

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 11 • 2024 • ISSN 2386-8449

PANORAMA: POÉTICAS DE LA INOPERANCIA · LA PEREZA Y EL RECHAZO DEL TRABAJO EN LA ESTÉTICA CONTEMPORÁNEA

Prefacio: Preferiría ser horizontal · Juan Evaristo Valls Boix

ARTÍCULOS

¿Se puede hoy ejercer la pereza en un sentido emancipatorio? · Hernán Gabriel Borisonik

Imágenes de la inclinación y la caída: contra la *vida capital* · Marcela Rivera Hutinel

El derecho (de una hija) a la pereza. Una tentativa a la posibilidad de la inoperancia en la esfera de la reproducción social · Lara García Díaz

La productividad del fracaso · Pol Capdevila Castells

Perder la mirada. Ensimismamiento y ensoñación como prácticas (artísticas) de resistencia · Tania Castellano San Jacinto

La celebración de lo inútil en los juegos callejeros de Francis Alÿs · Mariam Vizcaíno Villanueva

Vindicación del gesto mínimo. Entrevista a Taller Placer · Juan Evaristo Valls Boix

Resistir desde abajo: camas incómodas y violencias ortopédicas en la creación artística contemporánea · José Luis Panea Fernández

Lumpen Logistics. Stop Working and Get Mad, or Get Mad and Have Fun · Maurizia Boscagli

Poética de la inoperosidad. La potencia-de-no de la imagen en Guy Debord · Natalia Taccetta

La Voz Cómica. Giorgio Agamben y el problema de la comedia · Rodrigo Karmy Bolton

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://turia.uv.es/index.php/LAOCOONTE>

DIRECCIÓN

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)
Miguel Ángel Rivero Gómez (Universidad de Sevilla)
Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)
Irene León Tribaldos (Universidad de Salamanca)
Mikel Martínez Ciriero (Universidad de Navarra)
Marta Zamora Troncoso (Universidad de Sevilla)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Raquel Cascales Tornel** (Universidad de Navarra), **Nélio Conceição** (Universidade Nova de Lisboa), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Magda Polo Pujadas** (Universidad de Barcelona), **Adrián Pradier Sebastián** (Universidad de Valladolid), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universidad Complutense de Madrid) y **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol Murgadas (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

Coral Bullón



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons *Atribución 3.0 España*, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE



PID 2022-140020NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica

LAOCOONTE aparece en los catálogos:



“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 11 • 2024

PANORAMA

POÉTICAS DE LA INOPERANCIA

LA PEREZA Y EL RECHAZO DEL TRABAJO EN LA ESTÉTICA CONTEMPORÁNEA.....	7
Prefacio: Preferiría ser horizontal, Juan Evaristo Valls Boix	9
ARTÍCULOS	15
¿Se puede hoy ejercer la pereza en un sentido emancipatorio?, Hernán Gabriel Borisonik	17
Imágenes de la inclinación y la caída: contra la <i>vida capital</i> , Marcela Rivera Hutinel	31
El derecho (de una hija) a la pereza. Una tentativa a la posibilidad de la inoperancia en la esfera de la reproducción social, Lara García Díaz	48
La productividad del fracaso, Pol Capdevila Castells	58
Perder la mirada. Ensimismamiento y ensoñación como prácticas (artísticas) de resistencia, Tania Castellano San Jacinto	73
La celebración de lo inútil en los juegos callejeros de Francis Alÿs, Mariam Vizcaíno Villanueva	91
Vindicación del gesto mínimo. Entrevista a Taller Placer, Juan Evaristo Valls Boix	106
Resistir desde abajo: camas incómodas y violencias ortopédicas en la creación artística contemporánea, José Luis Panea Fernández	123
<i>Lumpen Logistics. Stop Working and Get Mad, or Get Mad and Have Fun</i> , Maurizia Boscagli	143
Poética de la inoperosidad. La potencia-de-no de la imagen en Guy Debord, Natalia Taccetta	157
La Voz Cómica. Giorgio Agamben y el problema de la comedia, Rodrigo Karmy Bolton	172
RESEÑAS	186
El maestro y su fiel discípulo, Miguel Salmerón Infante	188
Neoliberalismo y diseño: retórica neoliberal en el ethos terapéutico, Victoria Servidio	191
Lo que queda del naufragio: un tratado acerca de lo sublime, Vanessa Gourhand	195
El museo imaginario de las obras musicales. Un ensayo de filosofía de la música, José G. Birlanga Trigueros	200
Invitación a pensar el enigma del arte: el capítulo III de los materiales para la <i>Teoría estética</i> de Th. W. Adorno, Vanessa Vidal Mayor	203
El pensamiento estético de Adorno y su diálogo con Kant y Hegel, Mikel Martínez Ciriero	207

Imágenes de © **Xabier Ribas**







L/OCOONTE

PANORAMA: POÉTICAS DE LA INOPERANCIA
LA PEREZA Y EL RECHAZO DEL TRABAJO EN LA ESTÉTICA CONTEMPORÁNEA

ARTÍCULOS

La celebración de lo inútil en los juegos callejeros de Francis Alÿs

The Celebration of the Useless in Francis Alÿs's Street Games

Mariam Vizcaíno Villanueva*

Resumen

Francis Alÿs lleva más de veinte años filmando sencillos juegos infantiles. En este artículo se aborda una relectura de sus acciones de los años noventa afincadas en la poética de la inoperancia, conectándolas con los principios del juego y su celebración de lo inútil. Se analiza además la génesis y naturaleza de esos casi cuarenta juegos filmados, para determinar los rasgos comunes que se oponen a la sociedad del rendimiento. Por último, se aborda la inventiva de la resistencia –presente en los juegos, las acciones y el *modus operandi* de Alÿs– que, como forma visible de la esperanza, se alza frente a la fama, el poder y la fascinación de lo productivo.

Palabras clave: Francis Alÿs; inútil; juego; arte contemporáneo; resistencia.

Abstract

Francis Alÿs has been filming simple children's games for more than twenty years. This article tackles with a re-reading of his actions of the 1990's rooted in the poetry of ineffectiveness, connecting them with the principles of the game and its celebration of the useless. The origin and nature of those almost forty filmed games are also analyzed in order to find the common features that are in front of the society of efficiency. Finally, it studies the inventiveness of resistance –present in Alÿs's games, actions and *modus operandi*– which, as a visible form of hope, rises in the face of fame, power and the fascination for the productive.

Keywords: Francis Alÿs; useless; children game; contemporary art; resistance.

1. La inutilidad del juego en la sociedad del rendimiento

Una de las vías para escapar de la tiranía de la productividad es dejarse contagiar por la radiante inutilidad del juego. Al tener su fin en sí mismo no se doblega por la eficiencia y abre así una brecha en la asfixiante exigencia de resultados a los que nos intenta someter la sociedad de la eficacia, con su fascinación por las estadísticas, los porcentajes, las encuestas de calidad, los análisis *big data* y la medición de beneficios. En este contexto en el que se venera el rendimiento, Francis Alÿs (Amberes, 1959), un artista esquivo y difícil de clasificar, consigue infiltrar otro punto de vista. Su obra nos recuerda, con Schiller ([1795]1990: 55), que el juego no coacciona ni interior ni exteriormente, razón por la que es capaz de sustraerse a la presión del mercado¹.

1 Hemos dejado al margen de este planteamiento los juegos de azar por su destructiva relación con las ganancias y por su carácter interesado, a pesar de que Caillois (1958: 14-15) defiende que son improductivos porque en ellos solo tiene lugar un intercambio de bienes.

* Universidad Villanueva
mvizcaino@villanueva.edu
ORCID 0000-0003-1038-8574

Aunque las teorías sobre la naturaleza del juego son muy dispares, la consideración de su carácter inútil y desinteresado entre los investigadores es unánime². Huizinga ([1938] 2004: 197) ya defendía en *Homo ludens* que todo juego es una actividad libre desprovista de utilidad y Caillois (1958: 17) que solo «se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere»³. Igual que las propuestas de Francis Alÿs, muchas fallidas e inconclusas, el juego no busca responder a la ley de la demanda con lo que logra limitarse a ser una alegre celebración del acto puro⁴.

Gracias a la inutilidad del juego nos adentramos en una temporalidad nueva que quiebra la linealidad del tiempo productivo y en un espacio donde los lugares pierden su uso habitual y se reinventan para plegarse a las necesidades de los jugadores. El juego tiene, además, sus reglas propias, que todos aceptan como condición para jugar. Esas normas, que se acogen libremente, cambian la lógica diaria y alejan de la realidad útil. Lo mismo ocurre en el arte: al esquivar lo esperable, con las reglas que alegremente se impone a sí mismo, es capaz de abandonar las coordenadas de lo pragmático. Arte y juego reordenan así el mundo, otorgándole algo más de ligereza⁵.

Ajeno a la trivialidad –la dedicación que demanda el juego es absoluta– su despreocupación por los beneficios muestra la manera en que podríamos vivir con más gratuidad. Si el juego es siempre fracaso –no embolsa ningún activo– el arte también podría serlo liberándose así de la servidumbre del tener que triunfar a toda costa. Por el contrario, si el sujeto pierde esa perspectiva y se concentra en el éxito, se convierte en «emprendedor de sí mismo» iniciando así un proceso de destrucción que Byung-Chul Han (2012: 25-32) describe con precisión terrorífica. Un diagnóstico del que los artistas atrapados por las leyes del mercado no están exentos.

2. Juego e ineficacia en la obra de Francis Alÿs

Mientras que en el juego, la poética de lo inútil está siempre presente, en el arte se necesita la decisión firme del artista de no deslizarse por la pendiente de la fama. «La eficacia del arte para ser ineficaz»⁶, solo se despliega si el creador se empeña en alejarse de los circuitos habituales que conducen al *blockbuster*⁷.

Esa voluntad de afincarse en la inoperancia de Francis Alÿs ha sido analizada en profundidad por su amigo Cuauhtémoc Medina, un crítico de arte con el que ha llegado a un entendimiento profundo y que le ha apoyado desde sus inicios. Posiblemente la

2 Conviene tener presente que esa inutilidad del juego descansa en su naturaleza y no en sus funciones. Figuras destacadas de la pedagogía como Montessori, Piaget, Waldorf o Vygotsky valoraron la utilidad educativa del juego en el aprendizaje y la socialización, enfoque que sigue aún vigente (Bruner, 2002: 212-219).

3 En esta misma línea, Suits (1990: 41) afirma que al jugar escapamos de toda necesidad de rendir cuentas y Gadamer (1991: 66) que el juego «no está vinculado a fin ninguno».

4 No abordaremos aquí la amenaza de la hegemonía de lo lúdico en la sociedad contemporánea, descrita con lucidez por Bang Larsen (2014: 19) porque los *Juegos de niños* que registra Alÿs no están planificados por agentes externos ni generan una pasividad forzosa.

5 Aunque el arte y el juego tengan su fin en sí mismos, también generan efectos beneficiosos –y por tanto útiles– cuando responden a necesidades humanas fundamentales como la identidad, la pertenencia, el ocio o la participación (Max-Neef, 1998) cumpliendo una función que no tiene por qué traducirse en un producto económico.

6 Esta idea, tan querida para Alÿs, es repetidamente recordada en el análisis de su obra (Godfrey, 2010: 11).

7 Otra manera de mantenerse al margen del mercado es prescindir de la obra material. Alÿs que ha primado las acciones efímeras sobre la obra tangible, no ha renunciado totalmente a ella, creando «un arte enjambre» con vídeos, fotografías, dibujos, escritos o pequeñas pinturas que funcionan como notas a pie de página de sus intervenciones (Medina, 2015: 45).

acción donde más brille esa poética sea *Cuando la fe mueve montañas* (2002), donde quinientos voluntarios intentaron desplazar, durante una jornada extenuante, una duna con la sola ayuda de una pala. Un «esfuerzo máximo y un resultado mínimo» –apenas se movió unos milímetros– en clara contradicción con la mecánica capitalista (Alÿs y Medina, 2005: 171).

Si en un principio se consideraron los paseos callejeros la aportación más significativa de Alÿs⁸, tras la presentación de sus *Juegos de niños* (Figura 1) algunos críticos han empezado a considerar el juego como una clave importante para entender su obra (Medina, 2023: 27) e incluso como el eje de todas sus intervenciones (Lang, 2023: 71). Aun así, la relectura total de su trayectoria bajo ese prisma todavía debe esperar: Alÿs no ha corroborado hasta el momento ese enfoque, aunque le haya confiado a Michael Taussig (2015: 197) que los juegos son una inspiración importante para su obra. Podemos, eso sí, seleccionar algunas acciones de sus inicios en las que los principios del juego sean ya claramente legibles.

Para empezar, conviene recordar que Francis Alÿs –belga de nacimiento– llega a México en 1986 huyendo del servicio militar obligatorio, enrolándose durante dos años en una organización humanitaria encargada de reconstruir edificios derruidos en el devastador terremoto de 1985. Al terminar esa etapa, decide quedarse a vivir en México y cambiar su apellido Smedt por el de Alÿs para que las autoridades belgas no puedan obligarle a responder a ningún requerimiento legal. Abandona entonces su profesión de arquitecto para emprender un camino procesual que a la larga será muy fecundo.

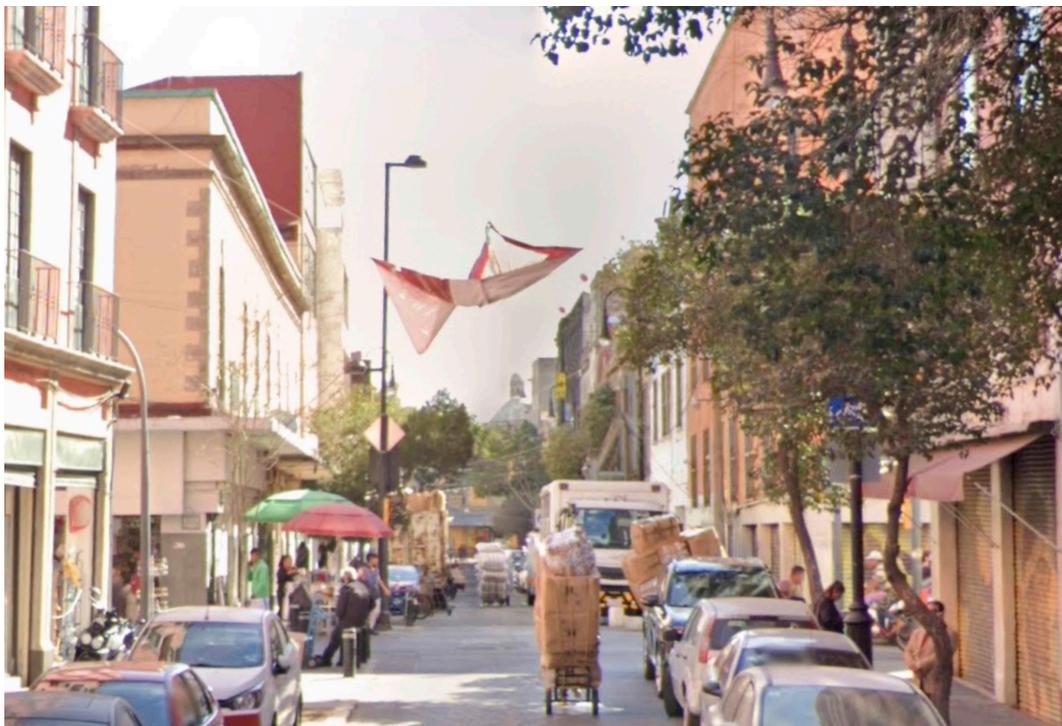


Figura 1. Vista desde la plaza de Santa Catarina, ubicación del taller de Francis Alÿs, en el Centro histórico de México, 2024. Imagen de Street View Google Maps.

8 Los proyectos de Francis Alÿs de los años noventa fueron conectados por numerosos autores con el situacionismo de los sesenta. Véase: Ledezma (2021: 70).

Atraído por el incesante trasiego de la zona, instala su casa y taller en la Plaza de Santa Catarina, en el Centro Histórico de la Ciudad de México⁹. El barrio es un caos incomprensible que intenta descifrar reduciendo su campo de acción –al igual que se limitan los márgenes de un juego– a diez cuadras alrededor de su estudio (fig. 1). Ahí empezará su diálogo con el entramado urbano que será el detonante de sus propuestas artísticas. Como tiene mucho tiempo libre y pocos recursos, emprenderá acciones sencillas que, al igual que los juegos, partan de unas reglas elementales y puedan describirse como si fueran un cuento. Una estrategia que no es inocente ya que la fábula –como la anécdota– no puede ser controlada por el poder (Torres, 2000: 8). El propósito de Alÿs es que esa narración del cuento sobreviva a la intervención artística y logre activar la conciencia. Las palabras de Jacques Rancière defendiendo que «lo real debe hacerse ficción para ser pensado» iluminan la potencia que esconde esa manera de trabajar que, a primera vista, parece tan poco incisiva (Alÿs y Medina, 2005: 25-97).

Colocando almohadas (1990) es una de sus primeras tentativas. Consistió en encajar almohadas en las ventanas rotas de viviendas dañadas por el terremoto que iba descubriendo en sus paseos. Conectaba así con el trabajo de rehabilitación de edificios que tuvo que hacer a su llegada a México. Un gesto de protección que, como cualquier juego infantil, no trajo aparejado ningún beneficio.



Figura 2. Francis Alÿs, *El colector* (1990-1992), Centro Histórico de México, Whitechapel Gallery.

9 Un lugar denso en significados bellamente desgranados por Carlos Monsiváis en un texto acompañado con fotos de Francis Alÿs (Monsiváis, 2006).

Ese mismo año plantea *El colector* (1990-1992), una acción en la que se pasea diariamente por las calles con un pequeño perro magnético del que tira con un cordel (Figura 2). El artefacto –una caja con imanes reciclados y cuatro ruedas de goma– fabricado en colaboración con Felipe Sanabria en un taller electromecánico, arrastra a su paso todos los clavos, chapas y residuos de metal que encuentra (Alÿs, 1998: 17). Con este pequeño juguete urbano, Alÿs se reapropia de las sobras de la ciudad creando una narrativa que por primera vez logra extender entre sus vecinos. Inevitablemente nos recuerda a los que viven de recoger la basura callejera (Medina, 2006: 21). *El colector* ficciona, tal y como suelen hacer niñas y niños en sus juegos, una realidad dura que de otra manera podría ser difícil de digerir.

En la *V Bienal de la Habana*, a la que no había sido invitado oficialmente, él mismo se convierte en recolector de residuos con su obra *Zapatos imantados* (1994). Durante los días de la *Bienal* se desplazará por la Habana atrayendo todo tipo de desperdicios metálicos con su calzado. Con esas caminatas va absorbiendo lo que ve en las calles al tiempo que teje una nueva fábula. Aunque no llama demasiado la atención de los transeúntes, los niños sí se fijan, le hacen preguntas y se ríen de la ocurrencia. Una de las primeras ocasiones en las que Alÿs percibe cómo la reacción de los más pequeños a su trabajo es más activa que la de los adultos (Figura 3).



Figura 3. Francis Alÿs, *Zapatos imantados* (1994), La Habana, Cuba, 4.24 min. Fotogramas del vídeo accesible en <https://francisalys.com>

En *Turista* (1994) con gafas de sol y un letrero que indica su oficio, ofrece sus servicios de observador extranjero junto a plomeros, pintores y electricistas, que también esperan a ser contratados en el Zócalo, delante de la reja de la Catedral. No es difícil ver en esta

dramatización, en la que se interroga sobre su situación de desplazado, un paralelismo con las simulaciones teatrales de los juegos infantiles (Figura 4).

Si antes había sido un paseante recolector, ahora en *Cuentos de hadas* (1995) plantea el proceso inverso. Un cabo de lana de su jersey queda fijado en un punto inicial de manera que a medida que va caminando, el suéter se va destejiendo. Una fábula del rastro y la pérdida que recuerda cuentos como los de *Pulgarcito* o *Hansel y Gretel*. La lana es un elemento tan fácil de encontrar en la vida cotidiana como los objetos que se emplean en los juegos infantiles que filmará años más tarde. No depender de materiales caros para iniciar un juego o una acción performativa, abre un espacio a la libre improvisación y facilita que la repetición no suponga un problema¹⁰. La capacidad de reedición de las propuestas de Alÿs en distintos lugares conecta además con la naturaleza del juego que también es proclive a la repetición. Lo interesante de este repetir es que permite recalibrar de nuevo la obra que se abre así a nuevas interpretaciones (Ferguson, 2009: 12).



Figura 4. Francis Alÿs, *Turista* (1994), Centro Histórico de la ciudad de México D. F., fotografía de Enrique Huerta, ©Francis Alÿs

El proceso que más repercusión tuvo en el vecindario fue el de ver arrastrar al artista un bloque de hielo por las calles, durante casi nueve horas, hasta que quedó reducido a un charco de agua (Figura 5). Su título, *Paradojas de la praxis I. Algunas veces el hacer algo no lleva a nada* (1997), ejemplifica de forma muy elocuente esa poética de la inoperancia que traduce la situación de Latinoamérica¹¹. Por otra parte, como en los juegos callejeros, la acción se desarrolla en un espacio público que, como no se anuncia, tiene por espectadores solo a los que pasan por allí en ese momento (Alÿs y Medina, 2005: 77).

10 Esta primera acción de 1995 llevada a cabo en el Centro Histórico se repitió en 1998 en Estocolmo.

11 Medina (2005: 179) compara esta paradoja del «esfuerzo máximo y resultado mínimo» con los procesos fallidos de modernización en una Latinoamérica empobrecida que se esfuerza por resurgir, pero sin conseguirlo nunca.



Figura 5. Francis Alÿs, *Paradojas de la praxis, I. A veces el hacer algo no lleva a nada* (1997), 5.00 min. Centro Histórico de la ciudad de México. Fotograma del vídeo accesible en <https://francisalys.com>

En *Cantos patrióticos* (1998-99) se incluye por primera vez la grabación de un juego, aunque en este caso protagonizado por adultos. Se trata de una instalación con vídeos en la que se interpreta un corrido con la historia de un barquero que, por mirar al sol, se desorienta en medio del río. No sabe si va o viene y empieza a girar sobre sí mismo sin saber qué dirección tomar. La interpretación musical se ve interrumpida constantemente por la filmación del juego de las sillas musicales. La posibilidad de avanzar girando en círculos se brinda al espectador para que elabore su conclusión final¹².

La acción que más se parece a las instrucciones de un juego es *Doppelgänger* (1999). Alÿs propone la búsqueda del doble cuando se llega a una ciudad nueva. Una vez descubierto hay que caminar cerca de él para acompañarse a su paso. El encuentro, o más bien la coincidencia en el paseo, es fugaz y no vinculante porque el doble quizá no advierta la presencia. La pieza se puede repetir siempre que se quiera (Montgomery, 2004: 139) siendo esa repetición, como ya hemos recordado, una de las propiedades esenciales del juego (Huizinga, 2004: 23).

Estas acciones iniciales de los años noventa, en las que nos hemos detenido, acogen todos los componentes que Caillois (1958: 21) propone cuando define la naturaleza del juego: actividad libre, incierta, improductiva, reglamentada, ficticia y circunscrita en tiempo y espacio. Además, al igual que ocurre en el juego, tienen la libertad como esencia y, por tanto, no están gobernadas por la utilidad¹³. En su relación con la ineficacia

12 En 2012 volverá a grabar este juego de las sillas musicales en Oaxaca para incorporarlo a su recopilación de *Juegos de niños*.

13 Tras este recorrido puede entenderse mejor la idea de Taussig (2015: 197) de que la obra de Alÿs, como la de Benjamin, es toda ella una broma muy elaborada, «un juguete de la teoría».

sin embargo encontramos una divergencia: mientras que en el juego la inutilidad forma parte de su estructura, en estos procesos de intervención lograr la ineficacia puede ser trabajoso. Hay que ver, reconoce Alÿs (2005: 97), «el esfuerzo inimaginable que a todos nos cuesta el llegar a ningún resultado».

3. Un archivo de vídeos de juegos infantiles

Juegos de niños (1999-en curso) es uno de los proyectos preferidos de Alÿs (Kuri, 2023: 16). Se trata de una serie conformada por pequeños vídeos que no suelen sobrepasar los cinco minutos y que registran sencillos juegos infantiles al aire libre, en distintos lugares del mundo, y a veces extraordinariamente parecidos. Coleccionados durante más de veinte años, permiten releer de forma retrospectiva su trayectoria haciendo más visible que la inutilidad del juego está presente desde sus primeras propuestas (Figura 6).

El proyecto no está cerrado y sigue creciendo con nuevas grabaciones que se suceden cada vez con más urgencia porque Alÿs sabe que son juegos que están desapareciendo. Una obra viva y en curso, como fue el *Mertzbau* (1923) del dadaísta Schwitters, con toda la vitalidad de lo que no se sabe cómo va a terminar.

En este inventario de juegos no se sigue ningún patrón, ni hay sistematización, ni orden lógico. Ni siquiera los lugares en los que están filmados están distribuidos equitativamente, aunque predominen las zonas inestables y con pocos recursos de África, Latinoamérica y Oriente Medio¹⁴. El conjunto presenta el desequilibrio propio de lo vivo.

El interés que siempre tuvo Alÿs por los libros y los juegos infantiles conecta con lo que Walter Benjamin describió como «el potencial revolucionario de los niños y su juego, expresado en sus afinidades por lo improvisado y lo inesperado, por el cambio y por poner las cosas patas arriba» (Godfrey, 2010: 27).

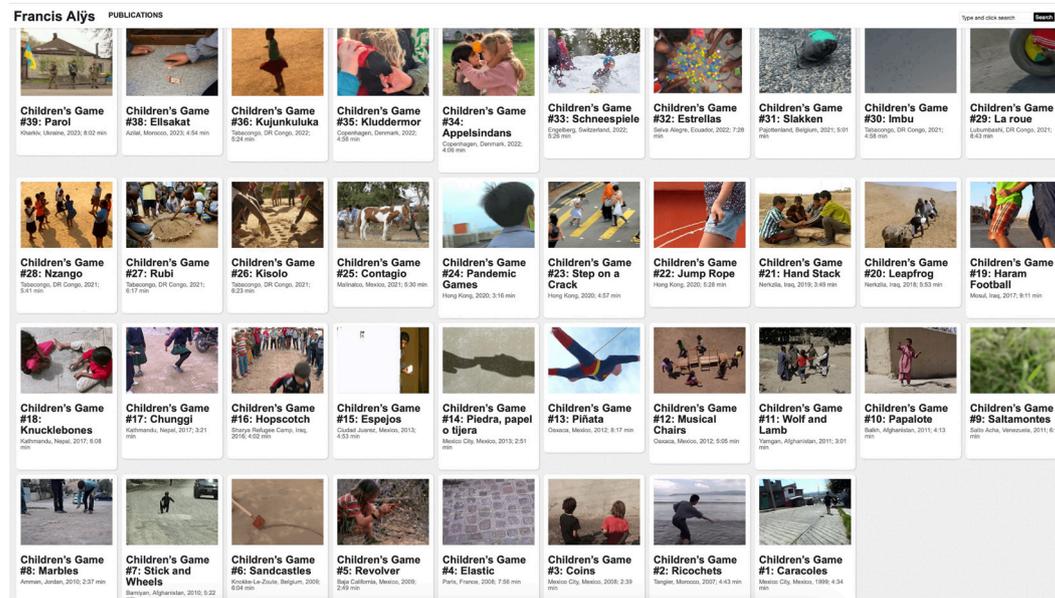


Figura 6. Francis Alÿs, *Juegos de niños* (1999-en curso). Captura de la distribución de los juegos en la web del artista: <https://francisalys.com>

14 Distribución de los juegos por países: Congo (6), Marruecos (2), México (8), Venezuela (1), Ecuador (1), Iraq (4), Afganistán (3), Jordania (1), Bélgica (2), Francia (1), Suiza (1), Dinamarca (2), Ucrania (1), Nepal (2), Hong Kong (3).

Que sean juegos infantiles y no juegos de adultos es una decisión de Alÿs coherente con su preocupación por la visión periférica. Las niñas y los niños –máxime cuando viven en países con economías de subsistencia– son pequeños *outsiders* en las afueras de la sociedad capitalista. Elegirles como protagonistas es ya una toma de postura. Esos juegos nos acercan además a un entendimiento de la infancia no como una etapa de la vida que pasa y no vuelve, sino como «una visión excepcional del mundo» que puede permanecer intacta y acompañarnos siempre, afincándonos así en el actuar puro y desinteresado (Claes y Simons, 2023: 19).

4. Génesis y naturaleza de los Juegos de niñxs

Las grabaciones de niñas y niños absortos en sus juegos empezaron en 1999, cuando Alÿs todavía no era consciente de que desembocarían en un proyecto autónomo. Mientras trabajaba en *El Ensayo* (1999-2001) un vídeo en el que un Volkswagen subía y caía por una pendiente –como un Sísifo moderno–, la casualidad hizo que viese en las afueras de la Ciudad de México, un niño pateando una botella de plástico en una calle empinada. Enseguida conectó esa botella, que subía y volvía a descender, con la mecánica del ensayo donde se alternaban esfuerzo y fracaso (Medina, 2023: 28). Sin pensar que sería el primero de la serie, decidió grabar el juego de aquel chico, al que llamó *Caracoles*.

El segundo juego, *Ricochets*, se filmó en 2007. Por entonces, Alÿs seguía sin ser consciente de que estaba empezando una serie. La grabación tuvo lugar cuando estaba inmerso en la acción No cruces el puente antes de llegar al río (2008), con la que intentaba conectar las dos orillas del paso del Estrecho de Gibraltar. Tres niños, con los que estaba trabajando en Tánger en esa propuesta, se pusieron a jugar en un descanso lanzando piedras al mar y haciéndolas rebotar y Alÿs decidió grabarles¹⁵.

Tres años más tarde, en Afganistán, para tratar de encontrar una manera de conectar con la gente de un país del que sabía muy poco, filmó en Kabul el tercer juego, *Stick and Wheels* (2010), en el que los niños de Bamiyan empujaban una rueda con un palo en una carretera polvorienta. Ese juego le inspiró luego la obra *Reel-Unreel* (2011) donde la rueda fue sustituida por un rollo de película que dos niños desenrollaban y rebobinaban simultáneamente, recordándonos, en palabras de Alÿs (2015: 171), «la imagen real-irreal de Afganistán que transmitían los medios en Occidente».

A partir de ese viaje, documentar juegos se vuelve una obra de registro consciente y cada vez que le invitan a trabajar en un lugar, generalmente países en conflicto, aprovecha para filmar un juego local. Al llegar, pide que le lleven a sitios donde los niños y niñas estén jugando al aire libre, luego hace algunos dibujos para entender bien lo que está ocurriendo y finalmente habla con su equipo y graban el juego. De esa manera ha ido filmando casi cuarenta piezas que son las que han podido verse en las exposiciones itinerantes¹⁶ que se llevan organizando desde 2018.

Algunas veces, antes de desplazarse, investiga qué juegos podrían formar parte de la serie para ir completando el archivo. Por ejemplo, cuando en el 2021 le invitaron a

15 Alÿs quería escenificar ese cruce del Estrecho con adultos, unos entrando en el agua desde Gibraltar y otros desde Marruecos, pero tuvo que renunciar porque todos querían sacar algún provecho. Optó entonces por trabajar con niños y niñas, quienes desde ese proyecto han sido para él los mejores y más desinteresados colaboradores.

16 Esas exposiciones se han celebrado, hasta ahora, en el MAC de Montreal, *Eye Filmmuseum* de Amsterdam, Bienal de Venecia, CC de Copenhague, MUAC de México y WIELS de Bruselas.

participar en la *Bienal de Lubumbashi* en la República Democrática del Congo, antes de llegar ya sabía que quería filmar allí el juego de siembra *Kisolo* –una variante del *Mancala*– por ser uno de los juegos más antiguos que aún sobreviven (Figura 7). Otras veces son las niñas y los niños de los países que visita, e incluso sus propios hijos, los que le muestran sus juegos favoritos y él se deja guiar por su intuición (Claes y Simons, 2023: 40).



Figura 7. Francis Alÿs, *Children's Games #26: Kisolo* (2021), Tabacoongo, DR Congo, 6:23 min. Fotograma del video accesible en <https://francisalys.com>

Estos juegos que se empezaron a grabar sin tener un objetivo claro, comparten unas notas comunes que remarcan, cada una a su manera, la resistencia que estas actividades infantiles oponen a la sociedad del rendimiento. De estos aspectos Alÿs ha sido consciente a posteriori, aunque estos rasgos hayan estado ahí desde el principio dando unidad al conjunto:

- A) Todos los juegos son analógicos y no son costosos ni complicados. No se ha filmado ninguno en el que se utilicen artefactos comprados. El consumismo y las tecnologías que propician el aislamiento están excluidos. Son, como dice Alÿs, «juegos que se pueden hacer con casi nada» (Roy, 2023: 112): elementos fáciles de encontrar en el entorno como un palo, una piedra, un caracol, un saltamontes, un hoyo o una rueda gastada.
- B) Son juegos físicos que activan a sus protagonistas y les hacen recuperar la conciencia del cuerpo, mejorando su coordinación. Gracias a ellos se alejan de las nocivas pantallas de los juegos digitales, que no han inventado ellos y que atrofian su crecimiento (Taussig, 2015: 205).
- C) Permanecen libres de las interferencias de los adultos. No son vigilados, ni dirigidos. Incluso es raro que los adultos aparezcan como espectadores.¹⁷ Alÿs

17 Una excepción es el juego ucraniano *Parol* (2023) en el que los adultos sí colaboran en el desarrollo del juego, pero no son ellos los que crean las reglas.

explica que «una vez que se lanza el juego, son los niños los que están a cargo del guion» (Claes y Simons, 2023: 40). El equipo de grabación también intenta no interferir en el juego durante el rodaje. Al ver que se les toma en serio, los pequeños dejan que se les grabe y muy pronto se olvidan de la presencia de la cámara.

- D) Todos se juegan al aire libre y en espacios públicos. Precisamente por eso son juegos en peligro de extinción ya que los padres tienen cada vez más miedo a que sus hijos jueguen en la calle. Si bien es verdad que caminar solo a las escuelas o jugar en los parques ya no es tan seguro como antes (Pérez, 2023: 133), se ha llegado a un punto en que la sobreprotección está impidiendo cualquier juego autónomo fuera del radar de los padres¹⁸. También son responsables de ese creciente aislamiento que amenaza a la infancia los hábitos de encierro adquiridos en la pandemia y la colonización de la calle por el imperio de los transportes. Estos juegos callejeros nos recuerdan la importancia de todo lo que sucede al aire libre ajeno al control de los poderes establecidos. La calle es el lugar donde todavía es posible la resistencia¹⁹.
- E) Por último, y lo más definitivo de todo, casi todos los juegos son cooperativos: una de las mejores maneras de preparar a las niñas y a los niños para vivir y divertirse colaborando con otros, ayudándoles a salir del individualismo que les encierra en sus casas²⁰. Así, mientras que los juegos tecnológicos favorecen el aislamiento –pueden jugarse solos– los juegos callejeros son procesos compartidos que refuerzan el tejido social.

Además de estas notas comunes hay una unidad en la intención y en el enfoque con que fueron filmados y en los criterios expositivos con los que posteriormente son mostrados al público. Los vídeos ni se explican ni se subtítulan ni se aclaran sus reglas. Las filmaciones tratan de que se entienda el juego sin ayuda de información escrita. La razón es que ni Alÿs ni su equipo –los cámaras Rafael Ortega, Julien Devaux y Felix Blume– intentan educarnos, informarnos o ilustrarnos. Al igual que no hay utilidad en el juego, tampoco la hay en la grabación del juego. Como no les interesa el valor pedagógico, etnográfico o estético, lo que prevalece es el deseo de documentar sin más (Claes y Simons, 2023: 36-42). Esa es la razón de que no haya grandilocuencia en esas pequeñas películas, solo registro.

Cuando se expusieron en el MUAC en 2023 lo hicieron sin pretensiones teóricas de ningún tipo: la sala de exposiciones parecía un bullicioso patio de recreo donde el visitante podía ir de un lugar a otro, con total libertad, sin seguir un orden determinado (Figura 8).

18 Jonathan Haidt y Greg Lukianoff (2019) han explicado cómo varios secuestros de niños en EEUU en los años 80 tuvieron mucho que ver en el cambio de mentalidad que ha conducido, en tan solo tres décadas, a considerar que los padres que permiten jugar en la calle a sus hijos son unos irresponsables.

19 Marina Garcés (2015: 6) en su libro *Filosofía inacabada* recuerda que en Grecia la filosofía nació en la calle y que es, ante todo, un arte de interpelación callejera. Este es también uno de los hilos conductores de la exposición *Playgrounds. Reinventar la plaza* celebrada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en 2014.

20 En los pocos juegos individuales que Alÿs documenta, los espectadores, que suelen estar esperando su turno, siempre participan y animan al jugador con sus aplausos, risas e incluso con sus canciones.



Figura 8. Sala de la exposición de *Juegos de niñxs* (1999- en curso) de Francis Alÿs en el Museo de Arte Contemporáneo de la Ciudad de México (MUAC), 2023. Captura de la web del Museo.

5. La inventiva de la resistencia

Que los juegos carezcan de finalidad y por tanto sean inútiles no quiere decir que no tengan sentido. Para Alÿs los juegos son «muy ricos en significados y generosos en lecturas potenciales» (Claes y Simons, 2023: 54). Los más densos plantean incluso una reelaboración de las injusticias y la violencia del entorno: tienen la inventiva de la resistencia²¹. Es el caso por ejemplo de *La Roue* (2021). Un niño en Lubumbashi sube con una pesada rueda hasta un montículo y luego dentro del neumático se deja caer por la pendiente de una mina donde se extrae el cobalto que necesitamos para incrementar el rendimiento de las baterías de los móviles.

En *Haram football* (2017) unos chicos juegan en Mosul un partido sin balón –las leyes del Estado Islámico habían prohibido el fútbol– coordinando los pases como si lo tuvieran. Una acción épica de gran belleza que les ayudaba a transformar esas circunstancias adversas en una valiente confrontación con el poder.

La inventiva de la resistencia presente en los juegos puede verse además en muchas de las propuestas de Alÿs que celebran la gratuidad y dinamitan la grandilocuencia del mundo del arte y su relación con los beneficios. Una es *The Ambassador* (2001) que consistió en el envío de un pavo real a la *XLIX Bienal de Venecia* en representación del artista que así no tuvo que acudir a ninguno de los eventos (Figura 9). El rutilante embajador además de pasear por las calles de Venecia, asistió a todas las festividades de la Bienal. Una elocuente metáfora – o si preferimos, una broma muy elaborada– sobre la vanidad de los artistas que acuden a la muestra y se pasean por la ciudad alardeando de su fama.

21 En general tienen varias capas de lectura si bien las interpretaciones no son unívocas: van tomando forma poco a poco y se van ampliando, a medida que los espectadores van reflexionando sobre ellas (Alÿs y Medina, 2005: 25).

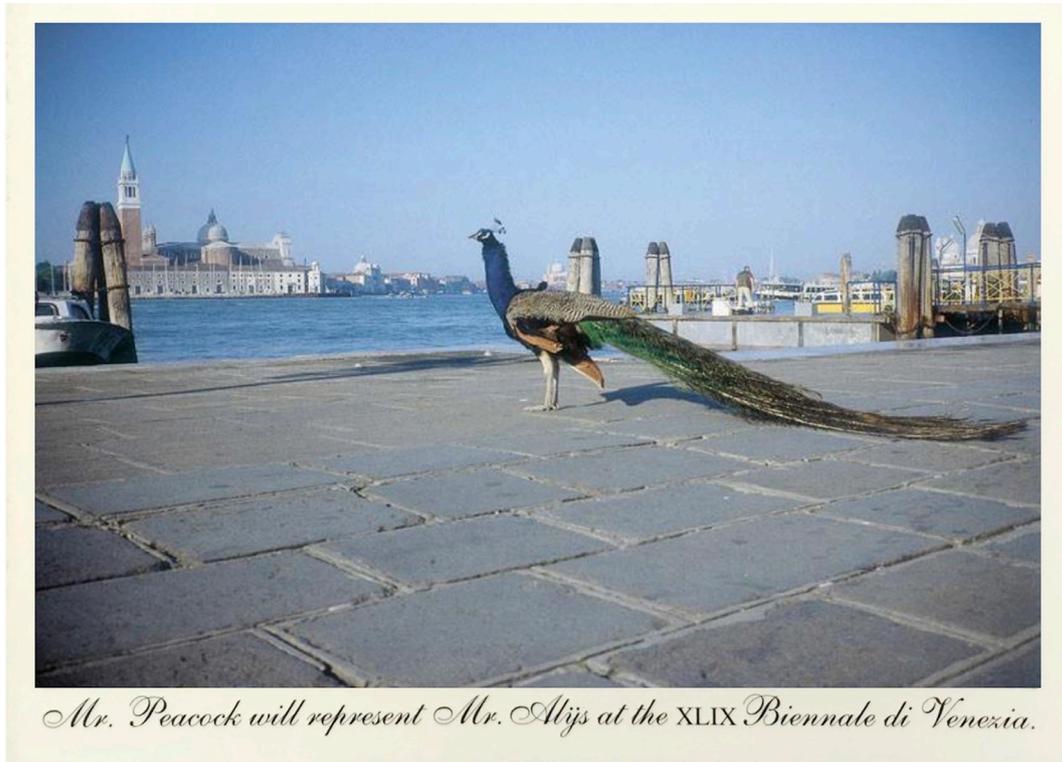


Figura 9. Francis Alÿs, Mr. Peacock will represent Mr. Alÿs at the XLIX Biennale di Venezia, 2001. Tarjeta postal gratuita que se repartió como recuerdo.

A esa inventiva se suma también el *modus operandi* de Francis Alÿs que en sus canales de difusión hace prevalecer la comunicación sobre la economía recordándonos que consumir no es la única forma posible de relacionarnos con el mundo. Desde el principio ha ofrecido postales gratuitas de sus obras como manera de propagar el rumor que generan sus acciones. Cuando puso en marcha su sitio web lo planteó como un lugar de acceso abierto y gratuito donde los visitantes pueden ver y descargarse los vídeos de sus obras que él ha catalogado como de dominio público. También están disponibles en abierto los catálogos de las exposiciones que se han hecho de su obra, lo que facilita el acercamiento a sus propuestas del público y también de los investigadores con menos recursos.

El acceso libre a los vídeos de *Juegos de niños* es importante porque hace visible la coherencia del artista. Él mismo ha explicado que no tiene ningún interés en comercializar las películas. Antes de empezar a filmar, adelanta a los participantes que podrán verlas y descargarlas libremente. Trata además de que las puedan visionar antes de mostrarlas al público: una manera concreta de valorar su colaboración y su generosidad (Claes y Simons, 2023: 51-52, 57).

6. Contemplar es jugar

No queremos concluir sin preguntarnos qué huella puede dejar en el espectador ver estos juegos callejeros de Francis Alÿs. Como el juego es «un modelo de acción dentro de lo real ya existente» (Bourriaud, 2008: 12) si el arte lo logra hacer presente, consigue crear un espacio para pensar de otra manera. La contemplación de esos modelos de

acción pura son una oportunidad para reflexionar sobre la necesidad de liberarnos del peso de la eficiencia y del agotamiento de la fama.

Además, los que ven las filmaciones pueden recordar sus propios juegos y caer en la cuenta de lo despreocupados que vivían en la infancia, inmersos en ese actuar desinteresado que carece de objetivos y metas. Si consideramos la acogida inusual que han tenido las exposiciones (Piovesan, 2023: 164-166), podemos aventurar que quizá se deba a que, al contemplar el juego, el espectador se transforma en jugador. El jugar, dirá Gadamer (1991: 57) es un «hacer comunicativo [...] que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego». Contemplar es jugar porque en las dos acciones se paran los relojes y se declina una lógica y un espacio nuevos en los que es posible la demora y el vaivén, y se permanece felizmente ajeno a la preocupación por lo cuantificable. Un momento de plenitud en medio del desasosiego.

El juego como el arte tiene el poder de no servir para nada. Los *Juegos de niños* de Francis Alÿs celebran lo inútil situándose en el polo opuesto de una vida eficaz. Así, el actuar puro, insignificante y alborozado del juego se alza contra la vanagloria del mundo. A esta forma visible de la esperanza todos hemos sido convocados: jugar es derrotar al aislamiento.

Bibliografía citada

- Alÿs, F. (1998). *Walks/Paseos*. Universidad de Guadalajara.
- Alÿs, F. y Medina, C. (2005). *Cuando la fe mueve montañas*. Turner. <http://francisalys.com/books/WhenFaithMovesMountains.pdf>
- Alÿs, F. (2015). A veces hacer bien, sale mal, y a veces, hacer mal resulta bien. En *Relato de una negociación* [Catálogo de exposición], (pp. 167-173). Museo Tamayo. <http://francisalys.com/books/TamayoBook.pdf>
- Bang Larsen, L. (2014). Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor. En *Playgrounds. Reinventar la plaza* [Catálogo de exposición], (pp. 12-21). Siruela.
- Bruner, J. (2002). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Seix Barral.
- Claes, G. & Symons, S. (Eds.) (2023). *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven University Press.
- Ferguson, R. (2009). *Francis Alÿs, política para el ensayo*. Biblioteca Luis Arango del Banco de la República.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós.
- Garcés, M. (2015). *Filosofía inacabada*. Galaxia Gutenberg.
- Godfrey, M. (2010). Politics/Poetics: The Work of Francis Alÿs. En *Francis Alÿs. Story of Deception* [Catálogo de exposición], (pp. 8-33). Tate. http://francisalys.com/books/A_story_of_deception.pdf
- Haidt, J. & Lukianoff, G. (2019). *La transformación de la mente moderna*. Deusto.
- Han, C.-B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Huizinga, J. (2004 [1938]). *Homo ludens*. Alianza.
- Kuri, V. (2023). Presentación. En *Francis Alÿs. Children's Games. Juegos de niños (1999-2022)* [Catálogo de exposición], (pp.14-19). Universidad Nacional Autónoma de México, MUAC. https://muac.unam.mx/assets/docs/folio_muac_099_francis_alys.pdf
- Lang, K. (2023). Francis Alÿs, Children's Games. En G. Claes & S. Symons (Eds.),

- Francis Alÿs. The Nature of the Game*, (pp. 71-84). Leuven University Press.
- Ledezma, M. (2021). *Juego y arte contemporáneo. El arte como competencia, azar, simulacro y vértigo*. Universidad del Estado de Hidalgo. <https://repository.uaeh.edu.mx/books/47/jac.pdf>
- Medina, C. (2006). Urbanismo de la imaginación. En *Diez cuadras alrededor del estudio* [Catálogo de exposición], (pp. 4-9). Antiguo Colegio de San Ildefonso. http://francisalys.com/books/San_Ildefonso_full.pdf
- Medina, C. (2015). *Un arte enjambre. En Relato de una negociación* [Catálogo de exposición], (pp. 25-60). Museo Tamayo. <http://francisalys.com/books/TamayoBook.pdf>
- Medina, C. (2023). Una colección de «innumerables pequeñas alegorías». En *Francis Alÿs. Juegos de niños (1999-2022)* [Catálogo de exposición], (pp. 26-35). Universidad Nacional Autónoma de México, MUAC. https://muac.unam.mx/assets/docs/folio_muac_099_francis_alys.pdf
- Max-Neef, M. (1998). *Desarrollo a Escala Humana. Conceptos aplicaciones y algunas reflexiones*. Icaria Editorial.
- Monsiváis, C. (2006). *The historic center of Mexico City*. Turner.
- Montgomery, H. (2004). A mythologist at work. En *Francis Alÿs. The Modern Procession* [Catálogo de exposición], (pp. 135-146). Public Art Fund.
- Pérez, J.-M. (2023). The right to play. En G. Claes & S. Symons (Eds.), *Francis Alÿs. The Nature of the Game* (pp. 125-136). Leuven University Press.
- Piovesan, G. (2023). Sharing the Game. En G. Claes & S. Symons (Eds.), *Francis Alÿs. The Nature of the Game* (pp. 164-166). Leuven University Press.
- Roy, V. (2023). Entering the Game. En G. Claes & S. Symons (Eds.), *Francis Alÿs. The Nature of the Game* (pp. 11-123). Leuven University Press.
- Schiller, F. (1990 [1795]). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Anthropos.
- Suits, B. (1990). *The grasshopper: games, life, and Utopia*. D. R. Godine.
- Taussig, M. (2015). Política juego y arte. La documentación de Afganistán. En *Relato de una negociación* [Catálogo de exposición], (pp. 185-216). Museo Tamayo. <http://francisalys.com/books/TamayoBook.pdf>
- Torres, D. (2000). Lo que pasa en la calle. En *Francis Alÿs. The last clown* [Catálogo de exposición], (pp. 3-8). Fundación la Caixa.







Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 5 de diciembre de 2024.
En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE FILOSOFIA

Departamento de
Filosofía
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de
Filosofía

VNIVERSIDAD ID SALAMANCA | DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA, LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES

UNIÓN EUROPEA
AGENCIA ESTATAL DE INVESTIGACIÓN

VNIVERSITAT ID VALÈNCIA | Institut de Creativitat i Innovacions Educatives

PID 2022-140020NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica