juzgar por lo que nos cuentan las notas a pie de página del libro. Claro que, por entonces, también estaba embarcado en un juego mucho más peligroso, un ménage à trois con Gala Diakonova y Max Ernst.

Pero no todos los juegos son ni tan ambiciosos ni precisan de tantos medios –Éluard vendió toda su colección de arte para sufragar el viaje–; Lacalle y Monteverde nos proponen otros setenta juegos, planteados por artistas dadaístas, surrealistas, situacionistas, de Fluxus, patafísicos, de litera-

Los autores proponen setenta juegos planteados por artistas dadaístas, surrealistas, de Fluxus, patafísicos, de literatura potencial, provos o del madrileño grupo ZAJ.

tura potencial, provos o del madrileño grupo ZAJ. Entre los juegos individuales planteados, que pueden ser de interior o de exterior, destaca la técnica para crear un poema dadaísta, a partir de recortes de prensa. Nada extraño viniendo de un movimiento cuyo nombre se escogió, al menos según la leyenda que ellos mismos difundieron, abriendo al azar un diccionario.

Los juegos colectivos pueden ser de sociedad –Yoko Ono ideó uno de los juegos menos higiénicos de la historia del arte; de hecho, se llama ‘Ropa sucia’ y consiste en enseñar a la cesta de la colada y explicar la génesis de cada mancha–, con el lenguaje –incluyendo el celeberrimo ‘El cadáver exquisito’–, de exterior –el autoestopismo de Julio Cortázar, quien recorre el libro como el fantasma de Hamlet Europa–, urbanos –la ‘deriva’ situacionista, o los Diggers colapsando el tráfico en San Francisco–, a distancia –las decoración espontánea de bombonas de butano en Bilbao–, con imágenes –‘La procesión de hormigas’ recuerda a las carreras de caracoles– y una miscelánea que incluye locuras tan maravillosas como un partido de fútbol con tres porterías, la ceremonia del té –en los pasos de cebría del centro de la ciudad–, los viajes astrales o un ataque psíquico de eficacia más que dudosa; los hippies en 1967 pretendieron hacer levitar el Pentágono con la sola fuerza de su pensamiento.

Otros juegos, en cambio, han resultado mucho más exi-

tosos; ‘Abrirías’ es un juego ideado por los surrealistas parisinos en los años cuarenta. El poeta cubano Nicolás Guillén compuso con esa misma técnica una década más tarde ‘La muralla’, canción de varios veranos australes y mediterráneos a cargo de Quilapayún y Víctor y Ana. ‘El juego del Louvre’ es recreado por Jean Luc Godard en ‘Banda aparte’. Algunos, en cambio, se juegan de manera inconsciente; ‘El juego de las puntuaciones’ suele estar muy extendido entre estudiantes, que valoran el atractivo de sus compañeros. Nada nuevo: ya lo jugaban Breton, Tzara o Aragon en los años veinte. Pero el más trascendente, sin duda alguna, fue el ‘Marhuet’, que cambió la historia de Holanda, transformándola en la meca de los aficionados al cannabis. A principios de los sesenta, y entre otras iniciativas de lo más sorprendente, los provos decidieron desafiar la prohibición del consumo de marihuana colapsando la justicia y a las fuerzas del orden. Cada participante pagaba una cantidad para sufragar multas y fianzas, y el resto era el ‘bote’ que se llevaba quien acumulara mayor cantidad de infracciones. Algo similar hicieron a la iniciativa de las bicicletas blancas, circulando en dirección prohibida por las calles de Ámsterdam, hasta lograr que limitara el tráfico y se habilitasen carriles bici.

En fin, que, si el juego es universal y atemporal, también puede llevarse a cabo en cualquier momento y lugar.

Como ejemplo cercano, en febrero de 2005 los poetas Noé Ortega y Vicente Gutiérrez Escudero recorrieron la sanderina calle de San Fernando libreta en mano, como si fueran inspectores lingüísticos de rótulos o correctores de galeradas de Google Maps. Pero en realidad estaban cazando palabras. El juego consistía en anotar cualquier expresión legible en los escaparates de las tiendas o en la publicidad de la calle que llamara su atención. Tras un único paseo, debían construir una frase poética sólo con las palabras anotadas, a las que podían añadir,

eso sí, determinantes y preposiciones. A partir de ‘principio’, ‘luz’, ‘se encuentra’, ‘ruinas’ y ‘ciudad’ escribieron: «El principio de la luz se encuentra en las ruinas de la ciudad».

Lo que demuestra que no es preciso estar en París, viajar a Singapur o matricularse en una escuela de Patafísica; ni siquiera pasear por San Fernando o ser un matemático poeta, como Vicente Gutiérrez. Todo en la vida es juego; tan sólo hace falta un poco de imaginación, y mucho espíritu lúdico. Así, que antes de que se arruine este luminoso día, juegue.



Julio Cortázar. :: A. JONQUIÈRES