



Manifiesto DEL ARTE LÚDICO

Julio Carrasco Bretón

Antecedentes

Primero la tarea del arte fue representar el mundo. En el siglo XX fue recomponerlo o deconstruirlo. Ahora, en el siglo XXI, la intención del arte es rescatarlo y la forma más cálida y viable es a través del desarrollo de un arte lúdico que posibilite el rescate del ser humano integrándolo armónicamente con su entorno social y natural, es decir, rescatar el humanismo encerrado en cada mujer y cada hombre de nuestro tiempo, ese humanismo estropeado por la era del vacío, de la miseria, del consumismo y la enajenación que ha enterrado la esencia de la sociedad.

Ni la ciencia, ni la filosofía y mucho menos la tecnología, tienen capacidad para recuperar las formas humanistas secuestradas. El camino está a través del arte, un arte que ya no puede ser el que represente, critique o ridiculice solamente la violencia humana en todas sus formas, desde las más obvias hasta las más sofisticadas. Cerramos el siglo XX ahogados en la miseria corporal y mental, de sangre vertida por inocentes, de podredumbre y mentiras producidas por los guías políticos y espirituales, de insatisfacciones fisiológicas y psicológicas y grandes lesiones afectivas, que han redundado en el empobrecimiento del arte. Las formas connaturales amorosas han ido desapareciendo para dar paso a conductas marcadas por intereses económicos o tecnológicos. El erotismo está atrapado en la red de los insumos del ejercicio de la sexualidad exclusivamente, está estancado en el lenguaje de la epidermis y el amor tiende a ser psicologizado o higienizado a través de inhibidores terapéuticos; estos tres contextos en la práctica no han incluido las formas artísticas inherentes. Las sociedades industrializadas se han “prosaquisado”¹ y, con los efectos de la mundialización de la economía, exportan a los países subdesarrollados sus variantes formas de “tensigrividad”, que se añan a los patrones de conducta individual y social en sociedades con desarrollo desigual y combinado de consumo, que son explotadas en proporción inversa a los segmentos sociales, según su status. Sin embargo, el degustamiento y contacto con el arte no figura en las preferencias y necesidades de cada segmento social.

Es una falacia aseverar que las clases ricas están más cercanas al arte. Si bien tienen o han tenido esta posibilidad histórica, lo cierto es que una minoría de esta minoría se distingue como usuaria consciente de bienes y servicios culturales. Gran parte de esta minoría gusta ostentarse en los caminos de la cultura, sin embargo, el propio embate socioeconómico la remite al comportamiento “snob”; es por ello que hemos sido testigos de la culturización de marcas, paseos turísticos por museos, participación en eventos culturales con interés meramente social o espectacular, lo que ha desvirtuado la esencia del arte. Prueba de ello es el repertorio chatarra configurado como manifestaciones artísticas, lo que no implica dejar de reconocer el lado noble de las tendencias artísticas del tercer tercio del siglo veinte, que generalizaron la intención de los creadores y la atención de los espectadores en la realización de arte conceptual, instalacionista, performancero, minimalista... corrientes que concibieron el arte —por la vía de la revelación, de la significación y la señalización— como un encuentro necesario con la cotidianidad, es decir, la búsqueda y el descubrimiento del arte más allá del disfrute estético tradicional, que marca una barrera entre la vida del espectador y el goce estético. De ahí que el vacío de la expresión artística, sobre todo en la plástica y lo visual, nos haya remitido al cierre del siglo XX a la tolerancia e interdisciplinariedad en los modos de representar y recrear la “realidad total”. Hoy se retoman viejas escuelas y movimientos en el acuerdo “de todo se vale”, arte plural, como lo avalan los ensayos de críticos como Arthur D. Canto, que elimina viejas rencillas o abiertas confrontaciones entre lo abstracto y lo concreto. Esta mezcla de géneros de neoexpresionismo figurativo, abstracto y otros que alternan con el arte virtual, ha empezado a manifestar un agotamiento de la forma y el contenido del mensaje artístico, como una manera de rescatar el mundo. Por doquier escuchamos o leemos artículos que nos indican un alto índice de oquedad en el lenguaje artístico, la reiteración de los modos de representación, los refritos productos del mercado del arte en los que preponderan los dictados de curadores, marchands y críticos atentos a la plusvalía de las firmas. O bien, al gusto artístico de una sociedad alienada a la moda que prioriza el valor de los productos en las “industrias de la cultura”.

Se han perdido los valores sutiles de las obras creadas con autenticidad, y si a eso añadimos la explosión desmedida de las

imágenes que han generado cierta contaminación visual, derivadas del uso de tecnologías, sucede como en los noticieros donde se prepondera el valor del medio del mensaje, más que el contenido del mensaje. Así tenemos que la emergencia de nuevos valores de las artes plásticas y visuales obedece más a criterios y diseños de sus mercados, previamente programados en los centros de poder. Es curioso cómo los mensajes publicitarios en el siglo XIX contenían un trabajo artístico que les daba cuerpo. Actualmente, la vigencia, proyección y permanencia de las expresiones artísticas depende cada vez más de la publicidad que se haga de las mismas. En resumen, el papel se ha invertido, el éxito de un artista se reconoce en la medida de la publicidad y la venta de su obra, más que en el valor intrínseco de la misma. Todo esto ha ido generando la multiplicación de los fraudes estéticos, en los cuales está incluido el plagio y la piratería, además del alejamiento del supuesto arte de vanguardia de los grandes sectores de la población que padecen el cliché psicológico de la imposibilidad de acercarse con el mensaje artístico de punta.

Otro factor importante del “desincentivamiento” de la creación connatural a la cotidianeidad productiva del artista, ha sido la desaparición de los mecenas de antaño, los amigos, críticos o marchands de los propios artistas, que seguían la trayectoria por toda la vida o un período considerable del trabajo plástico o visual. Ahora el asunto es más impersonal, limitándose a intereses meramente económicos. Por otra parte, “los mecenas” han sido cooptados por los patronatos de museos, fundaciones y asociaciones culturales en cuyas organizaciones van a parar aquellos dineros, que antes por motu proprio servían para que se adquirieran las obras artísticas. Esto ciertamente es peligroso porque les ha dado un poder cultural inmenso a los curadores, comisarios y agentes del quehacer de difusión cultural.

Resulta irrisorio que estas largas cadenas de intermediarios se vean beneficiadas por sus remuneraciones burocráticas, públicas o privadas, como resultado de las ventas de las obras o reproducción de las mismas. Y que quienes integran el principio de estas largas cadenas sean los menos beneficiados y más vulnerables, socioculturalmente hablando. Incluimos aquí el absurdo fundamento de que hay que darle al mercado de consumidores lo que más demanda, sin ninguna reflexión en los contenidos de las propuestas plásticas. Ejemplo de ello es el empeñamiento en imponer la corriente minimalista en Latinoamérica, sin ningún reacomodo natural.

En otro sentido, existe el consenso de la convergencia de las expresiones artísticas y culturales con los “íconos de la violencia”, es decir, con el desarrollo de la conducta humana, las emociones, sensaciones y percepciones. Parece ser que “tanatos” va a la delantera de “eros” en la realidad del mundo y en la representación del mismo; como ejemplo tenemos al gran producto del terrorismo unidimensional de la primera potencia



económica y tecnológica del mundo, que nos ha invadido con esa mezcla de lenguaje chatarra, fecal, ñoño y estúpido que puede advertirse claramente en la cinematografía, más aún que en otras expresiones artísticas y culturales.

Resulta en apariencia que no hay alternativas de nuevos modos de ser o estar en la expectación y la creación artística, dado el estado lamentable de las actuales sociedades planetarias y el mundo factual que circunda a todas éstas. Colectivamente, hemos perdido la capacidad de asombro, el universo de los juegos se ha convertido en un laberinto de competencia, correlación de fuerzas políticas, modos de alienación o enajenación e intereses meramente económicos. Así también, las formas de comunicación social interpersonal han confundido la polivalencia de los valores de la verdad con una ambivalente hipocresía; los espectáculos recreativos o culturales se han convertido en momentos de revelaciones efímeras sin una mayor trascendencia en las formas de existencia o convivencia determinadas más por los criterios económicos. Imperan las formas y los productos de lo desechable hasta en el terreno de las emociones humanas; se confunde el principio del cambio y el movimiento hegeliano sin la pérdida de la esencialidad, con lo desechable como condición “sine qua non” del cambio, con la pérdida de esencialidad y principios hipostáticos. Los valores comerciales arrollan y enajenan las formas primigenias del espectro de los deseos. Nada escapa a este proyecto implementado por los centros del poder económico, político y cultural ahora globalizado, a lo que hay que añadir el parteaguas histórico del 11 de septiembre del 2001, que simbólicamente ha marcado la cruzada oscura en contra de la privacidad y la seguridad de los individuos y las sociedades planetarias.

El empeño colectivo o personal por la adquisición de satisfactores tangibles o intangibles ha propiciado la proliferación de todo tipo de amnesia, a tal grado que muchos individuos se han olvidado del valor de su propia existencia. El mundo de “Eros” está circunscrito a un patrón de conductas homogéneas, previamente esterilizadas de sanas actitudes de animalidad armónica con la naturaleza, por el miedo a que infecten la racionalidad suprema sobre la convivencia amorosa. La tecnología estética corporal intenta negar el paso natural del tiempo en la fisiología y anatomía de los seres humanos. Antes los niños eran más niños, los adultos eran más adultos y los viejos eran menos viejos que los jóvenes viejos de hoy. Se ha extendido en el orbe el culto a la apariencia, somos integrantes de una sociedad narcisista, la madurez de los individuos se confunde con el ocaso de los mismos. Hemos concluido el siglo XX sin haber resuelto el problema de la asimetría entre el desarrollo armónico del ser individual y el ser social. Aún más, sin un desarrollo productivo sustentable y acorde a un equilibrio ecológico. Y no conformes con estos rezagos, hemos manoseado la parte más íntima y delicada de la inteligencia de la naturaleza, reflejada en la evolución del ser humano. Hemos

iniciado con una co-irresponsabilidad la aventura clónica sin prever los desastres y desequilibrios que esto puede ocasionar ante la pérdida de control de la metodología experimental y, desde luego, sin tomar en consideración el complicado problema ontológico de la pérdida de identidad, singularidad y unicidad de cada ser vivo, sea de orden vegetal, animal o racional, es decir, humano.

Los índices de credibilidad en la mayoría de los órdenes —ética, moralidad, política, religiones, estética, lógica...— están bastante abatidos. Prevalece un trastocamiento de juicios analíticos y sintéticos a través de la interdisciplinariedad por una supuesta ambigüedad que conforta las conciencias de los estados y las sociedades. Asistimos a un bache de la prehistoria de la humanidad, como señalaba Marx, que sigue siendo vigente en el intento filosófico de totalizar la realidad histórico-social. Hoy valemos más como usuarios y consumidores que como seres connaturales y conmensurables a nuestra propia existencia. Las marquesinas de las mitologías, credos y religiones institucionales tienen fundidas las bombillas en detrimento del auxilio espiritual de sus feligreses. Y el universo del arte sigue siendo tangencial al gran círculo de la sensibilidad de la mayoría de los seres humanos.

El arte lúdico

De todo esto se desprende la necesidad de iniciar un nuevo concepto de la utilidad y comprensión del arte, como la vía asequible que nos avecine a una nueva forma de rescatarnos ontológicamente, la cual hemos bautizado como “*ars ludens*”, el arte lúdico. Esta nueva propuesta de concebir el arte, abre la posibilidad de comprender y aprehender la realidad a través del juego; del juego provocado por el contacto cercano con las expresiones artísticas.

“Arte Lúdico” se presenta como una alternativa por “religarnos” a la naturaleza y al prójimo a través del amor, descargado de solemnidad y cursilería. AVECINDADO con el ánimo del gozo, el placer, la risa, la aceptación de un “neocinismo” que se anteponga al engaño puritano sobre lo que somos como individuos.

“Arte Lúdico” propone eliminar las barreras de la “intelectualidad fronteriza” que margina a las mayorías a entrar en contacto con el arte y enclavarlo como parte vital de su cotidianidad existencial. Realizar un arte que sea tocado, usado, intercambiado, manipulado, etc., ligado al ejercicio de los hábitos cotidianos, a nuestros modos de estar; que se integre a nuestros espacios en la cocina, el baño, la recámara, el jardín, la oficina. El arte lúdico se entiende como un movimiento inicial por una sociedad lúdica en constante cambio, que sea permeable a la “realidad mutante” basada en el concepto filosófico del juego no sólo como una forma de entender la realidad, sino de rescatar los valores esenciales del humanismo,

haciendo uso del humor, la risa, la autocrítica, el ingenio para romper con los modelos de la sociedad convertida en una maquinaria normativa, como lo señalaba Theodor W. Adorno.

El juego expresado a través de las diversas formas artísticas puede convertirse en un arma poderosa para desactivar los mecanismos sutiles de la mundialización de la economía neoliberal, en su intento por socavar la conciencia humanística por mediación del consumo de mercancías disfrazadas de satisfactores materiales y espirituales.

Hemos llegado a tal grado de enajenación en las “sociedades de consumo” que el “universo mercantil” ha impuesto a la mercancía como una forma del deseo, de tal modo que en la conciencia colectiva del consumidor no basta con desear el producto, sino que hay que poseerlo para reafirmar un estatus social, político, económico o cultural. Cada día aumenta el número de individuos que sólo razonan o sienten cuando son psicologizados. Las decisiones sobre la selección en la compra de bienes y servicios depende más de los mecanismos publicitarios que del ejercicio de su propio criterio. La libertad de elegir los objetos funcionales, artísticos o decorativos de sus habitats depende de terceras personas, y así podríamos mencionar una serie de comportamientos impropios e innaturales al desarrollo de su libertad. Giles Lipovetsky ha planteado categóricamente en sus ensayos filosóficos que la libertad del individuo a finales del siglo XX no es otra cosa que la posibilidad de elegir una opción dentro de otras contenidas en un menú.

El arte lúdico propone que por mediación del juego artístico se puede hallar un amplio campo de experimentación de la sensibilidad humana, creando nuevos símbolos de identidad, de espiritualidad, con un alto índice de humanismo incluyente.

Las obras emanadas del empleo de un arte lúdico se distinguirán por ser maleables, desarmables, intercambiables, manuales, portátiles, funcionales, humorísticas, autocríticas, incitadoras, provocadoras, etc., todas ligadas al culto a la vida, al encuentro original con la risa aristotélica, el placer, el gozo, el amor como una búsqueda permanente, la sabiduría por entender que la felicidad es un estado efímero pero no extraordinario.

El arte lúdico no es una forma de contracultura, es el implemento de una cultura contra el alud de sangre, violencia, crimen, impunidad, injusticia, miseria y enajenación que ha inundado nuestra realidad planetaria a tal grado, que el arte imperante en sus contenidos adolece en gran medida de una decorosa sustancialidad y una esencialidad humanística.

El Manifiesto

Por todo lo anteriormente referido, los artistas lúdicos proponemos un *Manifiesto de Arte Lúdico*

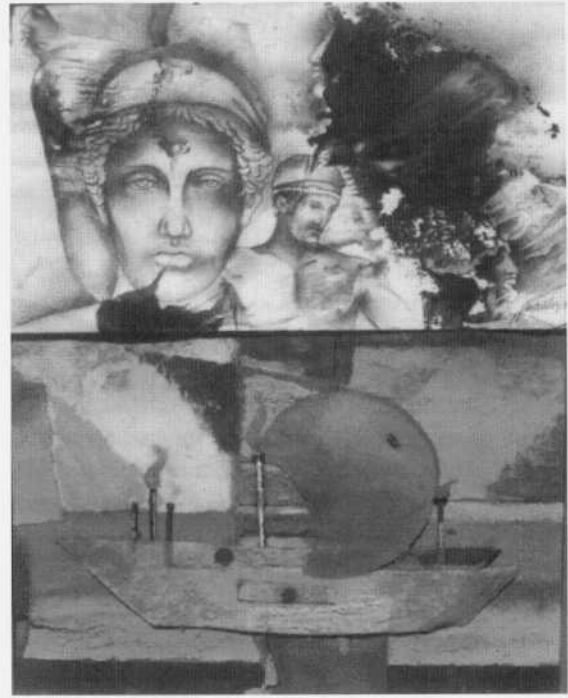
1. Que haga converger la pluralidad de expresiones, artificios y estilos de los creadores con el desarrollo de obras artísticas imbuidas por el concepto de lo lúdico, lo que provocará un cambio en las formas personales de creatividad de cada autor, ligado a la disciplina artística de su preferencia.
2. Que haga comprender que cualquier modalidad de un nuevo concepto de creación es limitada y niega, contiene y supera cualquier manifestación artística del pasado.
3. Que rescate de la realidad los olvidados valores intrínsecos del humanismo.
4. Que intente acercar el arte a la cotidianidad de los individuos a través del contacto con los objetos artísticos como parte de su entorno habitacional, utensilios, enseres, instrumentos...
5. Que toque y trastoque cualquier fenómeno de la realidad y busque los “vasos comunicantes” entre lo histórico, lo místico, lo erótico, lo político, lo ecológico y lo tecnológico.
6. Que represente irónicamente, mordazmente, humorísticamente y burlescamente los contenidos lacerantes de la realidad imperante.
7. Que irrumpa en espacios no tradicionales para su colocación o distribución.
8. En el que, en esencia, cualquiera de sus expresiones contenga o formule un juego o dé lugar a nuevos juegos.
9. Que sea un arte tocable, utilizable, movable, intercambiable, transformable, armable, fractal, portátil, comestible, olfateable, audiovisual...
10. Que sea rico en propuestas artísticas que propicien el cambio de la realidad ligada a las formas de vida cotidiana.
11. Que confronte el fenómeno de homologación de las expresiones artísticas y enriquezca nuestra diversidad cultural.
12. Que propicie un enriquecimiento de la diversidad cultural.
13. Que genere nuevos estados de libertad existencial ligados al arte.
14. Que no se considere como un nuevo “ismo” o corriente del siglo XXI, sino como el promotor de una sociedad lúdica. ■

Julio Carrasco Bretón, Polo Castellanos, Javier Padilla y Alejandro Quijano

Julio Carrasco Bretón. Artista plástico mexicano, con una vasta obra mural realizada, tanto en su país como en el extranjero. Analista de cultura y política, fue catedrático de la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente, es Presidente de la Sociedad Mexicana de Autores de las Artes Plásticas y Consejero Directivo del Salón de la Plástica Mexicana. Es miembro del Concepto Editorial de *Archiplélago*.



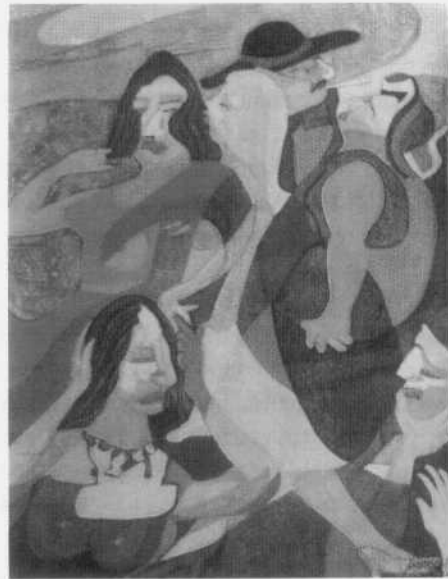
Autor: Javier Padilla



Autor: Javier Padilla



Autor: Julio Carrasco



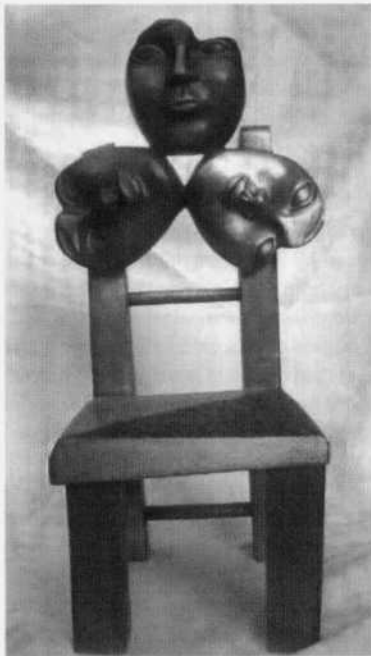
Autor: Julio Carrasco



Autor: Polo Castellanos



Autor: Polo Castellanos



Autor: Alejandro Quijano



Autor: Alejandro Quijano