

LAS PAREJAS AMOROSAS DE SYBIL BRINTRUP:
LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIABILIDAD A TRAVÉS
DEL ARTE LÚDICO

Aunque los juegos han sido una parte fundamental de la cultura humana durante miles de años, recientemente los videojuegos y los juegos de rol en internet se han convertido en más que un escape temporal, y los investigadores temen que tal juego virtual nos sumerja y amenace con desalojarnos de nuestro entorno físico y social. Esta tendencia se predijo en el inicio de la era de la computación personal, cuando los investigadores previeron el poderoso potencial de los juegos basados en computadoras como partes del ocio diario (Thomas 423). El historiador cultural Peter Hales dio relevancia al cambio hacia el juego virtual estructurado que surgió en la década de 1970, y notó que ahora nos escapamos cada vez más a través de juegos en internet en un estado anti-social con carencia de lugar y desmaterialización (377-378).

Esta reciente éxodo del individuo del mundo físico a través de juegos basados en computadoras, según algunos investigadores, tiene la posibilidad de impactar la sociedad en maneras fuertemente negativas, solitarias y aisladas (McGonigal; Kestler 7, Schleiner 151). Advierten que la escalada de la inmersión en mundos virtuales puede resultar en una pérdida de conexión, no solamente con lo físico, sino también con el amplio paisaje social y cultural del mundo real. Si verdaderamente somos afectados de manera adversa por una disminución del contacto sensorial y una reducción de interacción sociocultural, cara a cara, ¿qué podría llevarnos a un punto de no retorno, y hacernos volver a una cultura conectada en la que las interacciones reales importan? Sorprendentemente, se ha sugerido que los juegos en sí pueden invertir esta tendencia, y que su carácter participativo podría ser utilizado para reparar los lazos sociales y resolver los problemas que causan los jugadores al retirarse a espacios virtuales (McGonigal 2011).

Pero si los juegos están en el corazón de un retorno al mundo físico, ¿podría el ámbito del arte-como-juego ser un lugar apropiado con el que se vuelve a conectar a los participantes a la sociedad? ¿Podría el arte lúdico, particularmente

en el que los participantes interactúan con obras de arte o completan trabajos de arte a través de los juegos organizados, suavizar el golpe de la cultura del internet, encendiendo nuevas relaciones en espacio/tiempo real, y profundizar nuestro interés en el arte? De hecho, el arte-como-juego bien podría ser una plataforma para el cambio, una solución real a los problemas y una fuente de felicidad que perdura más allá del juego en sí. En este contexto, este arte puede servir como una actividad social que enciende las conexiones, atrae al público a la producción colaborativa y re-canaliza energías hacia el cambio social constructivo (Bishop 2012 13; Kestler). Este ensayo pretende demostrar que no sólo es esa participación lúdica posible a través de la inmersión en el ámbito de las artes visuales, sino que los artistas contemporáneos han estado moviéndose en esta dirección hace algún tiempo, impulsados por un sentido de responsabilidad de mejorar la sociedad en la que viven.

La participación de las audiencias en la creatividad social constructiva es el impulso principal de los juegos de cartas producidos por la artista chilena Sybil Brintrup Krüger (n. 1954, Puerto Montt). Para Brintrup, que vive y trabaja en Santiago, los videojuegos funcionan como una forma de anestesia social. Ante una sociedad que prefiere escapar hacia los juegos virtuales, ella cree que es responsabilidad de los artistas e historiadores del arte usar sus talentos para mejorar la vida social de su audiencia (conversación personal con la artista realizada el año 2015, Oficina de Arte). Con este fin, entiende su arte lúdico como parte de un contrato social entre la artista y la sociedad, y entiende estos juegos como una estrategia ideal para reducir los espacios entre el mundo del arte y los espectadores.

Desde hace más de diez años, Brintrup ha desarrollado una plataforma lúdica para apoyar y construir conexiones sociales y artísticas. Su serie de juegos de cartas basados en su arte combina fotografías de sus propias obras con el formato de “comunicación amigable” de las tarjetas postales y los conocidos juegos de memoria (“juegos de

ARTÍCULOS



Figura 6. Sybil Brintrup, Dos imágenes de *Ella limpia el vidrio* tal como han sido incluidas en *Concierto de Cámara No. 2 Vaca Mía*. Juego de 10 cartas, cada una de 5.5x9 cm, 2005

parejas”). Estos retos de emparejamiento, creados como una forma de arte de segundo nivel en base a sus propias obras, no se limitan a introducir jugadores a su arte, sino que también están diseñados con una agenda social. Proporcionan un entorno en el que, a través del juego, los participantes idealmente también pueden forjar parejas sociales, ya sean amorosas o amistosas, en tiempo y espacio real.

Brintrup llegó a la idea de la creación de juegos de cartas basadas en el arte en 2004 en Galería Animal, cuando comenzó a manipular un conjunto de tarjetas postales de manera distraída, “sin intención de ser un juego”, invirtiéndolas al azar para comparar sus imágenes. De esta actividad surgió la idea de construir juegos de memoria en forma de tarjetas postales, usando pares de imágenes de sus obras que sirvan como base para la fabricación de los correspondientes pares o “parejas iguales”. Como es el caso para diversos artistas contemporáneos que disfrutaron de la creación de juegos e imágenes lúdicas, sus obras están ligadas a su amor en la juventud por arreglar pequeños objetos para crear mundos

imaginarios, un pasatiempo en el cual dichos elementos se transforman en personajes interactivos que son, en las propias palabras de Brintrup, “básicamente amorosos”.

Pero en contraste con el juego libre, los juegos de cartas requieren reglas, y para sus juegos de parejas Brintrup ofrece los siguientes parámetros para hasta ocho participantes: “Se barajan las cartas y luego se colocan boca abajo sobre la mesa. En su turno cada jugador da vuelta dos cartas. Si son iguales las retira para sí y tiene una nueva oportunidad. Gana el jugador que encuentra la mayor cantidad de parejas”. En este caso, la forma del juego es análoga al impacto previsto de la obra. Como el lenguaje de sus reglas sugiere, competir en los retos de la memoria en pares o grupos funciona como catalizador y metáfora de la creación de conexiones sociales humanas, o como ella llama a este proceso, la instigación de “parejas amorosas”. Es en este momento que el arte lúdico y la interacción social se entrecruzan en el espacio/tiempo real, un evento que es una instancia valiosa de lo que Tim Stott (2) ha denominado la “construcción de



Figura 1. Sybil Brintrup, Dos sets de cartas de *Concierto de Cámara No. 2 Vaca Mia*. Juego de 16 cartas, cada una de 5,5x9 cm, 2006

la sociabilidad”. En este modelo, los investigadores estudian el uso de juegos para coreografiar formas abiertas de sociabilidad (participación lúdica) y así mostrar cómo se manifiestan en la forma de obras artísticas complejas y ordenadas. Teniendo en cuenta este enfoque social del arte-como-juego, a continuación examinaremos brevemente la teoría lúdica contemporánea basada en la participación de la audiencia y la conexión social, antes de volver a explorar los juegos de cartas de Brintrup con mayor profundidad.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA SOCIABILIDAD: TEORÍA LÚDICA PARA EL ARTE DEL SIGLO XXI

Si bien se ha dicho que el siglo XXI es el “siglo del juego”, la verdad es que hay escasez de literatura sobre el arte lúdico en la práctica artística contemporánea. Las convergencias actuales entre juego y arte se han estudiado, sin embargo, por un pequeño grupo de investigadores que están de acuerdo en que un método de crítica socialmente informada, y no centrada en el objeto, es necesario para guiar nuestra apreciación del arte-como-juego. Lo que ha surgido de esta conversación es el consenso sobre la relevancia que ha adquirido la participación del público, que ha llegado a dominar la producción artística y la exposición, y que este cambio representa el avance más significativo en la práctica artística corriente, lo que requiere una reinterpretación sobre cómo debe ser evaluado y analizado el arte (Stott).

En resumen, dos conceptos críticos interrelacionados han surgido a partir de los textos fundamentales de la emergente teoría lúdica del arte. El primer elemento es la noción de que el arte lúdico está dominado por su carácter participativo, y el segundo es la afirmación de que el arte participativo exige perspectivas sociales en vez de enfoques visuales para su análisis (Bishop 2012; Kester; Stott; Getsy). Como Clair Bishop (2012) ha señalado, la producción de obras de arte es un proceso abierto en el que el público es, hoy en día, un colaborador artístico. Podemos desarrollar su idea al decir que los juegos socialmente productivos son también actividades de representación, y que los artistas ven las actividades lúdicas como un análogo de las prácticas artísticas, y como una metáfora para la creatividad (Getsy xi).

Desde dentro de este modelo participativo, el arte lúdico ciertamente tiene la capacidad de aumentar la interacción social en tiempo y espacio real. Al igual que muchas formas de arte

contemporáneo, juegos-como-arte son actividades que mueven a los espectadores fuera del rol de observadores pasivos y dentro del rol de productores, y esta creatividad colectiva está cargada con una dimensión social que tiene el potencial de ser constructiva y paliativa (Bishop 2006 11). En apoyo de este punto, podríamos examinar la propuesta ontológica de Helen Dissanayaka, que sostiene que el arte surgió como una forma de juego que apoya la sociabilidad humana. Es evidente que el arte lúdico ofrece oportunidades únicas para formar lazos sociales en el mundo real, y es debido a este potencial que las teorías lúdicas de arte requieren que demos un paso fuera de la teoría del arte contemporáneo y dentro de la teoría social.

Una importante crítica sobre las obras de arte recientes que involucran la participación lúdica es que pueden dar un refugio para aquellos artistas que no son capaces de encontrar su propia voz, y ofrecen una posición despreñada que permiten a otros hablar en su lugar (Kester 32-33; Stott). Estas críticas se evaporan en el caso de los juegos de cartas de Brintrup, que ella crea como revisiones o ampliaciones de sus obras existentes, y audazmente colocan a las audiencias en entornos informales para inspeccionar y reinterpretar. Con esto en mente, volvamos a la discusión de los juegos de cartas de Sybil Brintrup como obras de arte que capturan a las audiencias/jugadores en la construcción de sociabilidad.

LOS JUEGOS DE SYBIL BRINTRUP: EN BUSCA DE PAREJAS AMOROSAS

Después de su idea inicial en 2004 para construir juegos de cartas usando sus propias obras, Brintrup ha producido diez juegos (hasta hoy), cuyas primeras versiones marcaron el tono lúdico y participativo de toda la serie. Aquí se establecieron el formato y las reglas, junto con la inclusión de imágenes de sus propias acciones de arte, objetos, textos poéticos y fotografías. Una de las características de sus primeros juegos fue su interés por generar comparaciones, un enfoque intuitivo a un juego de memoria. *Golpe de Hilo* (2004) yuxtapone su escultura *Silla de Joseph Beuys*, que consiste en una silla de madera con un rollo de alambre equilibrado sobre el riel superior, con *Silla de Sybil Brintrup*, una silla de madera similarmente etiquetada, pero con la palabra “cantante” y un soporte de torta con tomates en el asiento. Este homenaje juguetón a la historia del arte



Figura 2. Sybil Brintrup, Cuatro imágenes de Vaca Mia, juego de 34 cartas, cada una de 10x6 cm, 2007

invita a los jugadores a mantener las cartas una al lado de la otra para su evaluación formal y conceptual, a imaginar el acto de sentarse en cada asiento, e incluso imaginar las características caprichosas que sus propias sillas podrían asumir.

Al examinar la serie inicial de Brintrup de tres juegos de parejas a partir de 2005, vemos que sus contenidos se desplazan rápidamente a ricas exploraciones de agudezas visuales. También explorando el potencial del lúdico visual encontramos su serie de tarjetas creada en 2006 y basada en su obra *Concierto de Cámara N° 2 Vaca Mia* (2006), que es un grupo de fotografías exhibidas en Galería Stuart, Santiago. Estas tarjetas se componen de una serie de imágenes ingeniosas que tratan de la “segunda vida” de una pezuña de caballo y el cráneo de un perro. Este detritus, recogido desde el desierto de Atacama, es revivido a través de la fotografía, y parecen ser elementos de impresionantes “titeres” (Figura 1). La nitidez de este concepto visual y la belleza de las fotografías se combinan en un resultado que consta de una de las obras más inmediatas de Brintrup. Desde este punto en adelante, podemos trazar el desarrollo de sus juegos hacia la incorporación de lo lúdico visual y textual complejo que se extiende, más allá de sus obras, al diseño de los juegos.

Las capas de lo lúdico maduran en una serie de tarjetas del 2007 compuestas por imágenes de una acción de arte de Brintrup, *Ordeña: Vaca Mia*,

emprendida en 2004 (Figura 2). Esta serie transmite un importante cambio conceptual para integrar retruécans lingüísticos, colores ingeniosos, y la interacción temática entre sus obras de arte originales y su serie de tarjetas. El juego de cartas está compuesto por numerosas fotos tomadas durante una acción de arte, una pieza que se ha llevado a cabo periódicamente desde 1992, en la que ella hace una procesión con una pintura al óleo de una vaca azul a lo largo de un circuito regular a través del Parque Forestal hacia el Museo de Bellas Artes, en Santiago. En el curso de una sola acción de arte, esta procesión se lleva a cabo en el transcurso de cuatro domingos consecutivos a una hora fija, atrayendo una audiencia pública regular. La misma pintura, como foco de la procesión, constituye un juego formal con las cuatro patas de sus portadores humanos emergiendo debajo de la lona para funcionar temporalmente en el lugar de las del animal. A un nivel interpretativo diferente, el tema bovino se acompaña de un taburete para ordeñar pintado, una invitación simbólica para los espectadores para acercarse y participar (“ordeñar”) en la pintura (ver Drouilly Hurtado). A su llegada al museo, la pintura es llevada por las escaleras del museo y adentro del vestíbulo, donde se exhibe durante un período de 15-30 minutos antes de ser removida, atrayendo un público al museo que posiblemente no habría entrado en otra ocasión.

El juego de cartas basado en esta acción de arte toma la forma de una serie de imágenes fotográficas de la procesión, cómo se mueve a través del parque, por las escaleras del museo y la culminación del evento en el vestíbulo abierto. Al igual que la acción de arte, el juego de cartas forma una serie de gestos juguetones. El color blanco de la caja replica el color de un bloque de queso, un queso de vaca local, como referencia al juego de palabras que se refiere a las consecuencias del “ordeñar”. Integrados en el diseño de las tarjetas hay juegos de palabras, como el término “ordeñar” es un propósito similar al verbo “comandar” u “ordenar” y también “poner en orden”, una secuencia de términos relacionados que atribuyen agencia al arte y al espectador. De la misma manera que la acción de Brintrup comanda un “ordeñar” metafórico de los espectadores en el curso de su circuito por el parque, también ella invita al mismo “ordeñar” de los jugadores en el transcurso del juego de cartas. En el proceso de invertir las cartas, haciendo parejas con las imágenes y poniéndolas a un lado en orden aleatorio, los jugadores restablecen el diálogo con la vaca azul, revisando y reordenando su recorrido, y en última instancia reubicando su destino final.

También en el 2007, Brintrup publicó un juego de 16 cartas compuesto por ocho imágenes de su videoinstalación de 1997 *El lavado de lechuga* (Figura 3). Estas tarjetas, como la obra, piden a los jugadores ver las actividades mundanas de la vida cotidiana de nuevas maneras, y dan relevancia a las dimensiones fenomenológicas de estos eventos. Las imágenes de las manos de Brintrup sumergidas en agua en el acto de la limpieza de hojas de lechuga tienen un énfasis táctil que se acopla con una imaginación sensorial, trayendo a la mente un grupo de experiencias del mundo real que damos por sentado —el ruido del agua corriente del grifo, el peso apenas perceptible de las hojas húmedas y frescas— para enganchar a la audiencia en interpretaciones que amplían la gama de los sentidos más allá de lo visual. Podríamos interpretar este juego de cartas como una invitación para que los jugadores recreen la actuación de lavado de Brintrup en su provocación de una lectura de las cartas como sustituciones de hojas de lechuga, y el acto de invertir y combinarlas como un paralelo a la acción del lavado.

Posiblemente en ninguna parte el objetivo de involucrar al público en el arte es expresado más claramente que en el juego miniatura *Los Romances* (2009). Este grupo de tarjetas es una

compilación de imágenes de los estudiantes de Brintrup, que participaron en la realización de su texto poético en el 2008, *Los Romances: Ella y los fardos de pasto* en el Museo del Arte Contemporáneo (Figura 4). Este evento estuvo compuesto por lecturas de sus avistamientos de paquetes de heno, que Brintrup ha documentado cuidadosamente desde 1986. Para ofrecer un ejemplo de estos textos, una entrada revela “El martes 15 de julio 1986, ella vio a las 14:48 hrs en Santiago otro camión lleno de fardos de pasto” (Brintrup 9), una descripción que trata este tema aparentemente mundano con una fascinación por su presencia temporal que es similar al tratamiento pictórico de Monet de pilas de heno. Su juego de cartas está compuesto por imágenes de los estudiantes participantes y el espacio del museo de arte en el que se realizó la lectura. Ciertamente, mediante la inclusión de una generación más joven de artistas y espectadores, este conjunto de imágenes del juego de tarjeta deliberada y literalmente lleva adelante el objetivo de reducir los espacios entre obras de arte y su público.

Planchando (2013) es un juego de 18 cartas en miniatura y nueve imágenes que se refiere principalmente a las prácticas domésticas femeninas (Figura 5). El juego de cartas se compone de imágenes de una acción de arte público llevada a cabo en el Museo Nacional de Bellas Artes, en la que Brintrup invitó a miembros de la audiencia a presentar prendas para ser planchadas, actividad que ella acompaña con canciones. Esta actividad se traslada al juego *Planchando*, en el que Brintrup ofrece a los jugadores dos grupos de instrucciones: la primera para el juego de iguales, y la segunda para el planchado de la ropa. La idea de estas imágenes y las instrucciones se basan en el juego lingüístico; como el título italiano dado a la segunda serie de instrucciones, *Istruzione di stiratura*, invita a los jugadores a participar en sus propias versiones de la acción de planchar. Usando las imágenes en las tarjetas como inspiración, los participantes pueden seguir el consejo ofrecido en sus instrucciones: “lo primero de todo es planchar sobre una tabla” y “empieza en el centro y avanza hacia afuera, el movimiento debe ser lento y uniforme”.

Concierto de Cámara No. 2 Vaca Mía es un juego compuesto por la serie de fotos de Brintrup que componen su obra *Ella limpia el vidrio* (2005), una parodia desenfadada del video que se exhibió en la 7ª Bienal de Video y Nuevos Medios (2005), en el Museo de Arte Contemporáneo. Su

ingenioso “video” presenta cinco imágenes fijas en la que Brintrup parece lavar e inspeccionar el vidrio desde el interior de la pantalla (Figura 6). Estas fotos efectivamente cuestionan los límites del medio, revelando que el video no es nada más que una serie de imágenes fijas proyectadas en una secuencia particular, y en este caso, en un ciclo continuo. El juego de cartas basado en este trabajo consiste en pares para cada una de las cinco imágenes proyectadas. Las características de estas fotos efectivamente dan la impresión de que estamos interactuando con una serie de imágenes de video fijas proyectada en una televisión. Mientras los jugadores hacen parejas y las dejan al lado en el transcurso del juego, interrumpen el ciclo original y crean una narrativa lineal; el final del juego, cuando ya han reordenado cada una de las imágenes, efectivamente determina el momento en que Brintrup puede parar la limpieza de la pantalla de la televisión.

La suma de estos juegos de cartas revela la fluidez de Brintrup con el idioma lúdico en la intersección del arte, la sociabilidad y la participación pública. Su serie de juegos confirma la reputación de Brintrup como una de las artistas

contemporáneas más innovadoras y menos predecibles de Chile, catalizadora de la creatividad en el mundo real, así como una de las más dedicadas a cautivar al público y mejorar el ambiente social. Mientras que para muchos de nosotros, la mayoría de nuestros recuerdos, experiencias, éxitos y relaciones se consiguen ahora en mundos virtuales, sus juegos de cartas nos ofrecen una salida creativa invaluable, arraigada en el aquí y ahora, con implicaciones sociales. Los juegos de iguales de Brintrup, que están destinados a facilitar el encuentro “de la mayor cantidad de parejas”, son pruebas ciertas de que el arte lúdico del siglo XXI sigue ofreciendo creatividad y vínculos sociales firmemente fijados en el mundo físico ●

CATHERINE E. BURDICK

(Niagara Falls, NY, 1971) es PhD en Historia del Arte de la Universidad de Illinois. Actualmente es investigadora del Centro del Patrimonio Cultural e instructora del Instituto de Historia en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es autora de “Held Captive by Script: Interpreting ‘Tagged’ Prisoners in Late Classic Maya Sculpture” (2015, *Ancient Mesoamerica*), “Patagonian Cinnamon and Pepper: Blurring Geography in Alonso de Ovalle’s ‘Tabula Geographica Regni Chile’ (1646)” (2014, *Imago Mundi*), y “Popular Demands Don’t Fit in Ballot Boxes: Graffiti as Intangible Heritage at the Iglesia de San Francisco, Santiago?” (2015, con Fanny Canessa, *International Journal of Heritage Studies*). También es curadora (junto a Isabel Cruz) de la exhibición *Adoración en los Andes* (2015-2016, Colección Gandarillas).

BIBLIOGRAFÍA

Bishop, Claire. *Participation*. Cambridge, MA, and London: MIT Press, 2006.

-. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso, 2012.

Brintrup Krüger, Sybil. *Los Romances: Ella y Los Fardos de Pasto*. Santiago: editorial 2008.

Dissanayaka, Ellen. “A Hypothesis of the Evolution of Art from Play”. *Leonardo* 7.3 (1974): 211-217.

Drouilly Hurtado, Mónica. “Opinión sobre la acción de arte: Ordeña - Vaca mía, de la artista Sybil Brintrup”, 2004. www.portaldearte.cl/especial/opinion_vacamia.htm. Consultado el 1 de abril, 2015.

Gettsy, David J. (ed.). *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth-Century Art*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011.

Hales, Peter Bacon. *Outside the Gates of Eden: The Dream of America from Hiroshima to Now*. Chicago and London: University of Chicago Press, 2014.

Kester, Grant H. *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*. Durham: Duke University Press, 2011.

-. *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2013.

McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press, 2011.

Oficina de Arte. <http://www.oficinadearte.cl>. Consultado el 1 de abril, 2015.

Schleiner, Anne-Marie. “Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming”. *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth Century Art*. Ed. David Gettsy. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011. 148-165.

Spitz, Ellen Handler. “Zigzagging with Full Stops from Play to Art”. *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth Century Art*. Ed. David Gettsy. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011. 169-177.

Stott, Tim. *Play and Participation in Contemporary Arts Practices*. New York: Taylor and Francis, 2015.

Thomas, Michael J. “The Game-as-Art Form: Historic Roots and Recent Trends”. *Leonardo* 21.4 (1988): 421-423.