

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015

Trabajo de Fin de Máster

para optar al Título de Máster Oficial en *Arte: Idea y Producción* por la
Universidad de Sevilla

Autor/a:

Ana Barriga Oliva

Firma del alumno/a:

Tutor/a :

Paco Lara-Barranco

Vº. Bº. del/a Tutor/a:

Sevilla, 11 de diciembre de 2015

RESUMEN:

Esta investigación gira entorno al análisis de los conceptos “lúdico” y “juego” presentes en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero (en el periodo de creación comprendido entre el 2000 y 2010) al entenderse, ambos conceptos como vehículos que promueven el impulso creativo. Antes de abordarlos en la obra de los autores citados, contextualizaremos la necesidad que tiene el artista por la creación de obras de arte y cómo se ha abordado el proceso creativo en Andalucía desde principios de la década de los ochenta del pasado s. XX, cuando se instaura un método de trabajo que aboga por el “puro placer por el medio”. Así mismo, en este estudio analizaremos la aparición del concepto “juego” en nuestro discurso artístico personal, y cómo ha influido en la creación artística propia como actividad corpórea libre.

ABSTRACT:

This research aims to analyze the concepts of ‘playfulness’ and ‘game’ presents in Rubén Gerrero’s, Miki Leal’s and Cristobal Quintero’s artwork (produced between 2000 and 2010) given that both concepts work as a mean to promote creative drive. Before studying them in relation to these authors’ work, I will contextualize the artist’s necessity for creating pieces of art and the way the creative process has been approached in Andalusian since the early 1980’s, when a new work method based on the ‘sheer pleasure for the medium’ appeared. Likewise, in this study I will analyze how the concept of ‘game’ showed up in our artistic investigation, and how it has influenced our own artistic creation as a free corporeal activity.

PALABRAS CLAVE:

Juego, pintura, impulso creativo, hermético, frontalidad, idea, cotidiano, belleza, intuición.

KEYWORDS:

Game, painting, creative drive, hermetic, pictorial flatness, idea, ordinary, beauty, intuition.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del tema elegido.....	2
Antecedentes	3
Objetivos de la investigación	8
Metodología	9
Grado de innovación	9
1. PRIMERA PARTE.....	11
(APORTACIONES ARTÍSTICAS).....	11
1.1. Aportación 1: DALE JUEGO AL JUEGO	12
1.1.1. <i>Catalogación de la obra</i>	12
1.1.2. <i>Proceso de creación-producción</i>	17
Aportación 2: TANGRAM	18
1.2.1. <i>Catalogación de la obra</i>	18
1.2.2. <i>Proceso de creación-producción</i>	27
Aportación 3: FIESTA SALVAJE	28
1.3.1. <i>Catalogación de la obra</i>	28
1.3.2. <i>Proceso de creación-producción</i>	31
Aportación 4: EN ALGO HAY QUE CREER	32
<i>Catalogación de la obra</i>	32
<i>Proceso de creación-producción</i>	35
Aportación 5: AUNQUE LLORES	36
1.5.1. <i>Catalogación de la obra</i>	36
1.5.2. <i>Proceso de creación-producción</i>	39
2. SEGUNDA PARTE.....	41

(ARGUMENTACIONES TEÓRICAS)	41
2.1. Contexto sociocultural.....	42
2.1.1. <i>Sobre Guerrero, Leal y Quintero</i>	48
2.2. Sobre el juego y lo lúdico	58
2.2.1. <i>Argumentaciones</i>	59
2.2.2. <i>A partir de la experiencia de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero</i>	61
2.3. El campo de juego	62
2.3.1. <i>Argumentaciones</i>	62
2.3.2. <i>A partir de la experiencia de Rubén, Miki y Cristóbal</i>	66
2.4. Jugar con.....	71
2.4.1. <i>Argumentaciones</i>	71
2.4.2. <i>A partir de la experiencia de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero</i>	73
CONCLUSIONES	75
<i>Acerca del contexto</i>	75
<i>El “juego” y lo “lúdico”</i>	77
<i>Sobre el campo de juego</i>	79
<i>Consideraciones sobre jugar con</i>	81
BIBLIOGRAFÍA	82
A) Fuentes principales	82
B) Fuentes secundarias	82
ANEXOS	89
ANEXO I.....	90
<i>RUBÉN GUERRERO</i>	90
ANEXO II.....	97
<i>MIKI LEAL</i>	97
ANEXO II.....	106

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.

<i>CRISTÓBAL QUINTERO</i>	106
Listado de obras.....	116

INTRODUCCIÓN

Para aproximarnos al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea, partiremos de una premisa en la que proponemos la necesidad, por parte del lector y del espectador de las obras de arte de “liberarse” de prejuicios e ideas preconcebidas acerca del “juego” y lo “lúdico” —cuando ambos conceptos son claramente aplicados en el arte. Dado que puede resultar fácil caer en tentativas banales de vecindad sobre ambas cuestiones. Con nuestro planteamiento queremos reforzar la necesidad del juego y lo lúdico en el arte como impulso para el vehículo precursor de la creación así como vía de riqueza hacia el conocimiento y desarrollo para el ser humano. Acontece mencionar que esta idea ha sido bien estudiada por pensadores desde Johan Huizinga, historiador y crítico holandés, hasta Donald Woods Winnicott, psiquiatra y psicoanalista, que entre otros nos ayudaran estando presentes en el desarrollo de la investigación.

Trataremos de situar al juego en el lugar que le corresponde en el ámbito de la creación artística, aunque somos conscientes de las relaciones que se producen en—el lo que podríamos llamar *juego serio* en nuestra sociedad, como podrían ser la política o la economía —entre otros—, si bien en esta ocasión quedarán excluidas del estudio. Centrando nuestra atención en acotar el significado filosófico-histórico de “juego” y “lúdico” para contrastarlo con la experiencia directa de tres artistas seleccionados que serán nuestro objeto de estudio: Rubén Guerrero (Utrera, Sevilla, 1974), Miki Leal (Sevilla, 1974), y Cristóbal Quintero (Pilas, Sevilla, 1974). Aunque hablaremos de ellos a lo largo de nuestra investigación creemos preciso adelantar de forma breve que los tres son artistas que utilizan principalmente la pintura como disciplina, pertenecen a la misma promoción de jóvenes artistas que salieron en torno al 2000 y, aunque en la actualidad su obra se expone a nivel internacional, los tres comenzaron a abrirse camino en el contexto sevillano.

No es objeto en nuestra investigación valorar si el juego es de origen ontogenético —si estuviera imbricado al desarrollo del individuo—, o cultural —valorado y difundido por el entorno socio-cultural en el que habita la persona—, tampoco tratamos de analizar y valorar las teorías anteriores realizadas en torno al juego, *Homo Ludens* de Joah Huizinga o *La teoría estética del juego* de Schiller. Aunque partimos de la idea de que el juego es acción primigenia por la que el ser humano conoce y se desarrolla en su entorno, también en sus mitos, religión, creencias y culto, valores que encontramos bien estudiados en *Homo Ludens* (1938), por el profesor, historiador y teórico Johan Huizinga. La intención es valorar el desarrollo de la producción artística como consecuencia de aplicar el juego a la experiencia creativa que transcurre entre este y el arte. Es decir, pretendemos adentrarnos en la experiencia del juego como actividad libre y espontánea que se manifiesta en el hecho artístico y que produce satisfacción.

Comenzaremos nuestra investigación tratando de acotar los términos “lúdico” y “juego”, para tratar de establecer paralelismos con la creación artística. Nos aproximaremos al contexto sevillano de los años ochenta, y a continuación desarrollaremos el juego como si se tratara de un cuento: inicio, desarrollo o enlace y final. Prestaremos una particular atención a los apartados que consideramos relevantes para el desarrollo de nuestra investigación como son: 2.2 *Sobre el juego y lo lúdico*, 2.3. *El campo de juego*, 2.4. *Jugar con*. En esta investigación, contaremos con la información de primera mano de los artistas seleccionados —a través del

método de la entrevista—, que nos servirá para valorar y contrastar sus experiencias en torno al juego, acentuando nuestra investigación en los paralelismos que puedan surgir entre ellos entorno a lo lúdico.

Finalizaremos este estudio analizando los niveles de influencia que han ejercido Guerrero, Leal y Quintero en la obra artística desarrollada por Ana Barriga durante el período 2010-2015.

Justificación del tema elegido

“La cultura humana brota del juego y en el se desarrolla” (Huizinga, 2012: 7-8)

El motivo principal que ha servido de impulso para elegir la temática de esta investigación, que estudiará la relación del juego en la creación artística contemporánea, viene de una mirada —la nuestra— que trata de analizar el trabajo artístico producido para esta investigación, como resumen de la trayectoria de la autora.

En busca de una explicación que le ayude a discutir y razonar sobre su producción artística, en esta investigación se tratará de alzar la mirada y contemplar los factores reseñables que le han servido de vehículo impulsivo para sus producciones —a la autora del actual TFM. Al revisar sus andaduras, lo que en un principio se iniciaría por curiosidad, más tarde se convertiría en investigación y seguidamente en disfrute y gozo absoluto. En el momento que revisamos todos estos aspectos nos dimos cuenta de que el fundamento de la producción artística de la autora no es otro que, el juego y lo lúdico.

El juego aparece como una necesidad innata del hombre que se muestra en una acción corpórea espiritual libre. Al hombre le ha servido como modo de experimentación, de búsqueda y análisis de su entorno (Huizinga, 2011: 5). “Cuando se juega y en cualquiera de las formas del juego, se incluye la razón y la inteligencia, ordenando y disciplinando los movimientos y los ritmos [...]”—señala Abad Molina Motivo por el cual la experiencia artística tiene un carácter cognoscitivo pero también lúdico, al tiempo que de ritual, de fiesta.

Esta investigación busca distintos puntos de vista que contribuyan a entender la producción pictórica dentro de la experiencia de juego, lo lúdico, el divertimento la búsqueda y la experiencia que ayuden a desvelar una parte referida a *qué* entendemos por pintura hoy.

Y lo haremos a través de la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero (en el periodo de creación comprendido entre el 2000 y 2010) analizando las contaminaciones y los cruces que se producen entre ellos y que en definitiva conforman su plástica plural.

La selección de artistas no pretende ser excluyente ni caprichosa, somos conscientes de todos los artistas que han tomado partido de esa promoción que terminó los estudios de Bellas Artes entorno al 1999 y 2001 y que ahora ocupan un lugar en la actualidad con voz propia, Manolo Bautista, José Miguel Pereñíguez, María José Gallardo, Cristina Lama, Javier Martin o Ramón David Morales —entre otros. Aunque por supuesto tuvimos que acotar una serie de características, que fuesen acorde con la investigación que se pretende llevar a cabo —con el

objetivo fundamental de que pudiera ser factible su desarrollo en este trabajo. Los artistas que van a ser objeto de nuestro estudio son cercanos, viven y trabajan en la ciudad de Sevilla, que y utilizan la pintura como medio de expresión, abordan la práctica artística bien sea por su persistencia o por su repercusión, y constituyen una influencia directa del trabajo artístico presentado por la autora de este Trabajo Fin de Máster. Como ‘influencia directa’ entendemos que algunos de los hallazgos encontrados por estos artistas han servido a este trabajo, como referencia para desarrollar nuestra investigación en la pintura.

Finalmente, trataremos de aunar los pasos dados en nuestro camino para concluir en un trabajo sólida y para ello, con la finalidad de hacer abarcable nuestra investigación, nos centraremos en exclusividad en el campo de la pintura.

Antecedentes

Este apartado lo dividiremos en dos secciones, por un lado estudiaremos los antecedentes referidos a publicaciones que han servido de referencia para esta investigación y por otro lado, nombraremos aquellos que nos han generado el interés por la idea de “juego” en la creación artística, bien sean de carácter artístico y/o filosófico. Desglosamos, a continuación lo indicado.

Con respecto a las publicaciones y exposiciones, constitutivas de los precedentes que han estudiado a este grupo de artistas, cabe reseñar que aunque en todas las publicaciones aquí presentadas no están de forma coetánea los tres artistas seccionados, estos textos por su génesis han servido de punto de partida para la investigación que estamos desarrollando.

En el año 2001, Juan Francisco Fernández Lacomba reúne en la exposición *Figuraciones de Sevilla. Horizonte 2000* a 15 jóvenes creadores menores de 30 años. Este momento marca un punto de inflexión que nos hace reflexionar sobre la existencia de un nexo común, cierta hermandad estilística en la propia pintura sevillana. Varios artistas con discursos distintos, actúan según las características generacionales que les son comunes ya sean por influencias o por pertenecer a la misma generación.

En Sevilla, el mismo año abriría sus puertas una sala independiente de exposiciones llamada Sala de eStar (2001), dirigida principalmente por los artistas María José Gallardo y Ramón David Morales. La sala, a decir por la programación y por los objetivos de quienes la gestionan, constituyó una apuesta clara hacia la difusión de creadores, ciertamente jóvenes, que participan, sin embargo, activamente en el escenario artístico de la ciudad. Entre la programación de la temporada 2001/02 encontrábamos una exposición colectiva donde participaron —entre otros— Guerrero, Leal y Quintero bajo el título *La parte chungu* (2002). Sería conveniente incluir aquí una breve frase que justifique el ideario de la exposición. El crítico, comisario y profesor de Estética de la Universidad de Sevilla, Juan Bosco Díaz-Urmeneta, en su crítica del *Diario de Sevilla* lo definiría bajo el seudónimo “hijos del postentusiasmo” (Díaz-Urmeneta, 2002) y en *El País* Margot Molina les hacía referencia con el titular “Irreverentes y chulescos” (Molina, 2002)

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Invitación exposición inaugural del Showroom de The Richard Channing Foundation, 2001. Diseñado por The Richard Channing.

Más tarde, Paco Lara-Barranco, pintor y profesor Titular de la Universidad de Sevilla, dirigió un proyecto a propuesta de una idea del artista Javier Martín, que tuvo como resultado una exposición y publicación del libro *Hacen lo que quieren* (editado por la Fundación Aparejadores en 2005). La publicación subraya el valor de la vuelta a la pintura, hecha con desparpajo, contraria a cualquier postulado formalista, que se celebra así misma con ironía a través de un creciente entusiasmo por la materia.

Yo pienso que al final triunfará el deseo, algo muy epicúreo e intrínseco en la Pintura, y espero que satisfacer este deseo de pintar nos conduzca a "la felicidad" (la cuestión es saber donde reside nuestra felicidad, si solo en pintar o en que nos llamen para la próxima colectiva en el CAAC). Seguro que muchos ya lo han hecho porque a pesar de todo, hacen lo que quieren. (Lara-Barranco, 2005: 26)

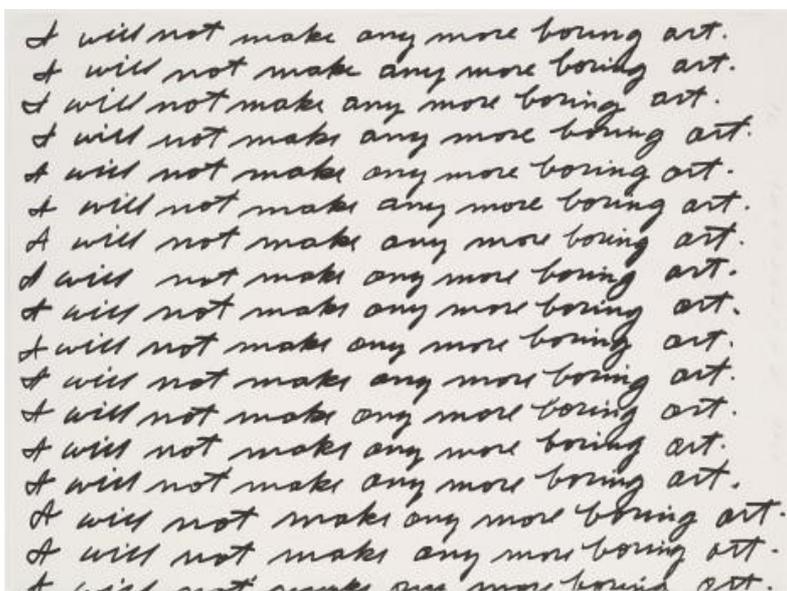
En 2006, Iván de la Torre Amerigui, presentó la exposición *Estrategia del calcetín*. Sí, es necesario citar esta publicación: fue también un hito, la exposición y la publicación. Las tres exposiciones citadas constituyen claros antecedentes sobre los que se sustenta esta investigación. Hoy, en 2015, cabe preguntarse por las diferencias estilísticas así como por las relaciones de Guerrero, Leal y Quintero (presentes en las muestras citadas) seleccionados para esta investigación, por el impacto que sus trabajos están generando no sólo en la crítica especializada sino también en la nueva hornada de artistas jóvenes sevillanos.

Sumado a lo anterior, nos adentramos, seguidamente, en los antecedentes sobre el juego llevado a la creación artística. En la obra de John Baldessari (California, 1931) encontramos una de las analogías mas importantes para entender el desarrollo de esta investigación. Baldessari inicia su carrera artística a finales de los años 50, entorno a lo conceptual y al

mínima —“nunca estuve totalmente de acuerdo, pensaba que el arte conceptual era aburrido” (Baldessari, 2010)—

John Baldessari se convertiría en una pieza clave para poder entender a diversas generaciones de los artistas americanos, siendo en la actualidad unos de los principales referentes del arte contemporáneo. Y es que el trabajo de Baldessari destaca por su creación camaleónica, su plástica se adapta sin complejos a la idea y de ella salta a la búsqueda del medio más apropiado para su creación, pasando desde la fotografía, escultura, instalación, performance a la pintura, esta última transformándose en pintura de palabras donde estos escritos sustituirían a la imagen. Pese a la notable importancia de su obra y la repercusión que suscitó en generaciones posteriores, solo fue necesaria una de sus obras para gestar en la presente investigación el interés no solo por el artista sino por el divertimento y el juego.

Un juego muy serio se muestra con la obra *I will not do any more boring art* cuando Baldessari escribiría a modo de castigo auto infligido por primera vez en 1971, cuando cursaba estudios en el Nova Scotia College of Art and Design (Canadá). Hacer referencia al arte con la palabra aburrido se convertiría en una obra crítica hacia el minimalismo, una declaración paradójica y un comentario sobre el mundo del arte con el que está involucrado. Lo radical de esta obra es el humor con el que refleja su carácter irónico hacia ella, no es solo hacer una obra, es una forma de entender el arte, “lo que pensaba que el arte debe ser, no lo que alguien podría pensar sobre qué sería el arte” (Baldessari, 2010).



John Baldessari, 1971, Imagen *I will not do any more boring art*

La idea de juego se aborda desde un discurso personal para hablar del propio lenguaje y del mundo en general.

Algunos autores destacan el papel del juego en la creación artística contemporánea. Así, queda reflejado en primer lugar por el artista conceptual Francis Alÿs (1959, Amberes) en una entrevista que le formula David G. Torres (Barcelona, 1967) crítico de arte y comisario de exposiciones:

DGT: Y tú, como comisario, ¿qué lugar le das al sentido del humor como criterio?

FA: Creo que el lugar de trabajo del arte es la propia vida, y ahí entra lo anecdótico, el sentido del humor y el estar enganchado a la cotidianidad de la vida. Con el sentido del humor es donde el arte puede coger una característica irreducible, mantener esa faceta crítica que le corresponde, y que por los procesos de prestigio y masificación se está intentando anular, dando a la obra un sentido histórico que borra su actualidad o mostrándola como un bálsamo para tranquilizar las conciencias de los que ya estábamos de acuerdo. En arte, el sentido del humor puede ser un arma. (G.Torres, 2000)

Para Joseph Kosuth (Toledo, EE.UU., 1945) el juego se produce en lo místico que no se puede decir con palabras:

Un juego con conciencia de juego, es decir, con conciencia de encierro en sus reglas (de ficción), que sabe que es arte solo porque se llama o le llaman así, sin mayores pretensiones de autofundamentación y sobre todo de adoctrinamiento. Sabe que sigue unas reglas propias que delimitan su sentido en el juego establecido por ellas [...] (Puelles Alonso, 2002: 14)

No podemos obviar la importancia que han tenido, en relación a la creación artística que hace uso del juego, los pensamientos filosóficos. De hecho, otro referente importante para esta investigación es el libro *Homo Ludens* (1938) de Johan Huizinga. La tesis de Huizinga pretende resaltar la importancia social y cultural que tiene el juego como vía de conocimiento y comprensión del entorno. Huizinga sostiene:

[...] la conexión entre las artes plásticas y el juego que ha sido supuesta, hace mucho tiempo, por una teoría que trata de explicar la producción de formas artísticas por el impulso congénito de los hombres a jugar. Es fácil señalar la presencia de una necesidad casi instintiva, espontánea, de adorno, que, por lo tanto, bien se puede denominar función lúdica. (Huizinga, 2012: 254)

Aunque el arte no se conforma con una finalidad estética del mero adorno en la epidermis de la obra, el arte irá más allá. No obstante el uso del juego como forma de conocimiento del pensamiento artístico viene de la mano de sus similitudes. Huizinga comenzó a analizar el concepto de juego desde ámbitos muchos más amplios de lo que hasta entonces entendíamos por juego lo irónico, el divertimento. El fue capaz de identificar el juego como un elemento perteneciente al ámbito

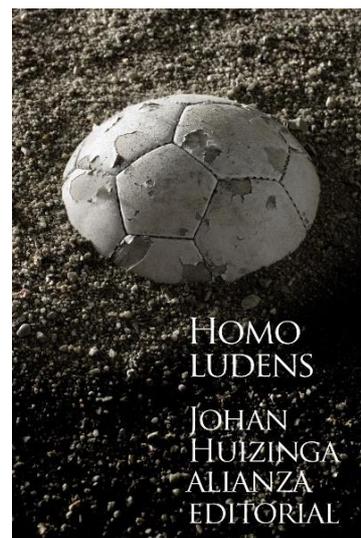


Imagen del libro de Huizinga, *Homo Ludens*, 2012

social y cultural del ser humano desde las culturas más antiguas. Esta forma de entender el juego lo haría mucho más global, completa y compleja de lo que se había estudiado antes. Afirma que el ser humano es creativo, juega y experimenta mucho antes que aparezca la cultura, por lo tanto este concepto de que el juego es anterior a la cultura, nos lleva a otra afirmación y es que el arte es anterior a la cultura también.

Huizinga para remitirnos a este concepto menciona a Friedrich Schiller, pensador e historiador alemán de estética del s. XVIII, que en su escrito *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795) valora los impulsos del hombre partiendo de principios kantianos, para superarlos. Schiller menciona a Kant para confirmar que el carácter del ser humano se halla sistematizado por la capacidad de un impulso *trieb* (substantivación del verbo alemán *treiben*, hace no solo referencia al impulso, pulsión...) sensible y otro impulso formal. Sin embargo Schiller no se conforma con estos dos impulsos y añade uno más, el impulso del juego “un nuevo impulso que, dado que los otros dos actúan conjuntamente en él, se opondría a cada uno de ellos, tomados por separado, y podría ser tomado con razón un nuevo impulso [...] permítaseme llamarlo [...] impulso del juego” (Schiller, 1990). Esta reflexión ontogenética nos lleva a pensar que el impulso de juego como vehículo de la realidad, y como una manifestación primigenia que se opone a la razón y que a su vez es propia del conocimiento.

Winnicott en su libro, *Realidad y Juego* (2008), refiere como el juego adquiere una reinterpretación, ya no aparece como disfrute y gozo sino como remedio hacia personas con necesidades médicas. Winnicott hace un llamamiento a todos los terapeutas para promover la necesidad de juego en la cura hacia sus pacientes. Nos habla que solo en ese momento de juego el paciente se siente creador, necesario y por lo tanto vivo. Habla sobre el juego como recurso indispensable para el desarrollo emocional y sentimental del mismo, como rescate hacia sus pacientes. “Mi descripción equivale a un ruego a todos los terapeutas, de que permitan que el paciente exhiba su capacidad de jugar, es decir, de mostrarse creador” (Winnicott, 2008: 83).

Alfonso López Quintás en su libro *Estética de la creatividad* (1977) realza cuatro elementos fundamentales para la constitución del ser humano que giran entorno a la experiencia estética del hombre. Nos habla desde su visión acerca de la creación, del lenguaje y del juego en la practica artística. Valora el juego desde una perspectiva más amplia que fluye desde la diversión o la fuente de gozo hasta su valor empírico para desarrollar la creatividad. “El juego es una actividad libre en vinculación con entidades normativas, permite a la persona desplegar sus virtudes creadoras y se constituye —correlativamente— en fuente de gozo” (López Quintás, 1977: 72). Confirma que el juego es fuente de gozo y divertimento. Aunque la siguiente cita que presentamos es bastante próxima a los pensamientos de los autores antes mencionados, hemos creído de interés citarlo para reforzar nuestro planteamiento acerca del juego:

[...] el juego es una actividad corpóreo-espiritual libre, que crea bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado un ámbito de posibilidades de acción con el fin de no obtener un fruto ajeno al obrar mismo, sino de alcanzar el gozo que este obrar proporciona, independientemente del éxito obtenido. [...] El juego es una actividad creadora de una trama de líneas de sentido que envuelven al mismo que las crea e impulsan su poder creado. (López Quintás, 1977: 29)

Así mismo Quintás nombra a Schiller cuando dice “el hombre solo es plenamente hombre cuando juega” (Quintás, 1977) confirmando que es sólo la acción jugadora es la que le hace resaltar su propia naturaleza.

Todos estos antecedentes servirán de impulso para esta investigación. En definitiva nuestra incursión en el tema no pretende deshacer lo estudiado pues hasta el momento no hemos encontrado carencias sobre el tema que deban ser cubiertas. No obstante, pretendemos asimilar los pensamientos citados y ampliarlos, si cabe, según la experiencia de juego en la creación artística de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero. Nuestra cercanía con los artistas ofrecerá una información de primera mano —como hemos indicado— y exclusiva que pensamos puede ser útil en la posteridad. Tal y como Juan Francisco Fernández Lacomba en 2001 reuniría a estos artistas para la exposición *Figuraciones de Sevilla. Horizonte 2000* o más tarde Paco Lara-Barranco junto a Javier Martín para la exposición y publicación del libro *Hacen lo que quieren* nosotros en esta investigación los hemos unificado en ~~tant~~ torno al juego y lo lúdico.

Objetivos de la investigación

- Analizar el contexto socio cultural del que surgieron los artistas presentados a esta investigación (Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero).

Con este objetivo contextualizaremos el auge pictórico ocurrido en Sevilla en los años ochenta del siglo pasado, y cómo esta sirvió de impulso para Guerrero, Leal y Quintero —objetos de nuestra investigación.

- Investigar los procesos creativos en relación a lo lúdico y el juego en los autores Guerrero, Leal y Quintero (durante el período 2005-2015).

Con este objetivo buscamos acotar el significado de “lúdico” y “juego” a partir de pensadores y filósofos como son Huizinga, Winnicott y López Quintás.

- Indagar en el concepto de juego para buscar posibles paralelismos entre los enunciados “realidades envolventes y lo cotidiano” y “el campo de juego y el trabajo en el estudio resuelto como imagen”.

Con este objetivo trataremos de descifrar las características que tiene el juego (como son: “sobre el juego y lo lúdico”, “campo de juego”, “jugar con”) y sus paralelismos con la creación pictórica según las experiencias de los artistas presentes en esta investigación.

- Analizar los niveles de influencia de los autores citados en la obra artística desarrollada por Ana Barriga durante el período 2010-2015.

Con este objetivo pretendemos abordar en qué y cómo el trabajo de los autores, objetos de nuestra investigación, han influido en el desarrollo de nuestro trabajo artístico durante el

periodo establecido.

Metodología

En cuanto al proceso de investigación que seguiremos a lo largo del estudio, se ajusta a los métodos más generales de una búsqueda. La metodología a emplear para el desarrollo de esta investigación será de carácter analítico-comparativo. Realizaremos un análisis comparativo de las fuentes biográficas, también información de primera mano, que refiere al método de la entrevista a los artistas. Trataremos de abordar desde lo general a lo particular y comenzar por el análisis de una parte para profundizar en un todo. Por este motivo hemos dividido la búsqueda en tres fases que nos ayudarán a conseguir los objetivos planteados para el presente trabajo:

Primera fase:

- Una primera fase de recopilar información sobre la temática que nos ocupa: el medio pictórico, el juego y lo lúdico.

Segunda fase:

- Parte de la búsqueda de información del artista, sigue con el estudio de lo recopilado y de la información facilitada por los autores a entrevistar.

Tercera fase:

- Concluye con la extracción de los conocimientos básicos para sacar conclusiones a fin de ofrecer una visión particular de cada artista así como las diferencias y relaciones con los otros incluido en el estudio.

Queda previsto, por lo tanto, la realización de entrevistas a:

- Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero .

Grado de innovación

Cierto es que la temática aquí propuesta ha sido previamente estudiada y sorprendentemente con erudición desde diferentes puntos de vista, de hecho, la hemos utilizado como referentes para abordar esta investigación. Sin pretender caer en tentativas banales que desmontaran esta investigación, creemos que nuestro trabajo ha cumplido expectativas creadas al comienzo de la investigación gracias a nuestra proximidad y estrecha relación con Guerrero, Leal y Quintero eje transversal del presente escrito. Esto nos ha permitido obtener información de primera mano, empleando el método de la entrevista para

ahondar en sus trabajos y valorar las conexiones que se producen entre sus creaciones y el juego.

Ahora bien, en lo referido al grado de innovación de la investigación planteada, creemos que reside, en primer lugar, en haber ampliado nuestro conocimiento sobre la creación artística, tomando como pretexto el juego en todo momento. Esto nos servirá para extender horizontes en el trabajo artístico de quien firma esta investigación. Por otro lado, y en segundo lugar, hemos encontrado, consecuencia del enfoque de nuestro TFM, una vía de investigación entorno al juego y lo lúdico en la creación artística. Nos referimos a la investigación de la parte seria del juego o el juego en la competición –la cual no hemos ~~hablado~~ abordado en el TFM, y será objeto de estudio para nuestra futura tesis doctoral. Sumado a lo anterior, dado que ha sido abordado de manera epidérmica, en nuestra futura tesis doctoral también ampliaremos el estudio del espectador en el campo de juego.

1. PRIMERA PARTE
(APORTACIONES ARTÍSTICAS)

1.1. Aportación 1: DALE JUEGO AL JUEGO

1.1.1. Catalogación de la obra

Dale juego al juego. (Serie de 3 fotografías)

Impresión en papel fotográfico

70 x 63 cm cada una

2015

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.





Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.

1.1.2. Proceso de creación-producción

Dale juego al juego es una obra fotográfica compuesta por tres imágenes. Gira conceptualmente en torno a lo lúdico y al juego en un deseo conjunto de camuflaje y exhibición. Una de las características principales que posee el juego es ser capaz de modificar la realidad y convertir esta en otra cosa, cuando nos disfrazamos estamos en la cumbre del juego, ahora no solo creemos ser otra cosa, además lo aparentamos.

Para abordar este tema tratamos de generar una imagen que fuese capaz de dar invisibilidad a lo visible, es decir, mediante la ocultación de un objeto mostrar otro y esto lo conseguimos a través de la máscara. Lo oculto nos atrae y nos inquieta, en el momento que encontramos la resolución nos deja de interesar.

La serie está creada a partir de fotografías impresas de frutas que envuelven las mismas en un volumen real. A su vez hay un cambio de roles pues ninguna imagen corresponde a su originaria, es decir, la fresa envuelve al plátano, este mismo a la col y así sucesivamente con todos los elementos de la composición. Papeles impresos que simulan la cascara o la epidermis del objeto representado, que actúa como un material a la vez volumétrico y plano, se dibuja en el espacio por ser envoltorio de una forma que originalmente no le corresponde.

Partiendo de lo pictórico como referencia en cuanto a composición, luz y color, tratamos de explorar los valores de los materiales empleados para el proceso de creación de imágenes fotográficas. Una manera de invitar al espectador a contemplar la obra y hacerle partícipe de ella, cuestionando sobre la percepción de las cosas según el espacio donde esta es representado.

Aportación 2: TANGRAM

1.2.1. Catalogación de la obra

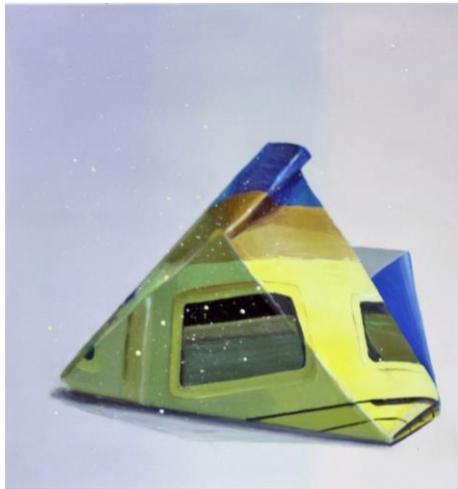
Tangram. (Serie de 8 pinturas, 6 bidimensionales y 2 tridimensionales)

Óleo sobre papel o tela

Medidas variables según formato

2015

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.





Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.





Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.





Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



1.2.2. Proceso de creación-producción

Tangram, es una obra pictórica donde encontraremos piezas bidimensionales y tridimensionales. No se trata de pintura ni escultura, mas bien podríamos definirla como una expansión de la pintura hacia otros espacios de representación. Surge a partir del proyecto *Dale juego al juego*, por lo tanto mantiene la misma idea sobre lo lúdico y el juego.

El número de piezas de la serie viene determinado por su temática: el juego. Para hacer referencia a esta idea hemos seleccionado un rompecabezas que se llama tangram, un puzle de origen chino que está compuesto por siete piezas: 5 triángulos, 1 cuadrado y 1 paralelogramo o romboide. Propone el entretenimiento combinando las piezas entre sí para obtener diferentes resultados de imágenes. Hoy en día es un elemento fundamental en la educación, de esta manera aprenden a relacionarse con el entorno e interiorizan temas como tamaño, orden, forma y color.

Estas imágenes de juguetes aparecen como envoltorio de cada una de las piezas del puzle que hemos utilizado como base. Siete imágenes impresas de juguetes que envuelven de manera individual a cada una de las piezas del *tangram*. Esta imagen deja de ser una imagen impresa para convertirse en otra cosa al adoptar y envolver la forma del objeto que ahora contiene. Este objeto deja de ser visible y de esta manera genera el misterio del juego que en este caso actúa como disfraz, la forma más patente del juego.

Tangram se sitúa en una intersección multidisciplinar tratando de eliminar fronteras entre la pintura, la escultura, la instalación y la arquitectura, integrándose entre lo ilusorio, lo material, lo lúdico y lo social.

Aportación 3: FIESTA SALVAJE

1.3.1. Catalogación de la obra

Fiesta salvaje (Del proyecto *EL HOMBRE Y LA MADERA*)

Óleo sobre tela

162 x 146 cm

2015

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



A continuación se incluye documentación gráfica del escenario creado para constitución de la obra:

1. Fiesta salvaje



1.3.2. Proceso de creación-producción

Fiesta salvaje es una obra pictórica perteneciente al proyecto *El hombre y la madera*, realizado para la exposición en la galería de arte Birimbao (Sevilla) en septiembre de 2015.

En la misma línea que en proyectos anteriores, esta obra gira en torno al juego y lo lúdico. Esta idea se lleva a la pintura en forma de elementos ornamentales de nuestro entorno. Figuras de cerámica, ornamentación, juguetes, objetos de recreo otorgan a la imagen de un escenario fingido. Se establece un dialogo de miradas entre las figuras, no miradas compartidas, son miradas por contradicción pues ninguna de las figuras representadas en esta obra se mira a los ojos mutuamente, solo la figura verde que está frente al espectador cuando este observa la obra le hace participe de ella al encontrarse una figura frontal que le mira fijamente. Para la construcción de la pintura se utilizan objetos de su entorno para la creación de imágenes, reflexionando sobre el peso de lo ornamental en nuestra cotidianidad y su caducidad.

La diferencia y lo que lo hace diferente de trabajos anteriores es que ahora la propia pintura hace de envoltorio para las piezas y estas a su vez van a volver a ser pintadas. De esta manera subvierte el sentido original de la pieza para ahora ser otra cosa. En ningún caso, bajo la premisa de decorar para mejorar el aspecto, sino más bien, para aportar una nueva visión a su sentido primario. Un argumento personal mediante el acto de animar figuras estáticas que adquieren un sentido nuevo.

Aportación 4: EN ALGO HAY QUE CREER

Catalogación de la obra

EN ALGO HAY QUE CREER (Del proyecto *EL HOMBRE Y LA MADERA*)

Óleo, spray, esmalte y rotulador sobre tela

195 x 115

2015



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.

Proceso de creación-producción

En algo hay que creer al igual que la obra anterior es una pintura perteneciente al proyecto *El hombre y la madera*, realizado para la exposición en la galería de arte Birimbao situada en Sevilla en septiembre de 2015.

En la misma línea que en proyectos anteriores, esta obra gira en torno al juego y lo lúdico. Esta idea se lleva a pintura en forma de elementos ornamentales de nuestro entorno. En este caso aparece una figura central de una imagen de culto.

En esta obra hay dos tipos de intervenciones que reflejan el juego entre el espíritu y la mano. Esto ocurre mediante dos procesos divergentes: antes de ser pintado, se eliminaron los rasgos de la cara y las manos para dificultar la procedencia de la imagen religiosa, por el contrario, una vez que fue pintada, como si se tratase de un acto vandálico hacia la propia pintura en si, se intervino la imagen con rotulador y spray. Ambas herramientas aparece como marcación territorial y autoral, de reafirmación de un poder y lugar de jerarquías, que el *graffiti* conlleva. (Barro, 2009: 65)

Con esta obra hemos tratado de afrontar amplios campos de experimentación en cuanto a la materia empleada, desde el spray, rotulador, óleo y esmalte, ampliando así la técnica y el estilo de mi trabajo hacia una continua búsqueda de exploración.

Aportación 5: AUNQUE LLORES

1.5.1. Catalogación de la obra

Aunque llores (Del proyecto *EL HOMBRE Y LA MADERA*)

Óleo y collage sobre papel

53 x 72

2015

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



A continuación se incluye documentación gráfica del escenario creado para constitución de la obra:

1. *Aunque llores*



1.5.2. Proceso de creación-producción

Al igual que en apartados anteriores *Aunque llores* es una pintura perteneciente al proyecto *El hombre y la madera*, realizado para la exposición en la galería de arte Birimbao situada en Sevilla en septiembre de 2015.

En esta imagen se podría decir que la obra pictórica a dado un paso más entorno al juego. Esta idea se hace patente al aparecer la imagen representada de la persona que manipula los objetos y su realidad mientras juega. Las manos obligan a los objetos a hacer algo para lo que no estaban concebidos desde su origen, a la vez la persona que manipula aparece oculta, como metáfora del carácter envolvente que tiene el juego. Da igual lo que ocurra a tu alrededor, el jugador esta introducido en su campo de juego.

A modo de exclamación, aparece el collage como instrumento generador de una imagen para acentuar lo que ocurre en la escena.

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.

2. SEGUNDA PARTE
(ARGUMENTACIONES TEÓRICAS)

2.1. Contexto sociocultural

Contexto sociocultural: años 80/la pintura como tradición/Nueva generación R.M.C heredera de los 80

En la década de los 80, Sevilla pasó a ser un reflejo de las necesidades y tendencias de jóvenes atentos a lo que ocurría a su alrededor. Aquel momento se convertiría en motor de arranque y núcleo dinamizador, para forjar un tipo de arte desenfadado y atrevido, principio aglutinante que servirá de base para la pintura de: Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero —entre otros.

En ese momento España había superado la ardua tarea de intentar establecer conexiones con la vanguardia internacional, gracias a iniciativas grupales previas como en Madrid El Paso (1957-1960), en Valencia Equipo Crónica (1964-1981) y en París el Equipo 57 (1957-1961) —entre otros. Estas conexiones llegaron primero a las grandes ciudades como Madrid, Barcelona o Valencia y poco a poco se fue expandiendo hacia el resto de España. Fue a principios de los años 70, y más tarde, en la misma década con el nacimiento de la Democracia —1975 con el inicio de la transición española hacia las primeras elecciones generales en el 15 de junio de 1977—, <<si no quieres dejar el texto último en amarillo quítalo; a mí me parece significativo por lo que después supuso para todo y TODOS) cuando comienzan los primeros indicios de lo que se constituiría como tejido cultural en el cine, teatro, la danza, la música y el arte. Este momento supondría un punto de inflexión en todos los sentidos, los agentes de la cultura disponían de información fluida sin censura y conexión con el exterior. Comienza una etapa que se caracterizaría por un modelo de rebeldía, la cultura de la juventud, una dimensión de lo doméstico, de lo lúdico y el juego que penetraría en toda la forma social y cultural.

En Sevilla en los años 80 se fomenta el interés por crear un tejido cultural fomentado por parte de las instituciones. Fruto de este contagio positivo es que comienzan a surgir en el contexto sevillano nuevas salas de exposiciones privadas y el tejido cultural de la ciudad va tomando peso con numerosas galerías de arte como: Juana de Aizpuru, Melchor pasa a llamarse Rafael Ortiz, La Máquina Española dirigida por Pepe Cobo, Fausto Velázquez —entre otras. El Museo de Arte Contemporáneo de la ciudad de Sevilla comienza a ser gestionado por la Junta de Andalucía (Lara-Barranco, 2008: 38-39).

Las exposiciones celebradas en el momento utilizan como pretexto el contexto focalizado hacia las creaciones más jóvenes. Una de las más emblemáticas y de mayor repercusión, en la ciudad hispalense, fue la amenaza que envió el artista y en este caso comisario de la exposición Ignacio Tovar con la muestra titulada *Ciudad Invadida* (1985). Tovar realizó una selección de jóvenes valores del panorama sevillano, así lo describiría J. Félix Machuca para el *ABC Cultural* del día 8/06/85: “[...] tenía como objetivo presentar ante Sevilla los trabajos de sus pintores más jóvenes dándolos a conocer desde las paredes de un museo lugar altísimo este que muchos de ellos no volverán a alcanzar por deméritos propios” (Machuca, 1985: 34).

Paco Lara-Barranco en su libro *21 años después de la revista figura* (2008) nos explica esta exposición de la siguiente manera:

Tovar invitó a los jóvenes creadores para que invadieran los parámetros de la institución sin normas u otros condicionantes. El espíritu de esta muestra, de auténtica liberación tuvo su fuente de inspiración —a decir por su comisario—, en el poema “Esperando a los bárbaros” de Konstantinos Kavafis, cuya idea esencial podría resumirse como lo siguiente: la solución frente a la movilidad de las estructuras, que impiden todo cambio, está en revolución. Una “revolución pictórica” fue el signo que definió la muestra *Ciudad Invasada*. (Lara-Barranco, 2008: 35)

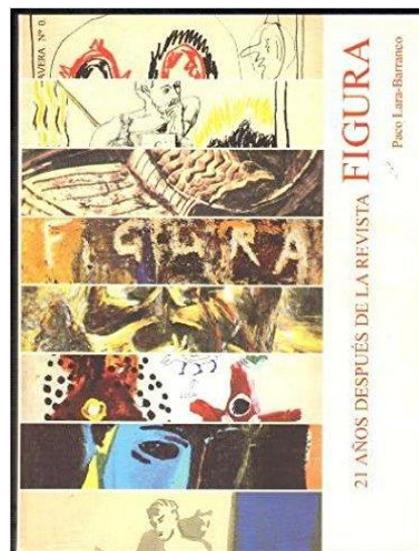


Imagen del libro *21 años después de la revista figura* —2008 de Paco Lara-Barranco

Y es que en los años 80, Sevilla respiraba un aire renovado lleno de entusiasmo, ellos supieron focalizar su energía hacia nuevos proyectos de interés como fue la revista *Figura* (1983) convirtiéndose en referente desde Sevilla para el arte español. Tres amigos con inquietudes y ganas de ‘jaleo’ fueron los culpables de este referente que hoy día merece tanto respeto, dirigiendo la revista Guillermo Paneque con la ayuda de Rafael Agredano y Pepe Espaliú. Conviven en el tiempo con el debate sobre la Transvanguardia italiana, la figuración libre francesa y con las estrategias de mercado del neoexpresionismo germánico, referencias que le servirían a los miembros del grupo para el desarrollo de *Figura* (1983). (Lara-Barranco, 2008, Ramos, 2013, Carrasco, 2004)

Pisando fuerte acababa su artículo Rafael Agredano para el N° 0 de la revista sevillana *Figura* (1983) titulado “Titanlux y moralidad” que, con desparpajo y las ideas muy claras supo captar la energía del momento para realizar este artículo que, aun habiendo pasado más de 30 años desde que lo escribiría, sigue sirviendo de estímulo para sus lectores:

[...] el que quiera pintarle claveles a la morena de mi copla que se los pinte, pero por favor, no molesten con estúpidas ironías a los que están en su sitio, es decir, pintando como exigen los tiempos que corren y de acuerdo con su generación. Y otro favor: no seáis tan aburridos, tan serios, tan intrascendentemente trascendentes, tan moralistas, tan soberbios —la pintura tiene menos importancia de la que se le da. Los estudios no están para clavarse puñales, sino para pintar. Dejados abrir las ventanas para que entren la contaminación artística y dejados ser frívolos, eclécticos, dialécticos: que conciliemos el internacionalismo con el localismo, la tradición con la innovación. La felicidad ha llegado a la pintura, [...] (Agredano, 1983)

Sevilla estaba necesitada de un contexto cultural y sus reclamaciones fueron atendidas. Un evidente apoyo a los artistas a base de concursos, becas, bolsas de compra, colecciones, en definitiva, iniciativas que apoyaban la creación artística. Este panorama dio lugar a gente inquieta y desacomplejada fruto del respaldo económico y del apoyo de las instituciones tanto privadas como públicas. Un momento de cambio y crecimiento cultural donde Sevilla tuvo un papel principal en el panorama. Así lo señala Marta Carrasco: “[...] la verdad es que coincidió todo. Por un lado nuestra juventud, nuestras ganas de hacer cosas con una energía increíble. Por otro, el interés que había fuera de España por nosotros, inmersos en una nueva democracia, con gobierno socialista y con una situación diferente” (Carrasco, 2004).

Una serie de acontecimientos que dio como fruto la liberación del pintor desenfadado y despreocupado, solo por pintar, solo por crear, en definitiva por puro placer por el medio. Esta idea de disfrute y gozo creativo quedará de alguna manera instaurada en los artistas que surgirán a partir de estos cimientos entre otros Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero. No con los mismos recursos que brindaron a los artistas que surgieron en los años 80, pues este auge económico poco a poco se iría desvaneciendo, pero sí con el mismo entusiasmo y con ganas de provocar, como en este caso los presentes en esta investigación herederos de esta forma de entender la pintura. Para tratar de entender el trabajo de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero, pensamos que es necesario indagar en sus inicios. Al igual que en los años 80 para Guillermo Paneque, Rafael Agredano, Pepe Espaliu, Abraham Lacalle, Federico Guzmán, Pedro G. Romero, Patricio Cabrera, Curro González, —entre otros podría servirles de impulso el auge pictórico surgido en esos años. En este apartado trataremos de escudriñar sobre los inicios que le generaron a Guerrero, Leal y Quintero el interés por la pintura.

Con la intención de acercarnos y conocer cuales fueron sus comienzos, creemos necesario revisar cada acento que, de una manera u otra, le hayan servido para acentuar su mirada hacia el arte. Por lo tanto abordaremos la propuesta desde el contexto familiar. A veces tener las herramientas en casa, facilita el proceso y el acercamiento hacia la meta que queramos conseguir. Nos es que de otra manera no se consiga, sino que el desconocimiento hacia ellas puede hacer que la búsqueda sea más tardía. A lo largo del crecimiento de un niño el contexto familiar puede determinar estructuras o estilos relacionales entre los miembros de ella. La creatividad es una de las formas que encuentra el ser humano para expresarse y conocer su entorno. Bienvenido es, tener un contexto familiar que fomente e incentive las necesidades creativas de sus componentes. Los tres artistas entrevistados (Guerrero, Leal y Quintero) han valorado la influencia familiar en su inclinación por el creciente interés en las Bellas Artes, o en la pintura. Este contexto familiar se enriquecería con el paso de los tres artistas por la Facultad de Bellas Artes en Sevilla, allí se conocerían y servirían de apoyo e inspiración. Lo que empezaría como curiosidad, acabará siendo toda su vida, generando sinergias que más tarde resultaría como miembros de una generación.

Ana Barriga (A.B.): ¿Has tenido en un entorno cercano, un ambiente creativo que te ayudara a focalizar tu punto de mira hacia las bellas artes

Rubén Guerrero (R.G.): Mi contexto familiar era propicio para iniciarme en la pintura, mi

padre, mi tío y dos de mis hermanos han pintado siempre, además de haber estudiado Bellas Artes, aunque ninguno de ellos se haya dedicado profesionalmente a la pintura.

Miki Leal (M.L.): Mi tío era y es un pintor brillante aunque prácticamente nunca ha expuesto, me encantaba verle pintar. He crecido en tertulia directa en torno al retrato de forma muy particular y familiar. Rodeado de todos aquellos cuadros que representaban el parecido con el modelo, de mi tía, mi padre y mis hermanos entre otros. Mi hermana estudiaba en la Facultad de Bellas Artes en Sevilla, yo le ayudaba a hacer algunos proyectos, me implicaba en su trabajo y bueno tenía un cierto interés que ninguno de mis hermanos mayores tenía.

Cristóbal Quintero (C.Q.): “Mi padre y dos de mis tíos pintaban. Mi padre siempre se ha dedicado al diseño y a la rotulación por lo tanto desde mi infancia he estado rodeado de pintura. Uno de mis tíos hacía cuadrícula para pintar, era muy clásico, pero mi otro tío y mi padre eran muy espontáneos, con ellos me sentía más identificado. Mi padre tenía un estudio de pintura en casa porque hacía proyectos de decoración, al que yo entraba con frecuencia... Mi hermano dibujaba estupendamente y mi primo de pequeño dibujaba caricaturas de memoria, era alucinante. Todos pintaban o dibujaban en mi casa, para mí era tan normal que nunca pensé que alguien se podría dedicar a esto de forma profesional.

A.B.: *¿Podrías hablarnos sobre tus antecedentes-referentes? ¿Algún artista que te parezca clave?*

R.G.: Todo servía de referente al comienzo, lo que nos rodeaba o nos llegaba por catálogos y claro eso te impacta. Recuerdo exposiciones de Julian Schnabel en el Guggenheim que me impresionaron y pensaba: ¿Y esto se puede hacer? ¿Yo quiero hacer esto también? Acabas haciéndote un coctel de pintores en tu cabeza que daban resultados totalmente insospechados. Todo nos servía de motivación, podía saltar desde Zurbarán a Mondrian, sin ningún reparo.

Julian Schnabel o Martin Kippenberger, la Transvanguardia italiana, la nueva figuración americana o el neoexpresionismo alemán. Gordillo podría ser uno de los artistas con los que me identifiqué al principio, en periodos de estudiante, podemos señalar una obra en concreto que estaba en el Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla y me fascinó completamente al verla, creo que se llamaba “En forma de fábula”. Visité el museo con Fernando Clemente y los dos nos quedamos estupefactos al verla. Cito a Gordillo por ponerte algún referente de estudiante, cierto es que sientan bases, pero no es algo que me halla acompañado siempre, pues voy descubriendo pintores constantemente. A estas alturas es difícil encontrar un único referente, lo que sí me gusta es estar atento a lo que los que hemos estudiado juntos, porque tenemos muchos “tics” generacionales que compartimos parece que nos hemos nutrido de la misma fuente y me gusta saber cómo siguen.

M.L.: Desde el principio me interesó el mundo del “pop”, aunque suene a tópico, Warhol me interesó sobre todo sus dibujos más livianos, los zapatos. Me parecía que era una manera muy inteligente de resolver y utilizar el dibujo clásico con unas propuestas nuevas, me parece un gran dibujante. Más tarde comenzó a interesarme el arte conceptual, y su impostura en cuanto a que la idea prevaleciera por encima del objeto artístico.

Probablemente es algo que apuntaba el Pop pero de una manera desordenada. Duchamp para mí es completamente un visionario. Aprendí mucho de Francis Picabia, pero sobre todo pictóricamente de Jasper Johns uno de mis favoritos y pienso que se encuentra entre los mejores artistas del s. XX. Pasé por el Barroco, por supuesto Velázquez y Zurbarán, nuestra ciudad, la facultad, nuestra vida era barroca. Con el tiempo he aprendido mucho de algunos autores que sigo y estudio con gran interés, David Hockney, Ed Ruscha, Luc Tuymans o Peter Doig. Actualmente me afecta o me influye todo o casi nada, intento permanecer al margen pero sigo estando activo de cabeza para utilizar aquello que en cada momento necesito.

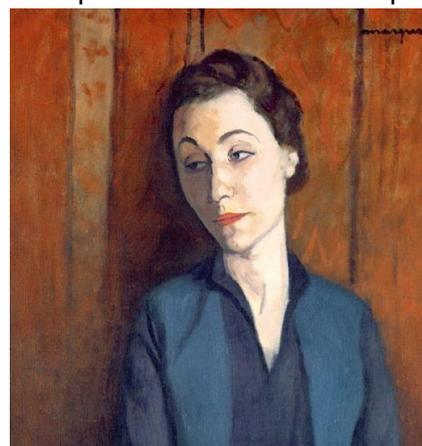


Luis Gordillo. *En forma de fábula*, 1988. Acrílico sobre tela, 157,50 x 251. Colección junta de Andalucía



Jasper Johns. *Three Flags*, 1958. Encáustica. Ubicación: Museo Whitney de Arte Estadounidense

C.Q.: Al principio me gustaba mucho Albert Marquet, y con el tiempo me he dado cuenta que todos tienen su punto. Durante la facultad y algunos años después solía hacer muchos “ejercicios” de lo que estaba a la moda, desde Barceló a Antonio López. La cuestión era aprender. Luego más adelante, en cada serie, que he acometido con una mirada más de cerca hacia algún autor, por ejemplo en la última individual que realicé en la galería de arte Birimbao (Sevilla) como eran muy complejas las intenciones “espaciales” y pintado de memoria, de forma un tanto ingenua, lo relacioné con el estilo de David Hockney. En lo último que estoy haciendo es casi imitar, para incidir más en el “estilo” y hacerlo significativo. Algo parecido a lo que hace George Condo. Lo ideal de esta intención es “desaparecer como autor/estilo”.



Albert Marquet. *The woman in blue*, año. Óleo sobre tabla.

A.B.: *Qué nos puedes contar sobre los artistas sevillanos que surgieron en los años 80, Guillermo Paneque, Rafael Agredano, Pepe Espaliu, Abraham Lacalle, Federico Guzmán,*

Pedro G. Romero, Patricio Cabrera, Curro González —entre otros?

R.G.: Arco si es reseñable, llevo acudiendo desde que estaba en primero de carrera. Te dabas cuenta de lo que se podía hacer y sobretodo descubrías en directo a artistas que habías visto por catálogo, era algo que te cargaba las pilas, volvías con ganas de comerte el mundo, con ganas de ponerte a pintar.

Realmente yo los descubrí tarde casi acabando la facultad, siempre he estado un poco más atento a lo que surgía fuera que lo que se hacía en Sevilla quizás he pecado de torpe en ese sentido, yo estaba en Utrera a pesar de que estudiaba aquí, no me enteraba de la mitad de las cosas [...] Hubo artistas como Curro González que tenía y tiene un tipo de pintura narrativa con una factura exquisita y lo teníamos como referente, evidentemente es uno de los artistas más importantes de Sevilla. Federico Guzmán hacía una obra muy arriesgada quizás el que se salía un poco más de la típica disciplina pictórica siendo el más arriesgado, te abría la mente para saber que había cosas que se podían hacer sin necesidad de estar vinculado al bastidor y al óleo, o Agredano que nos tenía totalmente embelesados cuando estábamos en la facultad, tenía un trabajo alucinante, un tipo de obra totalmente desacomplejada y con muchísimo desparpajo, no atendía a ningún patrón.

M.L.: Te puedo contar mucho, ya que han sido mis maestros y mis amigos. Todos los que citas tienen algo pequeño o muy grande dentro de cada una de mis obras. Pero el aprendizaje auténtico desde las referencias no son tan claras ya que mi búsqueda iba dirigida hacia el “no estilo”, algo muy de los años 80. Me interesaba ese poder pintar de otra manera una especie de barullo de vómito de imágenes donde entraba cualquier “estilo” desde una estampa japonesa hasta un mosaico romano. Mi punto de vista ha sido la convivencia constante y el hacer proyectos conjuntos desde el principio. Algunos de estos artistas me han enseñado a montar una expo, otros a mirar, a relacionar, a moverme en el mundo real, me refiero al mundo artístico. A guiarme para poder contar mi proyecto.

C.Q.: Está claro que te hacen cómplice de sus ilusiones. Al convivir con una generación que en la realidad ya manifiesta el éxito en la pintura, lo haces palpable y piensas que es algo asequible. De no conocerles hubiese pensado que no era factible. Dicen que el talento se desarrolla, eso se lo escuché a un neurólogo que había investigado sobre el desarrollo del talento en universidades de éxito estudiantil, el decía algo similar a que el talento se aprende cuando se une el conocimiento y el corazón y esto se ve cercano a la realidad. Si yo estoy en quinto de tenis y tú sabes que la que te siguió está jugando en Roland Garros tu estás viviéndolo desde tu perspectiva y piensa que es posible. [...] Si yo no los hubiese conocido seguramente seguiría pintando pero no con inquietud profesional. Gracias a ellos nuestra generación vivió un cambio radical en la forma de crear, fueron nuestra segunda facultad. Poco a poco fui conociéndolos a casi todos, los oía hablar de sus exposiciones y proyectos y todo eso te predispone a intentar seguirlos, en cierta manera. Es como que representaban en la realidad lo que habíamos soñado durante la facultad. Se podría decir que abrieron una puerta en nuestras narices. Aunque reconozco que mi carrera está muy lejos de cualquiera de ellos.

Al preguntarle a los tres por sus referentes nos damos cuenta que eran jóvenes atentos a lo que ocurría a su alrededor, se mostraban totalmente permeables tanto a las corrientes que surgían en el momento como a las mas pura tradición pictórica. Tener en tu propia ciudad un núcleo de artistas de proyección supuso un impulso para Guerrero, Leal y Quintero, una fijación, una meta a seguir para un propósito. También su cercanía personal y bagaje profesional, les ayudarían para abrirse camino en la experiencia artística. Claro que la historia se repite, lo que supondría para ellos emerger en ese contexto de los años 80 rodeados por artistas y amigos, equivale a lo que ellos representan para esta nueva generación que emerge a la que pertenezco. Esta ha sido una de las principales motivaciones por las que se presentan a los tres artistas como objeto de estudio en la presente investigación.

Cuando preguntamos por sus referentes e influencias, coinciden en que es muy difícil elegir solo uno. Como hemos podido comprobar los referentes nombrados aunque en principio son diferentes, conviven en la misma corriente. Curiosamente Miki y Guerrero nombran a Zurbarán y Miki y Cristobal a David Hockney. Los tres destacan su creación camaleónica, su plástica se adaptaba sin complejos a las corrientes del momento. Hoy día siguen manteniendo la permeabilidad de unos jóvenes conectados al mundo y están honradamente influenciados por las corrientes artísticas coetáneas y anteriores a su generación que les han ayudado a crecer como artistas hasta convertirse en pintores que hablan con voz propia.

2.1.1. Sobre Guerrero, Leal y Quintero

En este apartado vamos a presentar a los tres artistas, objetos de estudio, para nuestra investigación: Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero. Con el fin de sacar una idea más cercana hacia ellos y con la fortuna de disponer de información de primera mano. En vez de aventurarnos hacia posibles estereotipos ya definido hacia sus producciones artísticas, pensamos que sería una fuente más fiable, además de interesante, preguntarles a ellos mismos, no cómo se ven, sino cómo ven a sus coetáneos. Somos conscientes de la dificultad que tiene el intentar definirse a uno mismo, sin embargo damos constancia que por su cercanía serán capaces de vislumbrar el pensamiento de sus compañeros facilitándonos el acercamiento hacia sus trabajos artísticos personal a partir de una serie de preguntas que les haremos, y nos ayudaran a establecer posibles conexiones entre ellos.

Los tres artistas pertenecen al mismo marco cronológico y geográfico, además de utilizar la pintura como disciplina. Comenzaron al unísono por la Facultad de Bellas artes de Sevilla. Aunque todos no estuvieron en la misma clase, tardarían muy poco tiempo en conocerse y generar vínculos entre ellos, o como diría Miki Leal: “Lo que nos une principalmente y creo que lo más especial es la admiración y amistad que tenemos entre nosotros”. Rubén Guerrero: “Somos amigos y respeto muchísimo sus trabajos” y Cristóbal Quintero: “Somos muy amigos y colegas desde siempre y hasta ahora, esa es la relación, y casualmente los tres pintamos.”

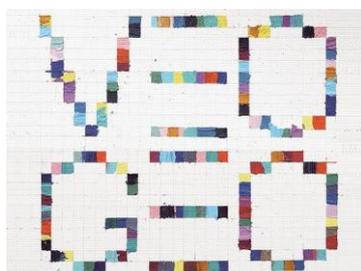
A.B.: *¿Qué relación te une con los demás componentes de esta investigación?*

R.G.: A partir de segundo se formó una especie de grupo de amigos con intereses similares: Juan del Junco, Manolo Bautista, Fernando Clemente, Javier Parrilla, Norberto Gil,

José Miguel Pereñíguez —entre otros. Nos reuníamos para organizar exposiciones en plan *amateur*. Luego Miki, Fernando Clemente, Juan del Junco y Luis German formaron *The Richard Channin Foundation* (2001).

A partir de ese momento generarían entre ellos un vínculo profesional y personal que les serviría de impulso y apoyo para seguir creciendo. Participan en exposiciones que organizaban ellos mismos en plan *amateur* —como ha señalado Guerrero— en un espacio alternativo que habilitaron los miembros de *The Richard Channin*. Así lo definiría Margot Molina para un artículo en *El País* que escribiría para informar de la apertura del local: “un colectivo formado por cuatro jóvenes artistas que se han erigido en defensores de una estética barriobajera y narcisista” (Molina, 2001). Esta iniciativa les serviría para comenzar sus primeras andaduras, ¿quién se iba a imaginar que estos jóvenes iniciados en el arte, acabarían siendo referentes a nombrar cuando hablamos de pintura contemporánea? Un vínculo poderoso el que gestarían en los años de facultad pues aun hoy día parecen tener la necesidad de seguir los pasos del prójimo muy de cerca.

R.G.: Prácticamente hemos ido juntos siempre, incluso hasta hace muy poco participamos en *SIN TÍTULO. TÉCNICA MIXTA* (2011) una exposición colectiva comisariada por Miki en Madrid y en *VEO GEO* (2015) organizada por Fernando Clemente en Sevilla, es como si cada cierto tiempo tuviésemos que exponer juntos, bien sea porque la organizamos nosotros, o porque nos la organizan... Intento estar atento a lo que hacen porque, al conocer su trayectoria sé perfectamente cuando hay algún cambio.



Invitación de exposición, *Veo Geo* 2015. Realizada por Fernando Clemente

C.Q.: La influencia de ambos sobre mi ha sido y es evidente. De hecho hay cuadros míos que podrían ser de Miki, y otros de Rubén. Me imagino que la admiración por ambos se filtra de alguna manera en mi pintura, en casos puntuales. Podría contar mil historias de los tres, pues nos conocemos desde que iniciamos la facultad y hemos tenido vivencias comunes de todo tipo. Desde entonces, de forma artística hemos crecido al unísono. Nuestras similitudes y diferencias han potenciado nuestra creatividad. Los dos me parecen que hacen una de las pinturas más interesantes de Europa, no lo digo porque sean mis amigos.

M.L.: Me parece que tenemos casi todo en común, yo me siento muy unido cuando veo una pieza de Rubén, o cuando hablamos de pintura con Cristóbal. Supongo que será porque hemos crecido dentro de la misma familia.

A.B.: ¿Qué tenéis en común?

A.B.: Creo que tenemos una especie de “tics” generacional, pero como nos vemos tanta frecuencia no somos capaces de percibirlo con claridad aunque aquel que tenga cierta distancia lo ve. Es muy curioso porque si nos ves dando un paseo por ARCO, coincidimos en las obras que nos han parecido mejores, mantenemos una visión común. Creo que es causa de haber aprendido juntos durante tanto tiempo y continuar siendo amigos, al final tenemos como una especie de visión conjunta, evidentemente con matices distintos que son cuestiones de carácter, el tratamiento de la pintura de Miki es diferente a la mía y a la de Cristóbal, pero si sabemos apreciar en el otro cosas que si que son comunes. Somos muy pintores, prácticamente no nos salimos de esa disciplina, es común a los tres. Cristóbal si aborda más disciplinas, pero las piezas siguen siendo muy pictóricas, el es pintor.

M.L.: Creo que todos somos pintores de pintura y nos movemos dentro del buen hacer, nos preocupa la técnica. Creo que no nos diferencia casi nada, somos tres artistas con inquietudes parecidas y evidentemente tenemos diferencias formales y conceptuales pero con una forma de poner la pintura muy comprometida.

C.Q.: Pienso que lo más importante que tenemos los tres en común es que nos gusta el “código plástico”, es decir, creo que nos preocupamos de cuestiones sensitivas y/o expresivas que ocurren en un nivel un poco más profundo que la propia imagen. Cosas que pasan al depositar la pintura en el soporte.

A.B.: ¿Qué os diferencia?



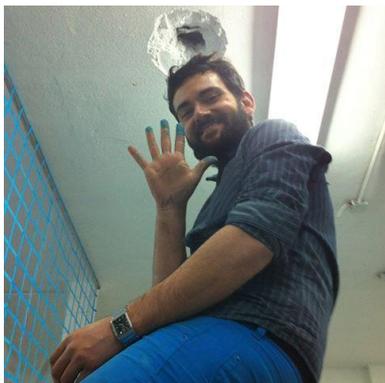
Cristóbal Quintero.
Autorretrato, 2014. Rotulador
sobre papel, A4

Miki y Rubén hablan sobre Cristóbal:

M.L.: Cristóbal tiene una cabeza privilegiada y su pintura lo demuestra.

R.G.: Cristóbal es un genio, un caso excepcional, el es muy genuino. Tiene muchísimo talento para relacionar, para descubrir planteamientos nuevos, parece no estar tan muchísimo a la práctica del ejercicio de pintar pero lo que más le interesa es lo que plantea, está más relacionado con la idea.

Quizás sea el que se separa más del grupo que formamos los pintores sevillanos de la misma generación. El no sólo tiene un acento personal, el profundiza más en una serie de planteamientos que no son tan, podríamos decir, exclusivamente pictóricos, le interesa mucho el por qué y el qué plantea más que como resolverlo.



Rubén Guerrero, enero de 2013. México

Cristóbal y Miki hablan sobre Rubén:

C.Q.: Rubén aúna todos los recursos que hacen grande a los pintores, mucha personalidad con el color, el gesto natural en el momento adecuado y composiciones casi musicales, y además sin hilar nada narrativo, sólo forma. PINTURA en estado puro.

M.L.: Rubén para mi es el mejor pintor que he visto pintar en directo. Puro placer.

Cristóbal y Rubén hablan sobre Miki:



Miki Leal, ARCO, 2015. Madrid

C.Q.: Miki tiene una intuición estética innata. Tiene más de Friedrich que de Matisse, el quiere fusionarte con el paisaje, envolverte en una explosión de belleza.

R.G.: Miki tiene una cosa más innata, el tiene don para hacer la pintura fácil y eso es muy difícil. Sus cuadros parecen estar resueltos muy rápidos y con una factura muy ágil, parece disfrutarlo muchísimo. Son pinturas como muy 'acuareladas' de poca opacidad. No son nada ingenuas, pues también tienen ese espacio de pensamiento detrás, aunque le otorga un terreno bastante importante a lo intuitivo, al hallazgo, a lo encontrado. Desde luego su preocupación fundamental es la pintura, a veces busca motivos que le preocupan y demás, pero creo que por encima de eso le interesa por descubrir algún tipo de planteamiento nuevo sobre la practica pictórica.

De esta manera se definen ellos mismos:

R.G.: Yo soy de pintura de opacidad, parece que levanto paredes con pintura, en vez de realizar un cuadro ventana. No son pinturas livianas, son como muy pesadas, de muchas sesiones, con cantidad de correcciones, se podría decir que es casi un ejercicio de perfeccionismo. Es realmente difícil definirse a uno mismo.

M.L.: Yo me definiría como libre y con un toque de elegancia.

C.Q.: Se podría decir que soy un conceptual, pero sumándole a la representación de la idea una notable intención pictórica. Intentar identificarme con una forma de pintar es imposible, ya que siempre prima la idea.

A.B.: *Utilizas como medio la pintura, ¿por qué?*

R.G.: He tocado pocas disciplinas como escultura o dibujo, pienso que sino he investigado otras medios es porque no he tenido curiosidad. Creo que en la pintura es donde se producen más hallazgos, el campo de investigación es más amplio. También creo que utilizo la pintura porque soy capaz de discernir si una obra está bien o no con mayor facilidad que con otros medios. Me sucede a veces que imagino esculturas, dibujos o incluso instalaciones pero todas parecen estar filtradas a través de la pintura. Las esculturas que realizo son muy bidimensionales, no soy capaz de separar los medios y otorgarles las cualidades que tiene cada uno. La pintura es algo con lo que llevo mucho tiempo trabajando y aun así, sigue generando en mí la curiosidad de seguir investigando. [La pintura] Tiene la capacidad de sorprenderte, si se frustra algo que tenía pensado puedes acabar redirigiendo el motivo hasta sitios insospechados. Estos son hallazgos fortuitos, afortunados, que no siento cómodo en la pintura, este medio me permite controlar la velocidad que creo deber tener en cada momento, puede variar según mi necesidad y me permite la posibilidad de trabajar en sesiones. Es un medio muy versátil. La pintura tiene la posibilidad de cambiar de idea según las exigencias del cuadro y ser completamente diferente en cada sesión. Creo difícil adaptar este concepto a otras disciplinas. Me interesa la idea del pozo que se genera con el tiempo y queda registrado según las sesiones aplicadas. Me apetece muchísimo acercarme al cuadro porque revela el tiempo de factura, las correcciones... en definitiva tengo como una lectura más clara de una pintura que de otra disciplina y eso que me siento atraído por otra muchas disciplinas como la instalación o la música, pero no me siento capacitado para practicarlas.



Cristóbal Quintero. RÍO, 2011. Acrílico sobre cartón, 250 x 250 cm

M.L.: Con respecto a la pintura, me veo capaz de expresarme con libertad y me siento muy cómodo, puedo improvisar, puedo definir y no terminas de estar nunca contento, ¿qué más se le puede pedir?

C.Q.: La pintura porque es lo que aprendí, y como dicen que con el tiempo se pinta mejor, quiero comprobarlo poco a poco. Aunque haga/hiciese video, instalación o lo que fuera, sea expuesto o no sigo produciendo, la pintura tiene algo de adicción, al margen de que esté de moda o no. Con lo que siempre la estimulación está por ejemplo la última exposición que hice en Birimbao realicé una investigación formal “dentro de la forma y del sistema de representación”. La narrativa pasó a un segundo plano. Quise representar todas las habitaciones de un edificio y que realmente uno sintiera que podía navegar por encima

del mismo,. Por eso la pinté de forma un tanto ingenua acentuando mi mirada hacia Hockney. La narración podría ser el mismo movimiento por el edificio, y en ese caso no me preocupaba nada el gesto.

A.B.: *¿Qué entiendes por “puro placer por el medio”?*

R.G.: La pintura tiene un momento de excitación cuándo empiezas y si tienes fortuna cuando acabas. Si entendiera la pintura como un trabajo no podría llevarla a cabo, necesito curiosidad y placer en la práctica. Necesito acomodarme al motivo para poder disfrutar y sentirme cómodo, tengo que pasármelo bien aunque hay momentos que podrían ser todo lo contrario. Para mí uno de los momentos de puro placer es cuando encuentras algo que no esperabas y te sorprendes. Has estado lo suficientemente atento como para darte cuenta de que eso funciona, que está bien. Claro que, descubrir algo significa no haberlo visto antes, eso significa que puede no estar tan bien como pensabas y comienzas a tener dudas, la duda eterna. Por otro lado la aplicación de la propia materia pictórica es placentera, las cualidades naturales del óleo son hasta eróticas, tienen algo con lo que disfrutas.

El puro placer como fin de mi trabajo me parece un poco vanidoso, hay algo ahí con lo que no me siento totalmente de acuerdo, tampoco pienso que tenga que ser una tortura delante del cuadro. Pero siento que tiene que haber algo más que el simple movimiento de pintura.

M.L.: Puro placer por el medio es Rubén Guerrero.

C.Q.: Puro placer por el medio debe ser disfrutar con la técnica, ¿no? Y que no importe lo que se representa, ¿no? Sinceramente nunca me he preocupado del gesto, ya me imagino a Tiziano pitando y diciendo “que bien me ha salido esta mano”, sino que su agilidad le permitía hacerla así. El gesto es colateral viene porque lo estoy haciendo y así me viene, para mí siempre debe haber una idea previa independientemente de su ejecución. Aunque intento aplicar la técnica lo mejor que pueda. Para mí "el gesto" es idea, en pintura el gesto, el estilo y la expresión debe acompañar una idea, y se nutren mutuamente. Por ejemplo ahora está muy de moda que la imagen gire en torno a un gesto "chispeante" hallado, imagínate que con una brocha redonda con una mezcla frotada de frente consigo un efecto humo alucinante, pues busco una excusa para representar el humo que acabo de inventar. Está muy de moda el gesto como centro del asunto, ahora he comprendido que el gesto es un arma, antes no le entendí así. Para mí es el colmo de la postmodernidad, un giro copernicano, si antes el espectador hallaba o buscaba en el cuadro gestos y recursos, ahora no importa te lo pongo delante y ya luego buscas el cuadro. Todo esto me parece un signo de los tiempos, claro que yo también lo hago. A lo mejor habría que definir el gesto como se está viendo ahora.

A.B.: *¿Cómo decides la relación tema-medio? ¿Trabajas por proyectos o series?*

R.G.: Casi siempre que intento abordar un proyecto de forma más cerrada acaba aburriéndome, se desinfla a medio camino, se cae y cuando intento defenderla, al final resulta decadente. Necesito un estímulo nuevo en cada una de las piezas por lo tanto no puede haber una repetición exhaustiva y las series desaparecen de mi trabajo sencillamente porque me aburro. En cada obra hay un salto y un elemento que se repite pero siempre hay algo nuevo, no por imposición, sino porque necesito que haya algún reto nuevo.

Es a la mitad del proyecto expositivo cuando se va fraguando la dirección pues empiezo a darme cuenta por donde voy encontrando elementos comunes que se cierran en una misma dirección. Una vez que termino el proyecto, la idea se quema e intento seguir en otra dirección.

M.L.: Suelo trabajar por series y proyectos, me hace ser un poco más disciplinado y me facilita la no perdida. Una vez dentro de mi proyecto me permito licencias estilísticas y conceptuales.

C.Q.: Continuamente voy apuntando cosas que se me van ocurriendo, bien sea una frase, una cita, un bocetos o cualquier cosa que me sirva como recordatorio de esa idea. Tengo muchos cuadernos llenos de anotaciones que de alguna manera despiertan en mí la curiosidad. Cuando las apunto parecen no tener ninguna congruencia, son ideas discordantes que con el tiempo reviso y es entonces cuando me doy cuenta que me preocupaba, en ese momento comienzo establecer conexiones. No todas las ideas anotadas apuntan en una misma dirección, extraigo las que me interesan porque pueden ser el germen de otra más elaborada "pintable", o bien, extraer algo que sirva para pintura. Suelo trabajar por series, de todo lo que se me va ocurriendo extraigo lo que debe ser más coherente con la intención general de la exposición. Después elijo según tenga la opción de exponerlo, a veces queda mejor un objeto o escultura, el cambio de disciplina me ayuda a

que se entienda mejor la idea, aunque normalmente siempre uso la pintura. Eso es en la práctica, la punta del iceberg. No utilizo todas las ideas que apunto en el momento, estas pueden ser desechadas o recuperadas para abrir otra vía de investigación. Podíamos decir que mi trabajo es fruto de una relación de ocurrencias multi-estéticas.

A.B.: *¿Podrías hablarnos sobre tu proceso de trabajo?*

R.G.: Parto de una idea que me puede interesar y que necesito documentar. Siempre busco imágenes y cuando estoy buscando esas imágenes encuentro otras en el camino que me pueden servir para otra obra sin necesidad de que hubiese una idea previa, pero me puede dar punto suficiente como para que formen parte de otras obras. Cuando no encuentro la imagen o no puedo acondicionarla con programas informáticos, recurro a realizar pequeños



Maqueta en proceso de Rubén Guerrero

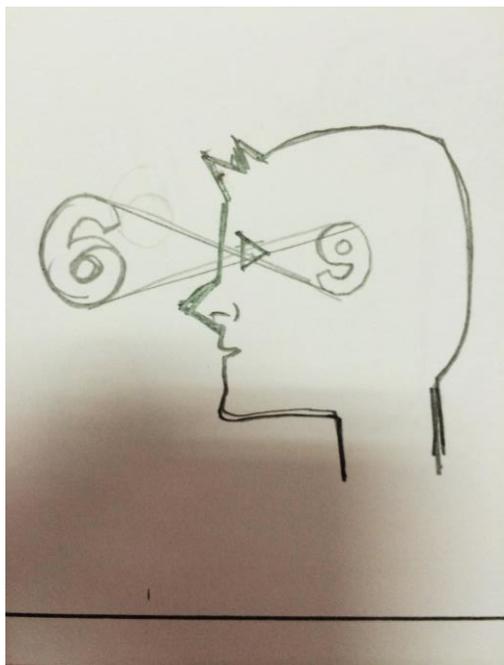
objetos sencillos. La concepción del objeto es bastante precaria, todo gira en torno a la pintura y realizo todo lo que se me ocurre y que me pueda ayudar para agilizar y acomodar la imagen. Necesito que la imagen que realizo del boceto tridimensional tenga la suficiente calidad para realizar la imagen pintada sin dificultad. Luego la ilumino, la fotografío y la documento, porque todo tiene un efecto en el espectador, he intento controlar todo eso desde el principio. Y luego también me interesa el cambio de escala y su efecto, pues los elementos no son iguales evidentemente en la pantalla del ordenador que cuando lo sobredimensiono. Me interesa mantener una factura que sea fría, aunque siempre intento que haya un poco de naturalidad en la ejecución que no se vea algo impuesto ni forzado. Mi pintura es hermética. Intento que no se perciba forzada la factura que sea grácil y liviana. Me interesa que se note que lo he pasado bien haciéndolo, que no sea tortuoso. Aún así me sigue interesando la imagen, a veces pienso que soy más un creador de imágenes que un pintor, por qué no me cebo tanto en la idea del gesto. Me parece que es algo que está un poco sobrevalorado, entiendo que es necesario incorporarlo pero es importante saber cómo. La idea primigenia va cambiando hasta extremos que la idea de partida me sirve a lo mejor como excusa, pero acaba siendo completamente otra cosa. Hay cuadros que a veces se desgracian, y otras veces soy capaz de llevar el motivo con fidelidad. Es una sensación infructuosa por ambas partes, cuando consigues llevar el cuadro exactamente a la imagen que tenía planteada, por una parte es gratificante porque dices “lo he sacado” pero en el fondo sabes que hay algo que falta. Y cuando el cuadro se desgracia y empiezas a incorporar elementos que crees que pueden ayudarla para poder rescatarla, tienes también ese sentimiento de frustración porque sabes que el cuadro se desgració. Aún así en este caso acabas encontrando cosas que no controlabas y que ayudan a crecer un poco.

M.L.: Normalmente me gusta empezar con la sensación del papel en blanco, me permite, manchar, jugar un poco con la pintura muy líquida. De ahí salen formas o partes que empiezan a interesarme y automáticamente voy resolviendo problemas de composición desde el comienzo. También es cierto que siempre tengo en la cabeza un tema o una serie que hace que esté continuamente buscando referencias, buscando fotos, recortes, dibujos, libros, música, y como no Internet. Al final se convierte en un gran collage de todo lo que me ronda en la cabeza. El tema realmente es una excusa para empezar a buscar.



Miki Leal. Vivir el Zen, 2008. Acuarela y acrílico sobre papel, 150 x 200 cm

C.Q. : Mi proceso de trabajo es muy caótico, realizo demasiadas cosas al mismo tiempo. No tengo un método establecido de forma continua cuando algo sale bien creo que es por casualidad. Aunque podríamos acotar en dos posibles métodos, hay uno mucho más espontáneo y visceral que es cuando se me ocurre una idea y tengo o puedo conseguir las herramientas necesarias para ejecutarla en el acto., Como por ejemplo la imagen de la mano simétrica que hace referencia totalmente a la identidad, está realizada en la trasera de un coche polvoriento, se me ocurrió en una gasolinera echando gasolina. Y me pareció muy interesante el encuentro que se producía entre el “yo físico” y “el yo dibujado”. Un espejo, la realidad frente al dibujo. Por otro está el proceso un experimental por repetición de la misma obra, últimamente repito todas las veces que necesite la misma obra hasta que pienso que me sale bien. Creo que esto surge como una especie de rechazo a lo aprendido, pues cuando estaba en la facultad se me daba bien pintar "realismo", y cuando terminé la facultad abandoné esa forma de pintar, pues los recursos los tenía ya aprendidos y eso me parecía aburrido y previsible. Me resultaba fácil, veías un color en la realidad y lo ponías igual en el cuadro, por eso mismo empecé a trabajar de memoria y realicé muchos ejercicios en esa línea, encontraba cosas nuevas... De esta manera sentía que sacrificaba todo lo que aprendido. A veces me concentro hasta hacer cosas muy laboriosas. Con el ordenador también toco fotos y diseño, pero suele quedarse en eso, en fotomontaje o boceto para una instalación. Lo que no varía y más me gusta es enfrentarme al cuadro en blanco, pintando y borrando. Me gusta esa paliza que se le pega al cuadro: lo hago desde siempre, la última exposición de Birimbao la hice así, aunque reconozco que me quedan los cuadros con un toque de "ilustración".



Cristóbal Quintero .*DIBUJO*, 2013. Lápiz sobre papel 7 x 7 cm.jpg

A.B.: *¿Crees importante la noción de juego en el arte? ¿De qué forma llegas a aplicarlo en tu trabajo?*

R.G.: Si creo necesaria la noción de juego en el arte, porque tienes que disfrutar haciéndolo. Cuando uno empieza a crear algo, puede ser por curiosidad y/o por divertimento, en esta segunda es donde puede estar el juego. Cuando planteo una idea es una de las partes más creativas del proceso de mi trabajo. Intervengo objetos o manipulo imágenes por ordenador, en ese momento estoy jugando, juego absolutamente, recompongo elementos, establezco relaciones, es puro juego, la propia ejecución de la obra también la podemos entender como juego. Creo que el ingrediente lúdico es muy importante para cualquier trabajo creativo. Como después se traduce esto, mi proceso puede ser al principio cuando estoy manipulando el motivo que no me ciño a una idea, aunque si en el proceso me apetece o creo interesante cambiar la idea previa, lo hago sin ningún pudor. Ese grado de libertad lo tengo hasta extremos en que el resultado es el que manda por encima de cualquier motivo.

M.L.: El juego yo lo aplico a la hora de trabajar, de borrar, de tirar la pintura, a veces necesito jugar un poco ya que sino, la obra se me queda demasiado cerrada, demasiado seria y no me quedo convencido de ese resultado.

C.Q.: Para mí juego y creatividad es lo mismo. Pero como esta feo decir que un adulto “juega”, le dicen que es creativo. Mover las “piezas” (frases, colores, formas, conceptos) en la cabeza. Cuando se me ocurre cualquier idea, como por ejemplo podía ser la del coche es puro juego también. El juego entendido como el de los niños que lo hacen para conocer la realidad, para mí el arte es algo así. Tanteas con el juego tu propia realidad. Una forma de manipular la realidad para estar en ella, en definitiva para entenderla.

A.B.: *¿Crees que este sentido de divertimento en tu trabajo es de alguna manera heredado de los años 80?*

R.G.: Cada uno de los artistas de los años 80 tuvo una dirección distinta, nosotros no reaccionamos a eso de ninguna forma, simplemente hemos tomado el relevo asumiendo eso, quizás sigamos con ese punto gamberro y desenfadado que se gestó en esa época.

M.L.: Probablemente, uno se daba cuenta cuando veía esas telas de Kippenberger o de Quejido o Agredano, en donde la imagen final no era generalmente el mensaje. Realmente era una obra más viva, más llena de contenido conceptual, de meterte en el proceso y darte cuenta de lo importante que tiene lo que uno se calla, lo que tapa o lo que transforma. Para mí ese fue y es el divertimento de la pintura (conocer las estrategias).

C.Q.: Me imagino que sí, que la generación anterior abrió esa puerta en nuestras narices. Además, cuando empezaba en esto del mundo del arte iba a Arco por ejemplo, y siempre estaba sorprendido diciéndome a mí mismo “¡Anda!, ¿eso también se puede hacer?”

En ese momento de la historia podemos encontrar un vínculo entre el juego y lo ocurrido en Sevilla en los años 80, pues en este momento estudiábamos como se produjo un impulso socio-cultural para fomentar el desarrollo cultural de los presentes. Artistas en búsqueda de lo nuevo con espíritu transgresor, inventaron una nuevas normas de juego. Esto serviría de germen para Guerrero, Leal y Quintero (en adelante GLQ), conectando el vínculo de juego en la vanguardia con el arte actual.

A.B.: *A diferencia de los artistas de los años 80 ¿Crees que el disfrute de tu trabajo podría ser una reacción contra las dificultades que tiene el artista para abrirse camino?*

R.G.: No, en absoluto, sin disfrute no me dedicaría esto. Dedico tantas horas a este ejercicio porque me lo paso bien. Cuando me proponen un proyecto, siento excitación, curiosidad, a ver qué se me ocurre, qué planteo. Es un reto muy divertido, que se acaba

cuando tengo fechas de entrega. Pero cuando dispongo de tiempo para hacerlo, me encanta mi trabajo, y no creo que sea una reacción contra nada, pienso que es algo indisoluble. No creo que haya ningún artista que no disfrute haciendo lo que hace. Además, las condiciones vitales de la mayoría de los pintores es bastante precaria. Pintamos en un espacio casi abandonado apestando a pintura, una situación en la que realmente no apetece estar, únicamente estás ahí, porque en realidad te olvidas de todo lo que te rodea y empiezas a disfrutar.

M.L.: Para mi 'NO'. Mi reacción es más de "un pintor dominguero" de pintor que busca la belleza y que me encantaría hacer 'Mattisses' continuamente.

C.Q.: Siempre he tenido un trabajo (*modus vivendi*) al margen de la pintura, eso es totalmente una reacción contra las dificultades para abrirse camino... jaja.

Una generación que se ha hecho a sí misma, la complicidad generada entre ellos es más que evidente. Tras enriquecer de forma conjunta compartiendo referentes artísticos, parecen haber cultivado cierto hermanamiento hacia una mirada cómplice. Ellos mismos afirman tener conexiones conjuntas. Con este apartado trataremos de indagar en sus similitudes y diferencias e intentaremos que se autodefinan, aunque es más fácil definir al prójimo, después analizaremos las similitudes y diferencias. Es cierto que si miramos con cierta distancia las obras de Guerrero, Leal y Quintero mantienen ciertas similitudes en tanto en cuanto, los tres realizan pintura, además pintura figurativa, mantienen cierto regusto por la estética visual de la imagen que han producido y lo más importante le otorgan la importancia que tiene el medio pictórico, son muy pintores. Pero si indagamos y vamos acercando nuestra mirada hacia sus obras comenzamos a realizar diferencias. Veremos como se ven a ellos mismos desde dentro.

2.2. Sobre el juego y lo lúdico

El motivo principal, como ya hemos indicado, que nos lleva a la producción de esta investigación surge a través del interés por analizar los conceptos "lúdico" y "juego" en lo que se refiere a la creación artística de los artistas seleccionados: Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero. Con la finalidad de no generar confusiones a para el empleo sobre el "juego" y "lúdico" trataremos de realizar una definición aproximada a lo que en esta investigación entenderemos por ambos, realizando una aproximación hacia los términos empleados: "juego" y "lúdico". Para ello analizaremos la óptica del termino desde dos visiones diferentes:

- Histórico-filosófica, a partir de Huizinga, Winnicott y López Quintás.
- Artística, a partir de la experiencia de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero

2.2.1. Argumentaciones

Partimos de que el juego es lúdico, y el elemento lúdico podemos encontrarlo en el juego pero no necesariamente al revés. La palabra juego viene determinada por la economía del lenguaje utilizada en el idioma español, en otros países existen diferentes términos que definen de forma más concreta las posibilidades de juego (Huizinga, 2012). A continuación pondremos algunos ejemplos del modo que se expresa en chino y en una tribu de los algonquinos la función lúdica, de acuerdo con Huizinga:

La palabra más importante parece ser *wan*, en la que prevalecen las ideas de juego infantil. Encierra, principalmente, los siguientes sentidos especiales: entenderse con algo, encontrar gusto en algo, divertirse, jugar, alborotar, bromear. También sirve para palpar, examinar, olfatear, enredar con pequeños adornos y, finalmente, disfrutar de la luna. No sirve para designar juegos de habilidad [...] Para todo lo que sea competición dispone de una palabra especial *tscheng*, [...] y también la palabra *sai*, que designa especialmente la competición organizada para alcanzar un premio, el certamen. [...] tribu de los algonquinos, la de los pies negros. Para todos los juegos infantiles sirve el tronco verbal *koani*. No puede ser vinculado a ningún juego determinado, pues designa el juego infantil en general [...] Cuando se habla de juego de muchachos y de adultos, no se habla ya, aunque se trate del mismo juego de *koani*. Por el contrario se emplea otra vez esta palabra con significación erótica, y especialmente para relaciones ilegítimas. Para expresar el juego sometido a determinadas reglas sirve el término general *kaxtsi*. Esta palabra designa igualmente juegos de azar, de habilidad y de fuerza [...] para la danza y la fiesta no sirven ni *koani* ni *kaxtsi* [...] poseen dos palabras especiales para ganar, de las que una, *amots*, es para ganar una carrera, certamen o juego [...] mientras que la otra, *skits*, o en su caso *skets*, sirve tan solo para el juego y el deporte. (Huizinga, 2012: 61-62)

El término juego en su definición hace referencia a la capacidad lúdica, la cual analizaremos más adelante, que tenemos las personas y a su vez esta se desarrolla dentro del mismo. El juego se encuentra fuera de la vida práctica racional, puede ser lo que quieras que sea, aunque no por ello se exime de normas que han de ser cumplidas. Así Huizinga argumenta:

[...] el juego es una acción u ocupación libre; que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente [...] (Huizinga, 2012: 55)

Esta definición que nos ofrece Huizinga es bastante próxima a lo que en esta investigación entenderemos al nombrar la palabra “juego”, no obstante creemos interesante ampliarla desde la visión de Winnicott, pues el interés del juego aquí presente además de lo anterior: radica en que cuando jugamos nos sentimos creadores y, cuando jugamos, la vida ordinaria tal y como la conocemos no tiene validez, cuando se juega se “es otra cosa” y se “hace otra cosa”, entre el caos y el orden, entre lo consciente e inconsciente. A este espacio el psicólogo Donal Woods Winnicott lo denominaría *transicional*, “[...] llegar al estado de reposo en el cual se puede producir una búsqueda creadora” (Winnicott, 2008: 82).

También López Quintás en su libro *Estética de la creatividad: juego, arte, literatura* (1977) destaca el carácter creativo del juego “El juego es una actividad creadora de una trama de líneas de sentido que envuelven al mismo que las crea en impulsan su poder creador” (López Quintás, 1977: 29).

Por lo tanto acotaremos el término juego como búsqueda de la actividad creadora que ocurre en un espacio delimitado y un tiempo determinado, con unas reglas acordadas que nos invita a experimentar esos espacios intermedios o *transicionales*. A los que haremos referencia como campo de juego. Pero para jugar, la persona no juega sólo siempre juega con algo o con alguien. En esta investigación trataremos de indagar con que juegan los artistas seleccionados.

Creemos necesario para esta investigación hacer referencia al concepto “disfrute”. En principio nos valdría con mencionar la definición hebrea donde reír y jugar se unifican en la palabra *sahaq* (Huizinga, 2012: 65), de esta manera la acotación de los términos sería epidérmica.

Para comprender la “lúdica” valoramos introducir el término derivado del latín *ludus* ‘juego’. Como decíamos al principio el elemento lúdico podemos encontrarlo en el juego pero no necesariamente al revés. La lúdica atiende al desarrollo psico-social de la persona y aparece patente en actividades donde interactúan el placer, la creatividad, el aprendizaje y el conocimiento. Para su pleno desarrollo tiene que estar completamente libre de elementos funcionales para poder llegar a ese espacio *transicional*, del que hablamos en párrafos anteriores. Cuando se juega se desarrolla la capacidad creadora. Winnicott, expone al respecto:

La búsqueda solo puede nacer de un funcionamiento informe e inconexo, o quizá de un juego rudimentario, como en una zona neutral. Únicamente ahí, en ese estado no integrado de la personalidad, puede aparecer lo que describimos como creativo. (Winnicott, 2008: 91)

La búsqueda creativa no sabe qué busca a ciencia cierta igual que el juego no sabe qué persigue ni cuál es su final. Por eso se encuentra como nos dice en la cita anterior Winnicott fuera del espacio racional, de lo común, en definitiva fuera de lo establecido. En este caso emplearemos la lúdica como fuente generadora de emociones para hacer referencia a las actividades donde interactúan el placer, la creatividad y el conocimiento tanto dentro como fuera del juego.

Tras conocer la explicación del término “juego” y “lúdico” desde una visión histórico-filosófica —asentada fundamentalmente en los tres pensadores citados—, procederemos a valorar los términos desde la experiencia creadora de los tres autores, objetos de estudio en esta investigación.

2.2.2. A partir de la experiencia de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero

¿qué es el juego y lo lúdico para RMC? ¿qué importancia tiene en su obra?

A.B.: En vuestro trabajo es notable el concepto de experimentación y este a su vez tiene que ver con lo lúdico, ¿qué analogía ejerce el juego en la génesis en tu obra?

R.G.: Creo que el juego en mi trabajo está más relacionado con las etapas previas a la ejecución de la obra, que suelen coincidir al comienzo del proyecto o de la obra en si. Al principio, bien sea manipulando una imagen por ordenador, haciendo una maqueta o interviniendo un objeto. También es cierto que durante la realización de la obra también se producen variaciones accidentales que a veces únicamente atienden a aspectos caprichosos y lúdicos, pero suelen ser en menor medida que en las etapas previas a la materialización de la obra.

M.L.: Cómo tal como juego, lo he abordado cuando hice la serie sobre el Tangram. En esta serie se te permite jugar literalmente con las piezas (siete piezas). Se trataba de una pintura de formato cuadrado, que una vez terminada, cortaba siguiendo a modo del juego milenario del Tangram. Al final me encontraba con siete piezas geométricas con las que fabricar formas infinitas y a veces sorprendentes. Por otra parte también en el sentido lúdico podemos hablar de cuando uno se enfrenta a retos puramente pictóricos. Esto nos pasa a todos los artistas aquí presentes, me refiero a cosas u objetos normales que queremos representar. Por ejemplo, la lluvia me interesa fabricarla con agua cayendo de lo alto, como si fuera verdadera. El papel roto también lo hago rompiendo el papel en el que estoy trabajando. Para mí no tiene ningún misterio hacer la lluvia, pintarla gota a gota, sería mentira, no mojaría y sobre todo no daría la sensación de movimiento.



Miki Leal. *Tangram*, 2013. Técnica mixta, medidas variables. Instalación en el CAAC de Sevilla para su exposición *Plato combinado*.

Esto para mí es conveniente en una experimentación muy lúdica y a la vez muy azarosa.

C.Q.: Para mí juego y creatividad es lo mismo. Pero como esta "feo" decir que un adulto "juega", le dicen que es creativo. Se trata de mover las piezas, escribir frases, colores, formas, conceptos en la cabeza, para luego materializarlo en arte, ciencia, política, gastronomía o lo que sea. Desde que somos pequeños empezamos a aprender jugando para como conocimiento de nosotros mismos y de nuestro entorno y esa forma de entender la realidad de alguna manera se queda innata en nosotros, es decir, seguimos con esa idea de juego aunque sea de forma inconsciente el resto de nuestra vida, aunque sea juez. Para mí, se podría decir "están jugando en un laboratorio para hallar la cura del cáncer" es igual de solemne que decir "están investigando en un laboratorio para hallar la cura del cáncer". Kárpov en ajedrez, Charlie Rivel en payasadas o Stephen Hawking en astrofísica juegan,

investigan y experimentan.

A.B.: *Según vuestra experiencia, ¿qué características debe reunir una acción para que se pueda considerar como lúdica?*

R.G.: Que no tenga más función o fin que el propio divertimento. Para mí es como un medio para poder alcanzar el fin disfrutándolo. Podemos encontrar —no siempre— un aspecto lúdico en la propia acción de pintar. Puedes estar disfrutando aplicando un fondo, puro capricho intuitivo y azaroso, te lo pasas bien haciéndolo aunque también tiene ciertas tensiones que hay que controlar. Pero el momento de más libertad voy a decir que es al comienzo y luego vas controlando otros aspectos de la pintura, tratando de encontrar una lógica interna que organiza el cuadro.

M.L.: La relación para mí perfecta sería con la música y sobre todo con el jazz me encanta pensar que estoy bajo la tutela de una armonía cerrada y yo como solista comienzo a caminar, a jugar, a probar las distintas vías que puedo tomar, y al final encontrar una pequeña nota que me hace elaborar un discurso con el que seguir avanzando y jugando.

C.Q.: Una experiencia lúdica aplicada al arte creo que es todos aquellos movimientos formales, conceptuales, dibujísticos, pictóricos, etc., que se hacen en la ejecución de una obra para poderlo ver de una forma nueva. Para mí juego y creatividad es lo mismo. El que repite una receta no está jugando, está repitiendo el juego de otro.

2.3. El campo de juego

2.3.1. Argumentaciones

En apartados anteriores tratábamos de acotar el significado de “juego” y “lúdico” enfrentando dos propuestas desde campos diferentes, entorno a los pensadores citados, por un lado la visión de Huizinga:

El espanto de los niños, la alegría desenfrenada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz. La extravagancia del juego es aquí completa, completo su carácter de extraordinario. El disfrazado juega a ser otro, representa, es otro ser. (Huizinga, 2000: 27).

Quintás entiende el juego como: “El juego es todo un ámbito resplandeciente, campo de luz donador de sentido y engendrador de belleza porque tiende esencialmente a crear un campo de libertad, de opciones siempre nuevas, dentro de un cauce de posibilidades” (López Quintás, 1977: 35) y Winnicott escribe: “En el juego, y sólo en el, puede el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador” (Winnicott, 2008: 80); y por otro lado, desde el enfoque creativo según la experiencia artística de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero. Pues bien, una vez delimitado los términos

y la significación que va a suponer el empleo de cada uno, en este apartado trataremos de dar un paso más en nuestra investigación hacia la comprensión del empleo de lo lúdico y el juego en la pintura contemporánea de los artistas mencionados. **Si antes habíamos contestado ¿Qué es el juego? La siguiente pregunta será ¿Cómo es el juego?**

Hemos visto que el juego es una acción corpórea libre, una actividad desinteresada que aparece fuera de la vida corriente o la vida propiamente dicha, un espacio intermedio entre lo no serio y la broma, entre lo real y lo ilusorio. Para que todo esto acontezca es necesario delimitar un lugar concreto donde ocurrirá la acción, denominado campo de juego. “Se ‘juega’, se lleva a cabo la representación, dentro de un campo de juego propio” (Huizinga, 2012: 34). Huizinga plantea el siguiente razonamiento:

Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en la misma forma que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo del juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. (Huizinga, 1994: 23)

Como ya hemos indicado, nuestra investigación trata de buscar paralelismos entre el juego y el arte, en este caso la pintura. La conexión entre las artes plásticas y el juego ha sido supuesta, hace mucho tiempo, por una teoría que trata de explicar la producción de formas artísticas por el impulso congénito de los hombres a jugar. Es fácil señalar la presencia de una necesidad casi instintiva, espontánea, de adorno, que, por lo tanto, bien se puede denominar función lúdica (Huizinga, 2012). Aunque el arte no se conforma con una finalidad estética del mero adorno en la epidermis de la obra. No obstante el uso del juego como forma de conocimiento del pensamiento artístico viene de la mano de sus similitudes.

El mismo campo de juego para el artista podría hallarse en el estudio o en el mismo soporte de la obra en sí. ¿Es que acaso el pintor cuando entra en el estudio no lo hace de manera desinteresada? o ¿de alguna manera para sentirse libre? Y en conclusión ¿no podría ser esta acción un paso para salir de la vida corriente propiamente dicha, y entrar en esos espacios *transicionales* de los que nos hablaba Winnicott en busca de la creatividad? Por lo tanto cabría preguntarles: ¿Dónde se encuentra tu campo de juego? ¿Te enfrentas a la pintura como una actividad libre? ¿Cuáles crees que son sus limitaciones? Y ¿Te sumerges en la pintura y sientes salir de la vida ordinaria propiamente dicha? No obstante jugar dentro del campo de juego implica asumir unas normas y esto a su vez esta relacionado con el orden.

Dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. (Huizinga, 1994: 24)

Para que el jugador sea independiente y quede desvinculado por completo de la realidad este tiene que seguir unas normas y un orden que reinan en el campo de juego. El juego ordenado aparece como conquista de la realidad que se gesta en el campo de juego. Todo

orden conlleva armonía y proporción, ambas cualidades de lo que consideramos por belleza en occidente. Por lo tanto podríamos decir que el juego es bello y nos seduce para hacernos partícipe de él.

Donde hay normas también hay quien las incumple e irrumpe el juego, persona que Huizinga llama “aguafiestas”. Pero también el aguafiestas es aquella persona que en su búsqueda no se limita a cumplir las normas establecidas, aunque como consecuencia sea la irrupción del juego también cabe la posibilidad de que sea para mejorar este. Entonces, ¿qué papel ejerce en este caso (el aguafiestas?) y el artista?

El juego termina con el mismo juego, es decir, cuando el jugador decide que debe acabar. Lo mismo pasaría con el artista cuando da por terminada la obra, aunque muchos mantienen ciertas tensiones a la hora de darla por concluida, objeto que dejaremos para ser estudiada en otra ocasión. Hasta ahí ambas cuestiones sobre juego y arte serían prácticamente iguales, es a partir de este momento cuando valoramos posibles diferencias entre juego y arte.

Aunque se crea y se juega con una misma actitud desinteresada, cuando se termina de jugar no queda rastro alguno de lo que ocurrido en el *campo de juego*, tan solo el recuerdo de lo acontecido. Para el artista esto cambia, pues aunque halla jugado en su búsqueda creativa esta acción acaba siendo un objeto que después será expuesto o no, por lo tanto la primera diferencia es evidente, cuando el artista juega produce algo, el jugador no tiene porqué.

Ahora bien, una vez producida la obra fruto del juego en el estudio, tenemos varias opciones por deliberar que trataremos de aclarar más adelante según las intenciones de cada artista. Barajamos varias opciones para desarrollar esta cuestión; si el artista continua con el juego a través de su obra e invita al espectador a formar parte de ella o, si el artista da por terminado el juego cuando acaba la obra y esta sale del estudio.

En teoría ambas cuestiones seguirían siendo parte del juego pues se han constituido dentro del *campo de juego*. Según Gadamer:

Es un error creer que la unidad de la obra significa su clausura frente al que se dirige a ella y al que ella alcanza. [...] Incluso lo más efímero e irrepitable, cuando aparece o se valora en cuanto experiencia estética, es referido en su mismidad. [...] Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar. [...] El concepto de juego se ha introducido precisamente para mostrar que, en un juego, todos somos co-jugadores. (Gadamer, 2015: 70-77)

Sin embargo, si entendemos que el artista continua con el juego a través de la obra, en cuyo caso quedaría acontecida una imagen: cabría preguntarse ¿esta imagen producida mantiene el espíritu con el que se realizó? Es decir, ¿sería capaz de transmitir esa búsqueda? y de ser así ¿cual es “la chispa”, “la trampa”, “el elemento seductor” que le ponen al espectador para que entre en el “juego”? Para hacerlo *co-jugador* “[...] el juego se hace comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego” (Gadamer, 2015: 69), y el espectador aparece como *co-jugador* en el momento que este es capaz de hacerle partícipe. Por otro lado Quintás afirma que el espectador es partícipe de la

obra si esta es verdaderamente buena como para captar su atención y de esta manera volverle participe de ella, al hacerle *cocreador*.

Una obra sólo manifiesta *poderío creador* —y, por tanto, *carácter originario*— cuando de por sí —independientemente de toda circunstancia— permite al oyente inmergirse a cuerpo limpio de modo cocreador, vivir su experiencia íntima, jugar el juego de ese acontecimiento lúdico que es una obra de arte auténtica. (López Quintás, 1977: 109)

No es posible hablar del juego que se produce en la obra de arte cuando esta es expuesta sin mencionar al receptor. Aunque este es un tema por su importancia, habría que dedicarle una investigación más detallada daremos una pequeña pincelada introductoria. No obstante consideramos dejar una vía abierta con este tema.

Notable es que el arte no queda consumado hasta que el espectador no percibe la obra. La percepción de esta es susceptible a factores divergentes que se le escapan a los artistas, depende de cómo la obra se presente en el espacio expositivo, el diálogo con el entorno y sobre todo con el espectador. Aunque la intención de los artistas aquí presentes fuese la de que el juego acabara en el estudio, esta acción no sería posible pues: no obstante el juego continua, la obra y el espectador mantienen vivo este juego en principio por posición del visitante frente al objeto, este para introducirse y ver con claridad la obra ejercerá movimiento de vaivén para facilitar su percepción. Marchan Fiz, señala al respecto:

Una obra de arte puede ser recibida de forma simultánea o bien sucesiva. La arquitectura exige que el espectador realice desplazamientos sucesivos a su alrededor y en su interior; en cambio, los cuadros de un pintor tradicional sólo piden a quien los contempla que se sitúe frente a ellos, lo cual basta para percibir simultáneamente todos sus elementos. Las grandes telas del expresionismo abstracto de Pollock o de Motherwell (n. 1915) crean un espacio pictórico que envuelve al espectador, mientras que las producciones del arte pop, o arte óptico, le obligan a desplazarse para dotar a la obra de movimiento. De cualquier modo, la movilidad corporal y la distancia física son siempre factores a tener en cuenta en la recepción de las obras. (Marchan Fiz, 1985)

Claro que, cabría una convivencia positiva mutua si el espectador al que se enfrenta la obra mantuviera una aptitud comprometida, sin prejuicios, con una mirada limpia que estuviese dispuesto a perderse en ella para poder sacar sus propias conclusiones. Así lo refiere López Quintás:

[...] para captar el simbolismo y, en general, el sentido de las realidades y situaciones, así como la condición originaria, rigurosamente “poética” de las obras artísticas, no basta con contemplarlas con actitud “espectacular”, incomprometida: hay que “lanzarse al torrente” (Heidegger), jugar el juego duro y arriesgado de la existencia, inmergirse cocreadoramente en la trama de la realidad que se desea conocer. (López Quintás, 1977: 110)

Por otro lado si entendemos como *campo de juego* el estudio, en principio podríamos decir que este problema acabaría una vez que la obra saliera. No obstante esta opción no sería

posible en tanto en cuanto que, jugar no es solo una acción íntima que pueda hacer uno solo, siempre necesita algo o de algún objeto con el que llevar la acción. Uno no puede entrar en el *campo de juego* sin implicar el *jugar con*, con cualquier cosa, con lo que sea pero con algo. Con este *jugar con* abrimos paso para el siguiente apartado donde trataremos de indagar con a qué juegan los artistas presentes objetos de nuestra investigación.

2.3.2. A partir de la experiencia de Rubén, Miki y Cristóbal

A.B.: *El juego es una acción libre, una actividad desinteresada que aparece fuera de la vida corriente o la vida propiamente dicha y un espacio intermedio entre lo no serio y la broma. Para que todo esto acontezca es necesario delimitar un lugar concreto donde ocurrirá la acción, denominado campo de juego. ¿Dónde se encuentra tu campo de juego?*

R.G.: Creo que en mi trabajo el campo de juego metafóricamente se puede localizar en varios ámbitos. Al comienzo de un proyecto es un momento estimulante de total libertad, cuando estoy generando la imagen o boceto para acomodarme el motivo previo a ser pintado, creo una especie de escenarios donde manipulo he intervengo la imagen a mi antojo, pero también entiendo como campo de juego el propio soporte, el lienzo donde se establecen mutaciones y cambios que pueden atender al puro capricho y están próximo a la idea de lo lúdico. Conforme estoy finalizando el cuadro esta idea de juego se va perdiendo, porque tengo la sensación de no acabarlo nunca.

M.L.: Mi campo de juego está más bien en la elección del motivo, en los antecedentes a la obra pictórica. En estos preparativos ya estoy determinando muchas cosas que pasarán en el cuadro. Es como si primero construyera la armonía de cabeza (pienso en colores, texturas, composición...) para después improvisar con todo mi imaginario. A veces pienso que es más importante todo ese esquema mental que la ejecución de la imagen final.

C.Q.: Mi campo de juego es cualquier soporte que actúe de medio, entre mi idea y el espectador. Cuadro, instalación..etc.. en la predisposición del espectador está o no la partida.

A.B.: *¿Te enfrentas a la pintura como una actividad libre? ¿Cuáles crees que son sus limitaciones?*

R.G.: Siempre he intentado afrontar la pintura atendiendo a sus convenciones porque me parece que realmente el acto revulsivo y de generación y de avance en la pintura está asumiendo estos patrones, en el momento que te dedicas a intentar modificar aspectos relacionados con el soporte o los materiales empleados no estas cambiando la sustancia del asunto. Por lo tanto siempre he pensado en ceñirme a las limitaciones que tiene la pintura en cuanto a soporte bidimensional y materia. Me parece que intentar sacar la pintura de sus cualidades originaria no es solucionar el problema, más bien seria evitarlo. Asumiendo estas convenciones materiales no encuentro limitaciones a la hora de enfrentarme a la pintura.

M.L.: Mis limitaciones son más de cabeza, no me deja continuar por algunos sitios donde me encuentro cómodo. Creo que la libertad en mi obra se ve claramente, a priori no me interesa decir nada, balbuceo como un niño, pinto por aquí, por allá y voy mirando a mi

alrededor a ver si encuentro algo que merezca ser pintado, algo que me llame la atención por su forma, color, o por como yo lo representaría, “creo que soy libre”.

C.Q.: Pienso que la pintura es tan libre e ilimitada como el ser humano, hasta ahora no hemos dejado de nacer y ser diferentes unos de otros. Un ejemplo; la velocidad en la prueba de atletismo de los 100m lisos. ¿Cuál será la limitación? hasta ahora los 9,58 de Usain Bolt. Podemos afirmar que no podemos llegar a hacerlo en 3, 4, 5, 6, segundos, somos humanos no somos gepardos. También podríamos afirmar que esta prueba reina del atletismo no va desaparecer. Así que lo más probable es que se empiece a competir por la décimas, milésimas, nanomilésimas con el mismo ímpetu que hasta hora se viene haciendo con los segundos. Es la medición cada vez más precisa lo que evolucionará. Cuando creamos que todo esta inventado, seremos aun más sensitivos para ver con más profundidad.

A.B.: ¿Te sumerges en la pintura y sientes salir de la vida ordinaria propiamente dicha?

R.G.: La verdad es que sí. Aunque la mayoría de motivos que empleo y de los que me



Imagen de estudio de Rubén Guerrero, 2015

nutro pertenecen a mi vida más cotidiana y de mi entorno más cercano u ordinario, en realidad cuando entras en el estudio sientes como te aíslas un poco de tu vida. Entras en tu parcela de juego, con tus propias reglas. Aunque creo que es indisoluble la idea de entender la pintura unida a tu propia vida, no son dos campos independientes, los estímulos que recibo de mi vida ordinaria se traducen en la pintura de forma mas o menos consciente, y en también a su vez mi vida artística repercute sustancialmente en mi vida ordinaria formando una sola forma de vida.

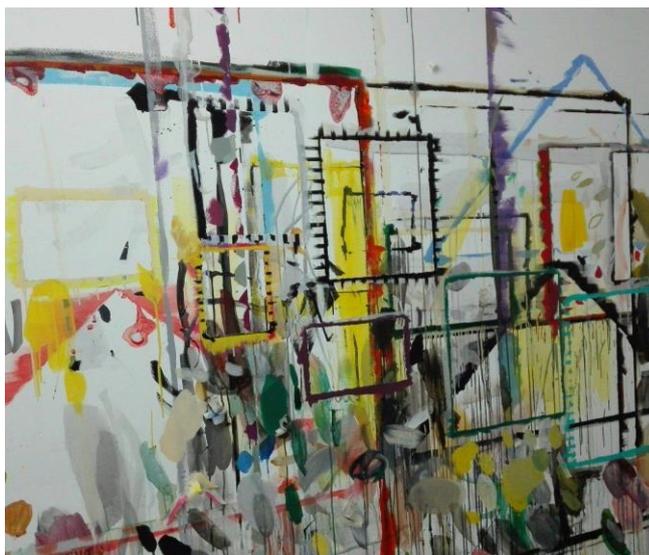


Imagen de estudio de Miki Leal, 2015



Imagen de estudio de
Cristóbal Quintero, 2015

M.L.: Totalmente, nunca lo he dicho, pero cuando estoy dentro, oigo como más voces a mucho volumen hablando todas a la vez, no entiendo nada pero no me da miedo, al contrario, no puedo parar y se que todo marcha bien.

C.Q.: Pues si, ese tópico de la pintura como evasión con tintes espirituales creo que si, que va ser verdad. lo he vivido alguna vez. Es curioso yo que quiero cambiar camaleónicamente, si tengo que imitar de forma notable algún estilo, con descaro, cuando empiezo estoy muy concentrado en mantener esas "estructuras", pero al cabo de un buen tiempo parece que esté programado y siempre hubiese pintado así, va solo.

A.B.: *¿Te impones normas a la hora de abordar tu trabajo en el estudio? ¿Cuáles?*

R.G.: Procuo no entender nada como norma, pero creo que podría semejar una especie de ritual que se repite de forma constante para realizar una obra. Primero confecciono la imagen, después la manipulo a través de programas informáticos y esa imagen tiene bastantes sesiones de ordenador hasta que consigo acomodarla a la imagen que quiero pintar. Después, a la hora de pintar procuro que no las halla, me dejo llevar a medida que la obra valla pidiendo, te va reclamando atención en distintas partes o distintos cambios.

M.L.: En el fondo soy bastante metódico, me gusta un papel determinado, mis brochas de siempre y también delimito mucho las medidas de las piezas. Puedo ser más caótico en la forma de abordar la propia pintura pero supongo que eso viene con el tiempo. Ya sé en cada momento cómo tengo que pintar. Lo único que no puedo es pintar como Velázquez (me gustaría).

C.Q.: Que va, si yo creo que he pintado de todas las formas posibles, eso explica mi dispersión y falta de coherencia.

A.B.: *El juego es cumplir normas de forma libre, y esto conlleva orden y armonía que son cualidades de la belleza. ¿Consideras que la imagen que proyecta tu obra tiene relaciones con el concepto de "belleza"?*

R.G.: Yo creo que sí, creo que soy un "esteta" por naturaleza. Me siento muy atraído por cualquier imagen que desprenda belleza. Pero claro el concepto de belleza dependiendo de

la época variará su significado. Trato de afinar muchísimo el color, la composición casi de manera natural, no es algo que me imponga. Esos son aspectos que atienden a un canon de armonía, orden y belleza que seguramente tenga de alguna manera inoculado. Necesito que el resultado final de la obra sea una imagen potente de impacto sobre el que lo ve, pero que si halla detrás un ejercicio de armonía, no quiero decir buen gusto porque de eso intento huir conscientemente.

M.L.: Afortunadamente creo que mi obra es belleza, intento que sea bella y me gusta pensar en cosas bellas, al final termino pintando cosas bellas. Por supuesto, la obra tiene que ser atractiva.



Miki Leal. *En la isla de Patmos*, 2008. Acuarela y acrílico s/papel, 150 x 210

C.Q.: Pienso que sí, aunque mis cuadros tienen más capas, me preocupa mucho el trasfondo de la obra, la idea. Pero como soy sevillano no quiero olvidarme de la pintura. Esa personalidad y esas emociones que tiene la pintura bien echa.

A.B.: *El juego permite romper reglas, pero el jugar da pie a establecer nuevas reglas, por lo tanto ¿es el artista un tramposo que busca escapar, reinventar las reglas impuestas por el juego?*

R.G.: Soy un auténtico fullero, me pongo mis propias reglas pero cuando necesito saltármelas no tengo ningún pudor.

M.L.: Lo bonito es que las reglas de tu pintura o de tu juego, sólo te las puedes inventar tú. El discurso lo modelas a tu manera y tienes el poder de dirigir incluso la mirada.

C.Q.: Totalmente, escapar de sí mismo, lo que viene siendo intentar superarse. Me siento muy identificado con la personalidad el “aguafiestas” como tu le llamas. Continuamente incumplo mis “propias reglas del juego” para conseguir una búsqueda nueva o una posible solución que no había pensado antes. Cuando tengo una idea la desarrollo pero cuando pienso que esa idea es mía y llego a controlarla, me aburro y tengo que comenzar con otra búsqueda aunque tenga que sacrificar todo lo anterior. Esto sirve de estímulo para mí.

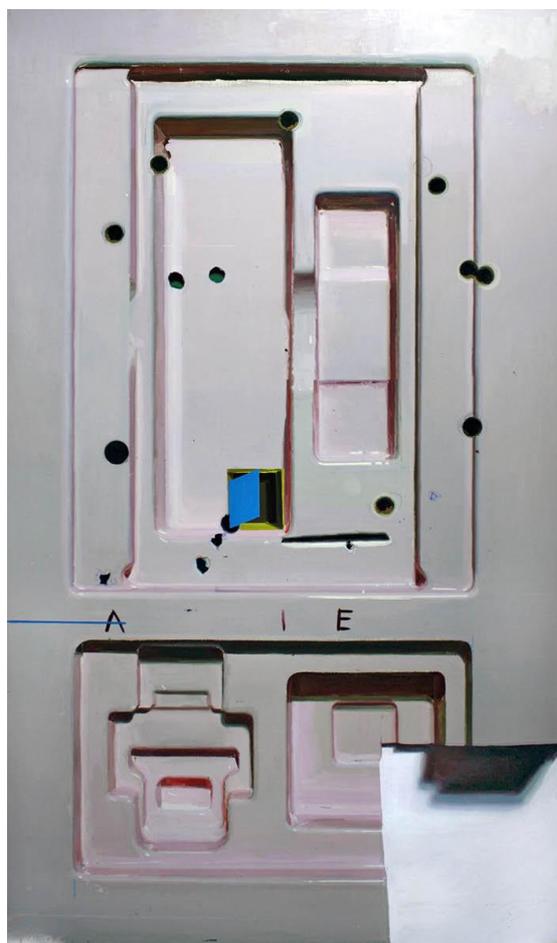
Aunque cada vez voy más lento, siempre se que puede salir mejor, y eso me hace repetir mucho.

A.B.: ¿Podemos encontrar una relación entre arte y juego en la propia contemplación de la obra?

No creo que sea tan fácil de percibir, porque al final voy sintetizando al máximo e intento eliminar lo postizo y superfluo y esto al final genera cierta idea de rotundidad y en la traducción e incluso en la ejecución. La verdad que no se que sensación tendrá el espectador pero pienso que no se traduce como algo lúdico.

M.L.: No soy muy buen espectador de mi propia obra, me suele gustar menos de lo que debería. Para el espectador normalmente (no soy yo) presupongo que el juego es inevitable ya que mi obra está llena de pistas, de referencias, de sensaciones. El que lo mira tiene automáticamente un impulso de jugar de resolver el enigma de aquello que tiene frente a sus ojos.

C.Q.: En todas la obras, de todo el mundo, pienso. Contemplarlas es participar del juego propuesto.



Rubén Guerrero. *Sin título*, 2014. Óleo sobre tela, 230 x 135. Colección CAC de Málaga.

A.B.: ¿Cual es “la chispa”, “la trampa”, “el elemento seductor” que le pones al espectador para que entre en tu “juego”?

R.G.: Me interesa provocar en el espectador algún tipo de inquietud, algún tipo de pregunta, aunque yo no sea capaz de resolverla. Es evidente que en mi trabajo existe reclamo hacia el espectador, uno de ellos puede ser el ejercicio de *trompe l'oeil* que con frecuencia se ve reflejado en mi trabajo. Con este ejercicio el espectador puede sentirse atraído o puede sentir curiosidad hacia el. El *trompe l'oeil* tiene como característica el engaño visual hacia el espectador. Se ha realizado en pintura desde Roma y en el s.XIX se practicó muchísimo. Por una parte esto puede ser un reclamo hacia el espectador porque es muy atractivo, le puede generar la duda de que si lo que esta viendo es real o no es real, este ingrediente me interesa aunque no lo empleo únicamente con esa función porque sería un poco vanidoso, sería un simple ejercicio narcisista y punto. Lo utilizo con un aspecto más profundo que esta relacionado con la frontalidad y la planitud con la que esta tratada la pintura (Clement Greenberg), es decir, por una parte adopto las teorías greenbergianas de la

pintura como superficie y bidimensional; y por otro lado practico un tipo de pintura figurativa fruto de una enseñanza clásica. Son aspectos que me siguen interesando y a los que no quiero renunciar por su carga simbólica. Trato de combinar ambos conceptos y al final es como si la superficie real y el motivo representado coincidieran en un mismo punto.

Por otro lado hay otros aspectos como el cambio de escala que lo utilizo porque me interesa desconcertar al espectador y provocarle algún tipo de cuestionamiento acerca de lo que está contemplando. Trato de reducir bastante el carácter enfático de la propia pintura referido al gesto, de ahí que la factura sea un tanto fría. Hay claridad en la representación del motivo pero no hay claridad en descubrir de qué motivo se trata. Son como una serie de estrategias para generar interés en quien lo ve. Siempre reflejado en mí mismo porque soy el primer espectador que contempla la obra, entiendo y espero que el resto pueda hacer una lectura cercana a la mía.

M.L.: La trampa con el espectador es dotar la obra de varios o múltiples caminos posibles, también suelo utilizar el poder del centro como punto de mirada lo que hace percibir la obra como un todo, que sea directa, que tenga una lectura narrativa al uso.

C.Q.: como he dicho antes, he usado muchos elementos, elijo en cada momento el que me se ajuste a la idea de la obra puntual

2.4. Jugar con

2.4.1. Argumentaciones

En apartados anteriores tratamos de acotar el significado de “juego” y lo “lúdico” para establecer paralelismos ante la acción pictórica, desarrollando similitudes y diferencias. Hemos revisado factores que hacen posible el comienzo, el desarrollo y el fin del juego. A modo de resumen podríamos decir que el juego se produce cuando una persona de manera desinteresada y libre acepta las normas de acción que se producirá en el campo de juego. Planteábamos que si la obra pictórica había sido entendida como campo de juego, una vez esta era expuesta, el espectador tendría que aparecer como co-jugador, recordamos las palabras de Huizinga que nos decían que el juego no entendía de diferencias entre el que jugaba y el que miraba. Ahora bien, hemos entendido la diferencia que existe entre juego y el juego que se produce en la acción artística, decíamos que cuando se juega se hace de manera desinteresada y la diferencia con el arte es que en el mismo se produce un objeto final.

El juego como tal, invita a entrar en el campo de juego pero a su vez implica *jugar con*, jugar con lo que sea, pero siempre jugar con algo. Pues bien llegado a este punto de la investigación donde tratábamos de establecer conexiones entre el trabajo artístico de Guerrero, Leal y Quintero cabría preguntarse: ¿Con qué juegan los artistas aquí presentes en esta nuestra investigación?

A continuación Huizinga ejemplifica la visión de un niño que está jugando a la locomotora con unas sillas y con ello consigue sumergirse en su aurea, este se ve interrumpido por una

acción externa, pero el niño está tan inmerso en su juego que intenta introducir en él a quien lo interrumpe.

El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. [...] El siguiente caso, que me refirió es el padre de un niño, ilustra con especial claridad cuán profunda es la conciencia de esto en el niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando “al tren”. Acaricia al nene, pero éste le dice: “Papá, no puedes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad”. [...] Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador. (Huizinga, 2012: 24-25)

Nos ponemos en la situación del niño, que quiere jugar a la locomotora, y para llegar a su fin se hace de elementos cotidianos que a él le simulan o le sirven de objetos de tránsito para conseguir su propósito que es entrar en el juego.

Como esta investigación surge con la finalidad de generar paralelismos y similitudes en la pintura, cabría preguntarse ¿qué utilizan los artistas para jugar? Es decir, si estos artistas se hacen con objetos de su entorno para generar imágenes, y ¿cómo estos objetos se desarrollan para acabar en imágenes? Según López Quintás:

Esta posibilidad de dar libre expansión a la capacidad creadora hace viable el despliegue de la personalidad humana, pone al hombre en vías de plenitud y despierta, consiguientemente, en su espíritu un sentimiento peculiar de gozo, un sentimiento gozoso de plenificación. No siente el hombre gozo cuando está desarraigado de lo que puede nutrirle al envolverle. El auténtico gozo lo experimenta cuando se halla activamente unido a las realidades que, al vincularlo, proporcionan su libertad.

La unión activo-receptiva con las realidades valiosas plenifica en cuanto promoción la libertad creadora, la capacidad de diálogo eficaz. Esta promoción implica una *salida de sí*, una suerte de *éxtasis*, pero éxtasis lúcido, elevador del poder de reflexión y de acción [...] Cuando se hace la experiencia personal de este género de realidades que atraen al hombre, lo apelan, lo sacan de sí para llevarlo a lo mejor de sí mismo al inmergirlo en campos fecundos de posibilidades, se cruza el umbral de la Estética de la creatividad. (López Quintás, 1977: 75-76)

Y continúa López Quintás diciendo:

El hombre, cuando no opta por abrirse a la creación de ámbitos con las realidades del entorno, cierra toda posibilidad de auténtico desarrollo personal y, en consecuencia, de plenitud, amparo y gozo. (López Quintás, 1977: 79)

Somos conscientes de la posibilidad que se nos escape alguna fuente de consulta de otros autores que consideren otra visión opuesta a la aquí presentada, no obstante, todas aquellas a las que hemos recurrido para nuestra investigación, coinciden en que el juego tiene capacidad de abstracción, de llevarte a otra dimensión que no se encuentra dentro de la vida como tal, la

vida propiamente dicha, en definitiva de *ser otra cosa*. Y por ello, ¿No es esto quizás que el juego posee un carácter envolvente que te atrapa hasta llevarte a otro espacio?

La capacidad de inmergirse cocreadoramente en los diversos modos de acción lúdica es decisiva para el desarrollo del de la vida humana, que debe llegar a madurez mediante la participación en realidades axiológicamente relevantes. (López Quintás, 1977: 101)

En este momento la acción física y los elementos materiales que la hacen posible adquieren su máximo nivel de esplendor hacia la experiencia del mismo. Cuantas veces hemos contemplado el juego infantil y estos para su desarrollo se han servido de todo su entorno para llevarlo a cabo. Al igual que un niño juega a las espada y busca rápidamente un útil para no estar desarmado en su juego, GLQ utilizan lo cotidiano, objetos de su entorno para dar rienda suelta a su creatividad dentro del campo de juego y con ello generar historias para acontecer sus obras artísticas.

2.4.2. A partir de la experiencia de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero

A.B.: *¿Vinculas de alguna manera la vida con el juego y ambas con tu pintura?*

R.G.: Creo que la actitud de un creador independientemente de la disciplina que sea, la relación de la vida y la faceta artística, son de alguna manera indisoluble, van al unísono y todo repercute de forma recíproca. En mi caso se podría decir que mi propia vida está sometida a la pintura.



Rubén Guerrero. *The gift*. 2012. Óleo y esmalte sobre lienzo. 250x200 cm

M.L.: No lo vinculo, van totalmente juntos, pinto igual que vivo.

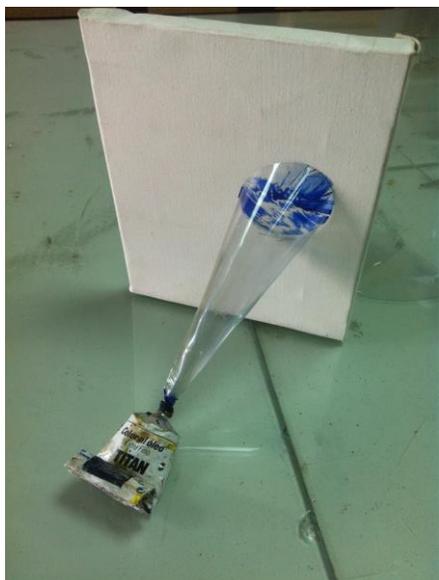
C.Q.: Inevitablemente, se me ocurren las ideas y siempre hay un paralelismo con la vida de uno. De hecho puedo tener una idea a partir de una experiencia, casi ilustrar esa experiencia vivencial, literaria, artística o al revés, a partir de cualquier objeto añadiendo éste a mi experiencia.

A.B.: *¿Se podría decir que tu iconografía parte de lo cotidiano, de tu entorno? ¿Cómo se refleja esto en tu trabajo?*

R.G.: Si por proximidad, el entorno repercute en tu trabajo en la medida que la mayoría de los motivos que empleas los sacas de tu contexto más próximo. Pienso que es lógico sacarlos de ahí, **independientemente de**

que halla canales que amplifiquen un poco el repertorio. Como Internet, donde puedo sacar motivos que utilizo de otro contexto y que no tengo ningún pudor para emplearlos. Pero es cierto que hay un porcentaje muy alto de elementos de mi entorno.

M.L.: Casi todas mis obras tienen un carácter autobiográfico. Creo que es de lo único que me permito hablar, de la familia, de lo que leo, de la música que escucho, del cine o referencias de mi entorno vital. Intento conocerme a mí mismo. El ámbito cotidiano es como el de mucha gente que me rodea. Al final creo que soy mucho más universal trabajando de esta manera.



Cristóbal Quintero. *Instalación*, 2013. Óleo tubo de plástico y dibujo sobre pared.

C.Q.: Sí, lo bueno es que todo esté a la mano, suele ser lo natural y más sencillo esto también me permite abrir mucho el campo de experimentación, en el sentido como decía en preguntas anteriores, si se me ocurre una idea y tengo a mano los materiales necesarios lo hago, como por ejemplo la foto de la mano en la gasolinera o la de la sombra en la playa. Por otro lado me interesa tomar prestadas personalidades/estilos, es una manera de conocerla mas de cerca aunque también es una manera de rehuir del propio yo, de mi persona (casi se un director de arte de mi mismo). Por ejemplo tengo una obra que es un tubo de óleo azul cobalto que desde el orificio donde sale el color se proyecta ya la imagen como si estuviera la imagen creada. Cuando hice esta obra pensé; "si el azul cobalto lo he usado para pintar el mar profundo (en otra obra), quizás el óleo como materia prima ya alberge sueños de futuro".

CONCLUSIONES

El propósito vinculante con el que iniciamos la presente investigación, trataba de acercar lo lúdico y el juego a la creación contemporánea a través de la obra de Guerrero, Leal y Quintero. Estableciendo entre ellos similitudes y diferencias, y a su vez desarrollaríamos las posibles conexiones con el trabajo artístico presentado. La triada se seleccionó por ser influencias directa en la relación de obras aquí presentes. Con la finalidad de llevar a buen puerto el presente trabajo de investigación se establecieron cuatro objetivos que a continuación iremos valorando. Las conclusiones de este modo estarán divididas en cuatro partes en el siguiente orden: *Sobre el contexto, El “juego” y lo “lúdico”, Sobre el campo de juego y finalmente Consideraciones sobre Jugar con.*

Acerca del contexto

El primero de los objetivos planteados trataba de analizar el contexto sociocultural del que surgieron Guerrero, Leal y Quintero. A través del estudio realizado vinculamos a los artistas como herederos de la pintura sevillana de los años 80, sirviendo de motor de arranque para representar en los tres artistas una visión de un sueño realizado o como diría Cristóbal “representaban en la realidad lo que habíamos soñado durante la facultad”. De este apartado sacamos en conclusión la importancia del entorno, que puede ser determinante para el desarrollo personal pues existe un transvase generacional entre lo que se cocina con cercanía y admiración.

¿Existe un transvase generacional entre lo que se cocina con cercanía y admiración?) Si tengo que analizar este concepto y extrapolarlo a la actualidad incluyéndome en ello, creo que la forma más efectiva sería comenzar este apartado haciendo un ejercicio exosomático. Que me lleve a discernir cómo me acerco y me alejo de lo que creo vinculante en principio, y de cómo la intuición y el deseo van condicionando mi personalidad propia a la hora de crear. Tras extraer de las entrevistas directas con mis propios referentes cuestiones afines y discordantes con mi propio proceso creativo en general. Estableciendo de todo ello conclusiones ciertamente determinantes y sorprendentes, ya no solo como aporte documental del trabajo en sí, sino para mi propia evolución procesual bajo el ejercicio previo de, al terminar este escrito, volver a mi cuerpo para tratar de asumir el aprendizaje y hacerlo mío en la práctica.

Comienzo el análisis sobre el contexto abundando en el mismo, y así tratar de abordar el tema de lo general a lo particular. GLQ atribuyen rasgos comunes en su totalidad. Esto se debe a que son amigos que vienen influenciados por sus propias historias familiares con respecto a la pintura, y que además, han convergido temporalmente en un momento de expansión. Después ha entrado el factor suerte: se respetan y valoran como algunos de los artistas más sobresalientes de la actualidad. Eso es una realidad, pero también un hecho totalmente circunstancial que completa desde fuera con este componente, la importancia que, de forma individual, dan también al factor particular.

En mi propio caso, es difícil evaluar esta obviedad contextual por la falta de trayectoria y en consecuencia de perspectiva. Si bien es cierto, que puedo afirmar actualmente, que entre aquellos con quienes crezco en paralelo, aunque existen otros pintores tan imbuidos en el medio como yo misma, quizás son otros los derroteros por los que tiran su propia plástica. Hablo de mi generación aludiendo a artistas como Mercedes Pimiento, José Carlos Naranjo, Alejandro Botubol, Susana Ibáñez, José García Vallés, Virginia Herrera y Jorge Thuillier — entre otros. No puedo evaluar aún, o en cualquier caso no veo, esos “tics” generacionales de los que hablan el eje GLC. Sin embargo, si existe ese enriquecimiento conjunto. Con todo ello, hablo de una similitud a medias, en tanto en cuanto, somos una generación que nos motivamos los unos a los otros, pero desde una mirada personal. A diferencia de GLQ, que mantienen una idea cómplice a la hora de valorar una obra. Si tengo que comparar cómo está siendo mi desarrollo con respecto a mis iguales y en relación con mis influencias existe otro modelo procesual, pero es que en verdad, existe otro mundo. Supongo que es difícil salir de ti para ver qué pasa fuera. Habrá que esperar a la crítica externa que sea capaz de vislumbrar lo acontecido y sea capaz de poner nombre a lo que está pasando.

Sin embargo, si sigo mirándome extrayendo afirmaciones que me ‘machi-hembrean’ a la perfección con orificios desconocidos que sin embargo, parecen estar hechos a medida. Es una similitud latente con mis influencias, la preocupación que subyace bajo mi pintura en plantear cuestiones sensitivas profundas que van más allá del “código plástico” al que aluden. Entre la reafirmación de Quintero sobre sí mismo como conceptual y la construcción infranqueable de Guerrero, mi proceso de trabajo se levanta sobre una idea englobada en un proyecto que me interesa al que permito ser orgánica mientras se conforma. A ello le sumo el factor estético y el despliegue técnico que considero pertinente.

Encuentro también paralelismos directos con la intención estética de Leal, eclosionar belleza y lo hago teniendo en cuenta recursos plásticos que Quintero ve en la pintura de Guerrero. No permitiría construir una obra sin tener en cuenta factores genuinamente pictóricos como la iluminación, el color o el gesto, por supuesto se trata en todo momento de legitimar el medio. La intencionalidad de disfrutar en el proceso y sumarle a ello el gozo de obtener el resultado óptimo, son otras similitudes que encuentro afines a GLQ. La diferencia con respecto a Guerrero, Leal y Quintero en este sentido reside en la idea de ingenuidad. Me apasiona el proceso de investigación, pero este, está enfocado desde un punto de vista más metódico: no mancho buscando, ni leo y encuentro quizás fruto de mi generación y a lo que ellos llaman “proyectitis” mi proceso es: pensar, documentar, componer y ejecutar. Siempre jugando y experimentando en cada uno de las partes del proceso.

Una vez realizada la aproximaciones contextuales, conceptuales y plásticas GLQ-Barriga en esta ocasión se plantea abordar el análisis del medio. Todos pintan por puro placer y en ello encuentran materialización en ideas como curiosidad, libertad o estimulación, de ahí sus similitudes con el juego. Aparte de esta consecuencia sensorial, GLQ simplifican su argumento sobre el empleo de la pintura como medio con razonamientos que van desde “facilidad”, “me interesó” o “porque lo aprendí”. En mi caso, he llegado a la pintura casi por casualidad. Mi interés por la pintura ha sido fruto de investigación personal. No pinto porque sí, sino más bien porque he evolucionado hacia ello. Según extraigo de sus explicaciones, GLQ han elegido la pintura: la valoran, la eligen y se sienten cómodos expresándose a través de ella. Mi caso, se puede decir que está dentro de mi proceso de investigación artística, antes de pintar me

interesaba más por los elementos tridimensionales. Quizás esta búsqueda dispar, está explicada por la ausencia de referentes familiares de la infancia y a ello, va adscrito este afán de búsqueda, no en vano, en este trabajo nuestro no sólo pintura, sino además fotografía.

Otros conceptos que debo tener en cuenta en este viaje astral hacia mi propio análisis en relación con mis influencias son la vanidad, la técnica o la artísticidad. Son los falsos amigos de los estudios estéticos, los temas tabúes de los que nadie habla. En este caso, no seré yo quien diseccione estos aspectos, pero el hecho de que GLQ los mencionen en sus propias reflexiones me aplanan el camino para estudiar en mí como estas cuestiones van calando. En aquello que nos sirve como objeto de trabajo, el interés lúdico en la pintura y “el puro placer por el medio” van implícitas estas cuestiones. Es gratificante construir imágenes y hacerlo de forma que llegues a pensar que estás haciendo algo que merece la pena ser visto. Es importante que otros vean, que aquello que técnicamente estás haciendo conforma un “giro de tuerca chispeante” como diría Cristóbal, que tiene que ver con la forma de ejecutar de hoy. Convertirse en un creador actual, eso es para ellos una realidad y para mí un objetivo perseguido.

Es para mí esclarecedor una conversación reciente en la que Patricia Bueno del Río (crítica y comisaria) hacía sobre mi última exposición en Birimbao *El hombre y la madera* (2015) una crítica verbal con la que definía la muestra como “algo muy tú, bonita y golfa” en la que vi una traslación temporal de las palabras que en 2001 Margot Molina suscribiese al trabajo de los artistas que son objeto de este trabajo “estética barriobajera y narcisista”.

El “juego” y lo “lúdico”

El siguiente objetivo trataba de investigar los procesos creativos en relación a lo lúdico y el juego en Guerrero, Leal y Quintero durante el periodo 2005-2015. Pese a que siempre cabe la posibilidad de escudriñar más en sus producciones, en lo que en esta investigación se refiere, nos consta que el acercamiento a sus ideas ha sido satisfactorio y hemos podido aproximarnos a sus experiencias. Trataremos de evaluar en este apartado similitudes y diferencias entre los artistas que sirven de objeto a este estudio: Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero con mi propia experiencias sobre “lúdico” y “el juego” —términos que sirven como eje transversal de todo esta investigación. Cada artista aborda la idea de juego de forma muy personal para llegar a un mismo fin, ellos se muestran como piezas diferentes de un engranaje. Por lo que creo que para tratar de profundizar en su forma de abordar la creación artística, cabría la posibilidad de recrear un espacio de piezas disparejas que buscan encajar como materialización de la investigación. Para ayudarnos a establecer similitudes y diferencias entre ello, en esta ocasión, trataremos de explicarlo a través del juego universal Tetris, (Alekséi Pázhitnov, Unión Soviética, 1984) uno de los más importantes de la historia, basado en un sencillo puzzle que trata de ir acomodando 4 figuras según van cayendo al azar. Este juego, permite equiparar a cada artista, dentro de una misma pantalla, con un mecanismo individual de un engranaje completo. A cada artista, le será asignada una pieza dentro del mismo. A través de este juego, de forma metafórica trataremos de desgranar las distintas formas en que cada uno de ellos abordan lo lúdico y el juego como proceso de ejecución, y a su vez, explicaré como cada uno de sus propios modos se acercan o alejan a mi propia visión personal.

Imaginemos que los cuatro somos piezas de un gran Tetris. En el mismo, cuando la partida ya está avanzada, Quintero podría ser la T de palos equidistantes que se adapta a cada ángulo de las piezas dispares consecutivas, es la pieza más escasa pero siempre hay un sitio donde ubicarla y sirve entre otras cosas para allanar el camino a las otras. Leal, podría ser la versátil barra roja para planos o huecos finos, una pieza sencilla pero que si no sabes utilizarla te puede hacer perder al ser tan grande y difícil de manejar. Guerrero se acercaría a la pieza de la L invertida, tremendamente necesaria para bajar la línea de horizonte cuando la oquedad perfecta está hecha, por tamaño aumenta su difícil manejo y al igual que la barra, te puede hacer perder. Huizinga afirma que cuando jugamos somos “otra cosa”, así, no se nos ocurre mejor manera de equipararnos entre nosotros que adaptando cada personalidad y actitud individual de ellos mismos en un mismo concepto. En este caso, el concepto es un típico juego de piezas en el que nosotros mismos somos las fichas. Comencemos a explicar por qué.

Afirmar que creatividad y juego son una misma idea, es resumir fácilmente qué entiendo yo al asociar la idea de lo lúdico a mi pintura. Quintero, provocador y hábil en establecer paralelismos, afirma una idea que para mí es puro dogma. Si quien investiga en su medio, disfruta en el proceso y con el fin, ese profesional, ya sea de la judicatura, la medicina o la astrofísica se divierte y juega creando. Esta versatilidad a la hora de abordar y asumir el juego como parte de su propio proceso, lo convierte en una de las piezas más valiosas, la T de líneas rectas que encajaría en cualquier parte de este espacio lúdico concreto. Asumir la creatividad como “el juego de los adultos” le acerca más a la postura que yo adopto ante la misma idea. Para mí, investigar, sentir curiosidad, establecer intentos de superación y disfrutar en todo ello retroalimenta la idea de mezclar ambos conceptos: entrar en el estudio para mí es juego, las imágenes que uso, son a veces de juegos, y permitirme licencias e improvisaciones a la vez que abordo el tema pues forma parte de la misma experiencia.

Leal, por su parte, es transposición y versatilidad ante el tema de lo lúdico. A veces como temática y otras como experimentación, el factor azaroso tremendamente resuelto forma parte de su forma de producir. Es por esto, que en el nuestra pantalla ficticia, adoptaría el rol de la línea recta. Bien sea en posición vertical u horizontal, lo lúdico a la pintura de Miki siempre le viene bien. Afirma dejarse llevar como otra de las formas de afrontar el tema del juego, caminando bajo la tutela de una nota de jazz, por ejemplo. Es de nuevo una forma distinta de convertirse en algo distinto que realiza un mundo distinto, del que le interesa, fundamentalmente este proceso lúdico-divertido de investigación. Leal podría ser metódico, pero prefiere utilizar el juego como método, el mismo nos pone un ejemplo: nos referimos a lo de las gotas de lluvia. Esto es, en contenido, una similitud que establecemos en relación con mi propia obra. Evoluciono creando y cuando creo evoluciono. Mientras lo hago, disfruto.

Guerrero, por su parte, asocia lo lúdico a algo que como objetivo cumple su función en el divertimento. En este sentido se podría decir que mantiene un carácter templado en lo que a juego y creación se refiere, lo utiliza a su antojo, se distancia y vuelve al juego tantas veces crea necesaria siempre en función de la pintura. Como sus dos coetáneos, establece similitudes entre el juego y las etapas creativas, todo lo que tiene que ver con el hecho de “manipular” es juego. Tras esta etapa, el juego pasa a un segundo plano, es sacrificado en favor de otros aspectos más formales de su pintura. Es por esto que en este juego le asocio el valor de la pieza de la L invertida, profundamente necesario, pero más grave, en caso de sobrecarga... *game over*. Podría decirse que, a pesar de ser con quien más aspectos

procesuales comparto por razones de cercanía, es de quien más lejos estoy confrontando este aspecto.

Por último, recopilando todos los aspectos que en mi trabajo van condicionados por el factor del juego, me adjudico el papel del cuadrado equilátero. Una pieza a veces inútil, fruto de mi corta trayectoria, pero esta pieza siempre da paso para colocar otras figuras. No solo por asumir el juego como forma de hacer, sino por asociar lo lúdico a mi pintura en contenido y proceso y abarcar todo ello bajo una filosofía de vida “disfrutona”, no al margen de lo metódico que me permite conformar cada una de las cuatro aristas que me componen: crear jugando y disfrutar de ello, valiéndome de ello para ejecutar y poder retroalimentarme de todo ello.

Sobre el campo de juego

Para establecer reflexiones vinculantes en torno al tema de lo lúdico y el juego y de cómo los artistas Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero utilizan esta idea en su pintura, entramos en analizar el círculo mágico en que se desarrolla la partida, es decir, el campo de juego; ese espacio real y/o ficticio en que se desarrolla la partida.

Para ello, a cada uno de los artistas se les ha preguntado que sería para ellos éste concepto extrapolado a su propio modelo de trabajo. Así, como vienen dejando patente a lo largo de toda esta investigación, cada uno muestra un enfoque particular sobre este tema. Si bien para Guerrero, el campo de juego en su más puro estado se ciñe a la fase primaria de manipulación o el soporte que permite sobre él cambios concretos, Leal, encuentra juego en el proceso hasta un momento más avanzado de su producción, para él, no solo es un método creativo, también una forma de improvisar, de ahí que su campo de juego sea más extenso. Quintero, aún lo amplía más, cualquier continente, soporte o modo de recolección de la idea puede adaptarse a este concepto, no en vano es el más propenso al juego. En mi caso personal, soy más afín a la idea de éste último. Para mí, no solo es campo de juego el estudio sino todo el ritual que implica la creación, tanto en la práctica como en su vertiente más intelectual. La misma acción de vestirme con ropa de trabajo para entrar en el estudio, ya es campo de juego, los escenarios que compongo para materializar las ideas, el lienzo, y la propia obra en sí son también campo de juego.

Como todos ellos, también, considero en su totalidad, el hecho de pintar como una acción libre. Sin embargo, a diferencia de todos ellos, un rasgo dado por la experiencia, supongo, encuentro limitaciones en el condicionante que supone llevar la idea a terreno propio e innovar. Puede decirse a modo de conclusión que, en ese sentido, ellos tienen un juego más libre, puede que un modo de crear más lúdico en ese sentido. Guerrero sólo teme a la tentación de crear pintura desde la no pintura, Leal, se ve atraído por el acto de dudar ante una idea y Quintero aunque lo piensa no es su fin mas inmediato. Puede que este apartado, sea el talón de Aquiles de mi propia razón de ser en este sentido, en el aspecto lúdico y el juego en la pintura.

Tocando otro aspecto, considero de interés la capacidad de suscribirse de forma aislada a un espacio concreto cuando se trata de crear, en su aspecto lúdico, es lo que los teóricos

reconocen como “convertirse en otra cosa” o “crear otro mundo”. Es evidente que éste es un aspecto propio de aquellos que alcanzan estadios de concentración muy elevados. Sin embargo, no todos lo abordan de forma lúdica. Como en todos los aspectos, Guerrero es el más cabal, reconociendo que a pesar de crear su escenario físico y hacer su propio mundo en la pintura, la pintura no es la vida real aunque su vida sea pintura. Por otra parte, Quintero, Leal y yo misma, creemos en la evasión espiritual, aunque, quizás ellos, en este aspecto sean también más propensos a lo lúdico que yo, ya que, en este sentido, sólo fomento la concentración mental propiamente dicha. Puede decirse que pinto poniendo a conciencia de enfoque los cinco sentidos, ellos, si hablan de otra dimensión de concentración, incluso de oír voces. Supongo que esto último será un estado de levitación para el que aún no estoy preparada.

Como en todo juego, hemos hablado de normas. Es curioso que el que más sigue las normas del juego es el artista que, en esta investigación tiene menos interés por lo lúdico. Mientras que Guerrero tiene como norma su propio ritual de trabajo, los otros dos basan su normativa en no crear normas, quizás porque son más consciente de que están jugando su juego. En mi caso, puede decirse que juego con normas: investigar, divertirme y muy importante no sufrir en el proceso de trabajo. Me interesa el desapego con el fin de encontrar cosas nuevas. Como consecuencia de la imposición de normas, saltárselas. En ese sentido, tanto los que establecemos reglas como los que no, nos las saltamos. Siempre, en ese caso, en favor del deseo de superación. Es algo sano propio del juego.

Por último, en el campo de juego de todos, debemos analizar la capacidad de compartir nuestra partida con el espectador. Qué duda cabe que todos los tenemos en cuenta, sin embargo, en grado en que cada uno cree que éste, participa de forma lúdica es distinto. En este caso, mi visión personal es más afín con la de Miki, con quien comparto la intención de lanzar un enigma a descifrar por aquellos que vayan dispuestos a disfrutar ante la obra. Yo, si cabe, le doy a esto una vuelta de tuerca, con el cambio de proporciones al igual que Rubén o con algún elemento que enlace directamente con lo que hay fuera, intento conectar el ojo del espectador con la escena que se está desarrollando. Casi siempre en los montajes trato de conectar miradas, es decir establezco un objeto jerárquico, que dirija su mirada hacia fuera del cuadro y este punto de conexión con el espectador lo coloco a la altura estándar que pienso, tendrá el espectador medio, esta puede generar interés en el receptor porque de manera inconsciente este le esta devolviendo la mirada a la vez que cuestiona su percepción. Pues la forma que esta viendo puede ser un reflejo de el mismo, de su persona o le esta haciendo co-jugador, y dependiendo del receptor entrará en el escenario. Hago llamadas de atención a la diversión con mis imágenes, aunque esto es un arma de doble filo, pues el divertimento esta muy cerca de lo serio, por lo tanto siempre mantiene esa parte perversa. Por otro lado siempre intento allanar el camino para que el mensaje llegue aportando unos títulos muy narrativos que pueden conectar bien para introducirle en la imagen o por contradicción de la misma. Mi intención es invitarles a compartir la escena, es aquello más allá del juego que podíamos llamar “la chispa”, para mí, en este aspecto, es fundamental la teatralidad, es una forma de envolver al espectador. Un modo de ampliar aquello de lo que venimos hablando: el campo de juego.

Consideraciones sobre *jugar con*

Hemos entendido, reflexionando acerca de lo lúdico en la obra de los artistas Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero que, en tanto en cuanto su proceso creativo conlleva esa parte de intencionalidad con tendencia al juego y este vaya vinculado a la creatividad. La creatividad a su propia forma de vida, el significante de "irrealidad" asociada a la faceta de la actividad que comprende el "ser otra cosa", pierde fuerza en favor de un modo de juego innato, irracional y fortuito, que absorbe en mayor o menor medida a cada uno. En función de su propio interés, o de cómo cada uno se autoanaliza pero, que en realidad, se presenta con fuerza en todos los trabajos, de quienes conformamos esta investigación.

Así mismo, se introduce en este apartado de conclusiones un nuevo concepto, el de control. Controlamos lo que hacemos cuando voluntariamente implicamos algo en nuestra acción provocada "el juego". "Si uso algo para mi juego, sé que voy a jugar y que estoy jugando". Esto es lo que nos interesa en este apartado concreto para finalizar dando una vuelta de tuerca a lo que se viene poniendo sobre la mesa.

Qué duda cabe que la capacidad de concentración, la diversión al crear, o la capacidad de aislamiento mental son factores que están presentes en el momento lúdico, pero, cuando nosotros elegimos el elemento con que queremos jugar, ya no se está haciendo el juego parte de nuestra propia creación, sino que nosotros entramos, por interés, en el juego. Entra en acción el elemento de lo inverso: no se juega creando arte, creamos arte haciendo juego.

¿Con qué elemento jugamos? Sin duda, teniendo en cuenta las reflexiones que han realizado para este trabajo de investigación el eje GLQ, se trata del propio entorno, lo cotidiano, esto es en definitiva la propia vida, algo que paradójicamente, para ninguno de ellos es juego, aunque sí que todos consideran el juego dentro de la pintura y esta como parte de su vida. En mi caso, la reflexión que lanzo en este apartado cobra sentido porque para mí están imbricados entre sí, todos los conceptos, yo entiendo como parte de mi vida el juego, y este siempre está presente en la pintura, que es parte mi vida y que a su vez es juego.

Afinando más, hablamos de lo cotidiano. En este caso, cada uno de nosotros jugamos con nuestro alrededor, pero lo hacemos de un modo diferente. Si bien Guerrero encuentra sus referentes creativos y, por tanto, de juego, en su entorno, Leal proyecta su propia vida con intención de ser verdad absoluta desde lo que conoce mejor. Quintero por su parte, adopta personalidades de objetos para entender qué punto de vista podría ofrecer el elemento propiamente representado, esto es, sin duda, una forma de afrontar distinta aunque similar-como viene siendo habitual entre los pensamientos de la triada, el punto de inflexión sobre el que recae el estudio. Con qué se juega, en caso de que se juegue. Si somos capaces de reconocer esto estamos reconociendo, que en la producción de todos nosotros, lo lúdico, nunca mejor dicho: juega un papel muy importante.

BIBLIOGRAFÍA

A) Fuentes principales

Libro/s:

BARRO, D. (2009) *Antes de ayer y pasado mañana. O lo que puede ser pintura hoy*, La Coruña: Dardo.

GADAMER, H.-G. (2015) *La actualidad de lo bello*, Barcelona: Paidós.

HUIZINGA, J. (2012) *Homo Ludens*, Madrid: Alianza.

LARA-BARRANCO, P. (2008) *21 años después de la revista figura*, Sevilla: Fundación Cajasol.

LÓPEZ QUINTÁS, A. (1977) *Estética de la creatividad*, Madrid: Cátedra.

WINNICOTT, D. (2008) *Realidad y Juego*, Barcelona: Gedisa.

Entrevistas:

BARRIGA OLIVA, A. (2015) *Entrevista a Rubén Guerrero*. Realizada el 15-10-2015. No publicada.

BARRIGA OLIVA, A. (2015) *Entrevista a Miki Leal*. Realizada el 7-11-2015. No publicada.

BARRIGA OLIVA, A. (2015) *Entrevista a Cristóbal Quintero*. Realizada el 11-10-2015. No publicada.

B) Fuentes secundarias

Libro/s

BARRO, D. (2014) *Antes de irse 40 ideas sobre la pintura*, La Coruña. Dardo.

CLEMENTE, F (2015) *Veogeo*, Sevilla: Instituto de la Cultura y las Artes de Sevilla. [Catálogo de exposición].

DE LA TORRE ARMERIGHI, I. (2006) *The sock strategy*, Sevilla. El Monte.

GADAMER, H.-G. (2015) *La actualidad de lo bello*, Barcelona: Paidós.

LARA-BARRANCO, P.M.J. (2005) (2005) *Hacen lo que quieren*, Sevilla: Fundación aparejadores.

NOESTUDIO (2011) S/T, Técnica mixta, Medidas Variables, Madrid: Noestudio. [Catálogo de exposición].

HUIZINGA, J. (1994) *El otoño de la Edad Media*, Madrid: Alianza Universidad.

PUELLES ALONSO, A. (2002) *el arte de lo indecible: wittgenstein:wittgenstein y las vanguardias*, Extremadura: Universidad de Extremadura Servicio.

SCHILLER, F. (1990) *Kallias: Cartas sobre la educación estética del hombre*, Anthropos.

Tesis

D'ACOSTA BALBÍN, J.M (2011), *The Richard Channin Foundation [o el arte joven en Sevilla a principios del siglo XXI]*, Doctor en Geografía e Historia, Universidad de Sevilla.

GUTIÉRREZ PARRAGÁS, M^a.T (2014), *La significación del juego en el arte moderno y sus aplicaciones en la educación artística*, Doctora en Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. (Consultado el 25 de septiembre de 2015) Disponible en <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf>

Trabajo final de Máster

MARTÍN MONTAÑO, G (2013) *Arte en tiempos de ausencia. La representación de la ausencia en el Museo del Prado durante la Guerra Civil española (1936-1939)*, Investigación fin de Máster, Universidad de Bellas Artes de Sevilla.

ROJAS,C (2012) *Ironía y memoria en la joven pintura Andaluza de principios de siglo XXI. Juan Francisco Casas, José Miguel Pereñíguez y Paco Pomet*. Investigación fin de Máster, Universidad de Bellas Artes de Sevilla.

Artículo/s o Revista/s

AGREDANO, R. (1983) 'Titanlux y moralidad', *Figura*, no. 0, Primavera.

CARRASCO, M. (2004) *Rafael Agredano: <<< Operación Triunfo>> del arte de los años 80>>*, ABC Cultural, 2 junio.

DÍAZ- HURMENETA, J.B. (2002) *Hijos del postentusiasmo*, Diario de Sevilla, 6 de Diciembre.

MACHUCA, J.F. (1985) *Ciudad invadida*, ABC, 8 Junio.

MOLINA, M. (2001) *The Richard Channin Foundation llena de arte Sevilla*, El País, 28 enero.

MOLINA, M (2001) *The Richard Channin Foundation ironiza sobre la cultura televisiva en su primera muestra*, El País, 17 Marzo.

MOLINA, M. (2002) *Irreverentes y chulescos*, El País, 30 Noviembre.

Documentos electrónicos

Abad Molina, J. *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración*, (Consultado el 20 de septiembre de 2015) Disponible en http://www.oei.es/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf

Bugallal, I. (2009) *'Lo único inamovible de la pintura hoy es el término.'*, La opinión Coruña, 10 julio. (Consultado el 3 de octubre de 2015) Disponible en <http://www.laopinioncoruna.es/contraportada/2009/07/10/david-barro-unico-inamovible-pintura-termino/302752.html>

MARCHAN FIZ, S. (1985) *El universo del arte*. Aula Abierta Salvat. SALVAT Editores: Barcelona. Disponible en <http://www.mty.itesm.mx/dhcs/deptos/ri/ri95-801/lecturas/lec122.html> (Consultado el 4 de octubre de 2015)

MARCHAN FIZ, S. (1985) *El universo del arte*. Aula Abierta Salvat. SALVAT Editores: Barcelona. Disponible en <http://www.esteticayteoriadelasartes.org/fichas/marchan-fiz-simon/> (Consultado el 8 de octubre de 2015)

Ponencias/entrevistas con acceso electrónico

CÁSTRO, F. Entrevista en: *V Curso de introducción al arte contemporáneo. Arte/y juego entre 1933 y 1959, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC):Murcia*. Fuentes, J; Hidalgo, A 2003 [en línea] (Consultado el 2 de Octubre de 2015) Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=XF7fSvkH1dE>

ECHEVERRÍA, J. Entrevista en: *V Curso de introducción al arte contemporáneo. Arte/y juego entre 1933 y 1959, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC):Murcia*. Fuentes, J; Hidalgo, A 2003 [en línea] (Consultado el 24 de Septiembre de 2015) Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=iMJheY2xCFQ>

MARTÍN, J.(2014)[en línea] Seminario (Primera Parte): *Cartas sobre la educación estética del hombre: Friedrich Schiller*, Grado en Historia del Arte, UNED Teoría del Arte I, (Consultado el 8 de Octubre de 2015) Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=0TXDvho0bm8>

MARTÍN, J.(2014)[en línea] Seminario (Segunda Parte): *Cartas sobre la educación estética del hombre: Friedrich Schiller*, Grado en Historia del Arte, UNED Teoría del Arte I, (Consultado el 8 de Octubre de 2015) Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=6LF1mSr_djI

MASSÓ, J. Entrevista en: *V Curso de introducción al arte contemporáneo. Arte/y juego entre 1933 y 1959, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC):Murcia*. Fuentes, J; Hidalgo, A 2003 [en línea] (Consultado el 8 de Octubre de 2015) Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=NwoOkyb8zfY>

URTASUN, A. Entrevista en: *V Curso de introducción al arte contemporáneo. Arte/y juego entre 1933 y 1959, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC):Murcia*. Fuentes, J; Hidalgo, A 2003 [en línea] (Consultado el 8 de Octubre de 2015) Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=6LF1mSr_djI

Figuras

Pág 4: The Richard Channing. *Invitación exposición inaugural del Showroom de The Richard Channing Foundation*, 2001. Impresión digital, A4. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 5: John Baldessari, *I will not do any more boring art*, 1971. Disponible en: <https://theartstack.com/artist/john-baldessari/i-will-not-make-any-more-boring-art>

Pág 6: Imagen de portada del libro *Homo Ludens* (1938) de Johan Huizinga. Fuente: Ana Barriga.

Pág 13: Ana Barriga. *DALE JUEGO AL JUEGO I* (Serie de 3 fotografías), 2015. Impresión en papel fotográfico, 70 x 63 cm.

Pág 14: Ana Barriga. *DALE JUEGO AL JUEGO II* (Serie de 3 fotografías), 2015. Impresión en papel fotográfico, 70 x 63 cm.

Pág 15: Ana Barriga. *DALE JUEGO AL JUEGO III* (Serie de 3 fotografías), 2015. Impresión en papel fotográfico, 70 x 63 cm.

Pág 19: Ana Barriga. *SIN TÍTULO* (serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre papel, 70 x 50 cm.

Pág 20: Ana Barriga. *ESTO ES UN ABRAZO* (serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre tela, 89 x 146 cm.

Pág 21: Ana Barriga. *Y AHORA CÓMEME* (serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre tela, 180 x 80 cm.

Pág 22: Ana Barriga. *FUERA DE MI CUEVA* (serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre papel, 100 x 60 x 20 cm.

Pág 23: Ana Barriga. *SIN TÍTULO* (serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre tela, 160 x 130 cm.

Pág 24: Ana Barriga. *SIN TÍTULO* (serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre papel, 70 x 50 cm.

Pág 25: Ana Barriga. *TANGRAM* (Serie *TANGRAM*), 2015. Óleo sobre tela, 195 x 160 cm.

Pág 26: Vista general Stand Art Santander. 2015.

Pág 29: Ana Barriga. *FIESTA SALVAJE (EL HOMBRE Y LA MADERA)*, 2015. Óleo sobre tela, 162 x 146 cm.

Pág 30: Cuatro imágenes de maqueta previa de la obra *Fiesta salvaje*. Fuente: Ana Barriga.

Pág 33: Ana Barriga. *EN ALGO HAY QUE CREER (EL HOMBRE Y LA MADERA)*, 2015. Óleo, esmalte, rotulador y spray sobre tela, 195 x 115 cm.

Pág 37: Ana Barriga. *AUNQUE LLORES (EL HOMBRE Y LA MADERA)*, 2015. Óleo sobre papel, 53 x 72 cm.

Pág 38: Imagen de maqueta previa de la obra *Aunque llores*. Fuente: Ana Barriga.

Pág 42: Imagen de portada del libro *21 años después de la revista figura* (2008) de Paco Lara-Barranco. .Fuente: Ana Barriga

Pág 46: Luis Gordillo. *En forma de fábula*, 1988. Acrílico sobre tela, 157,50 x 251. Colección junta de Andalucía. Disponible en:

<http://www.jardinesdesevilla.es/fotoplanojardinessevilla/cartuja/fotostextocartuja/gordillo.jpg>

Pág 46: Jasper Johns. *Three Flags*, 1958. Encáustica. Ubicación: Museo Whitney de Arte Estadounidense. Disponible en: <http://www.jasper-johns.org/images/paintings/three-flags.jpg>

Pág 46: Albert Marquet. *The woman in blue*, año. Óleo sobre tabla. Disponible en: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/3e/46/da/3e46da1309b911b09bef50293b6d9fe9.jpg>

Pág 49: Invitación de exposición, *Veo Geo* 2015. Realizada por Fernando Clemente. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 50: Cristóbal Quintero. *Autorretrato*, 2014. Rotulador sobre papel, A4. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 51: Rubén Guerrero, enero de 2013. México. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 51: Miki Leal, ARCO, 2015. Madrid. Fuente: Miki Leal.

Pág 52: Cristóbal Quintero. *RÍO*, 2011. Acrílico sobre cartón, 250 x 250 cm. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 54: Maqueta en proceso de Rubén Guerrero. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 55: Miki Leal. *Vivir el Zen*, 2008. Acuarela y acrílico sobre papel, 150 x 200 cm. Fuente: Miki Leal.

Pág 56: Cristóbal Quintero .*DIBUJO*, 2013. Lápiz sobre papel 7 x 7 cm. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 61: Miki Leal. *Tangram*, 2013. Técnica mixta, medidas variables. Instalación en el CAAC de Sevilla para su exposición *Plato combinado*. Fuente: Miki Leal.

Pág 67: Imagen de estudio de Rubén Guerrero, 2015. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 67: Imagen de estudio de Miki Leal, 2015. Fuente: Miki Leal.

Pág 68: Imagen de estudio de Cristóbal Quintero, 2015. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 69: Miki Leal. *En la isla de Patmos*, 2008. Acuarela y acrílico s/papel, 150 x 210. Fuente: Miki Leal.

Pág 70: Rubén Guerrero. *Sin título*, 2014. Óleo sobre tela, 230 x 135. Colección CAC de Málaga. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 73: Rubén Guerrero. *The gift*. 2012. Óleo y esmalte sobre lienzo. 250x200 cm. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 74: Cristóbal Quintero. *Instalación*, 2013. Óleo tubo de plástico y dibujo sobre pared. Fuente: Cristóbal Quintero.

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.

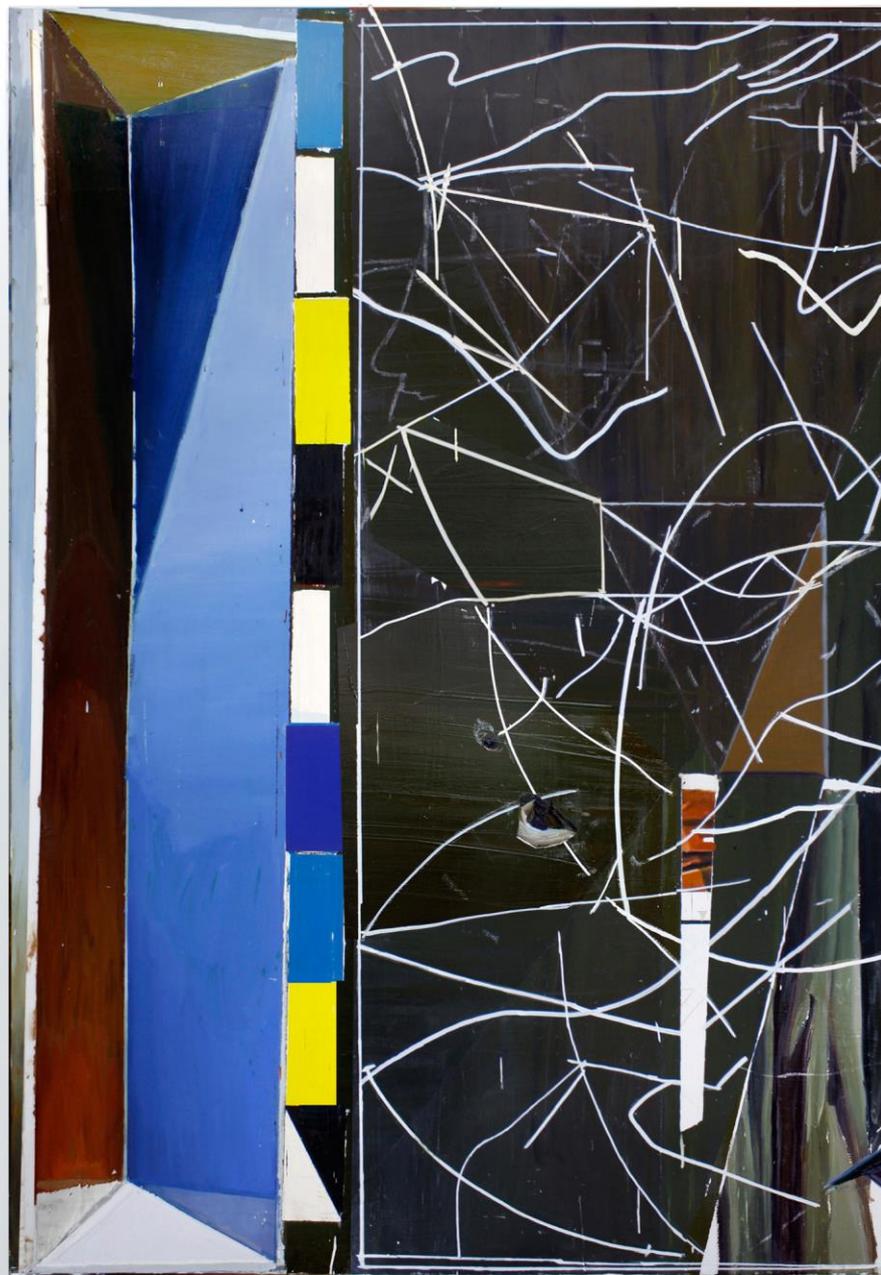
ANEXOS

ANEXO I

RUBÉN GUERRERO

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



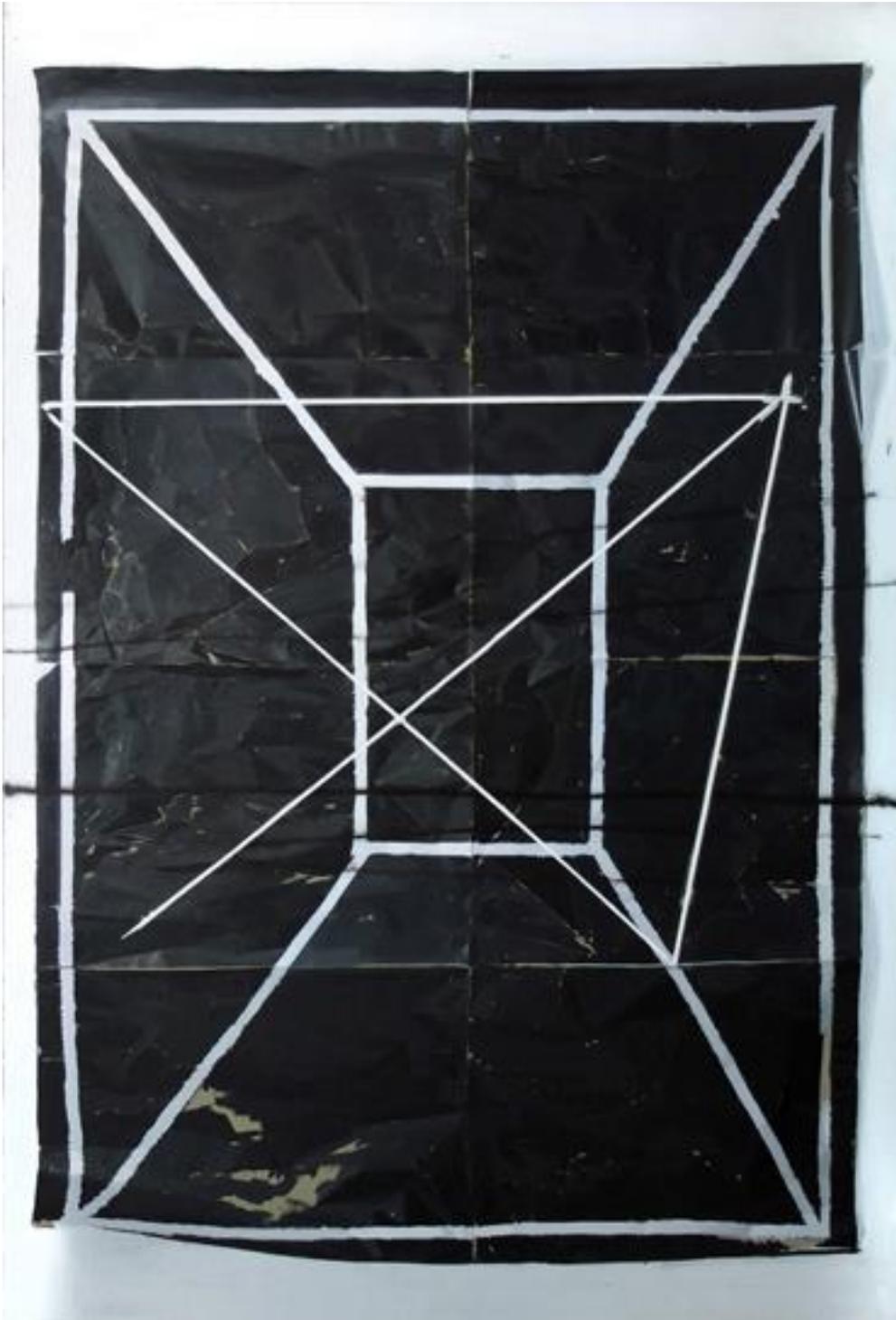




Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.





MIKI

LEAL









Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.





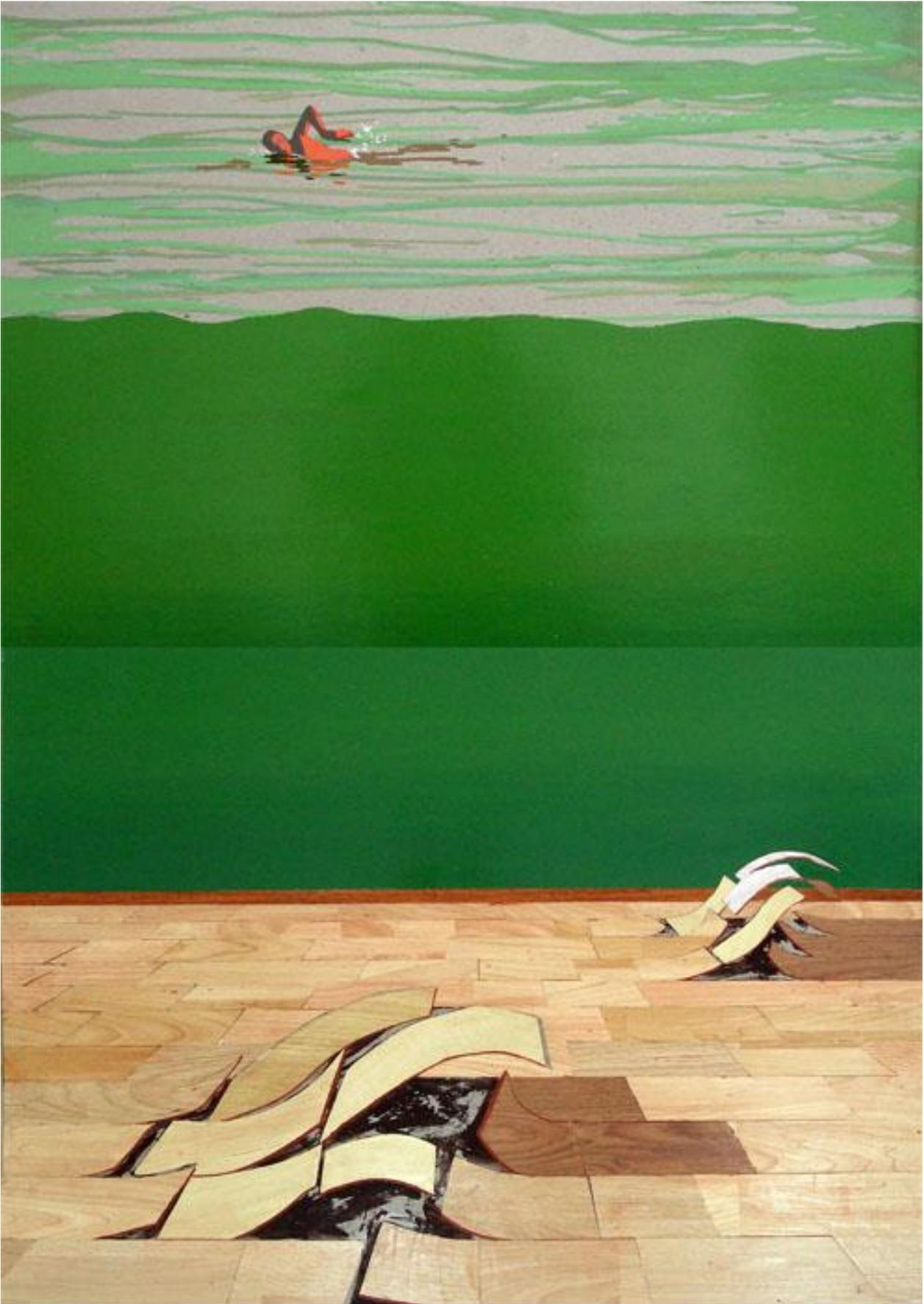
Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



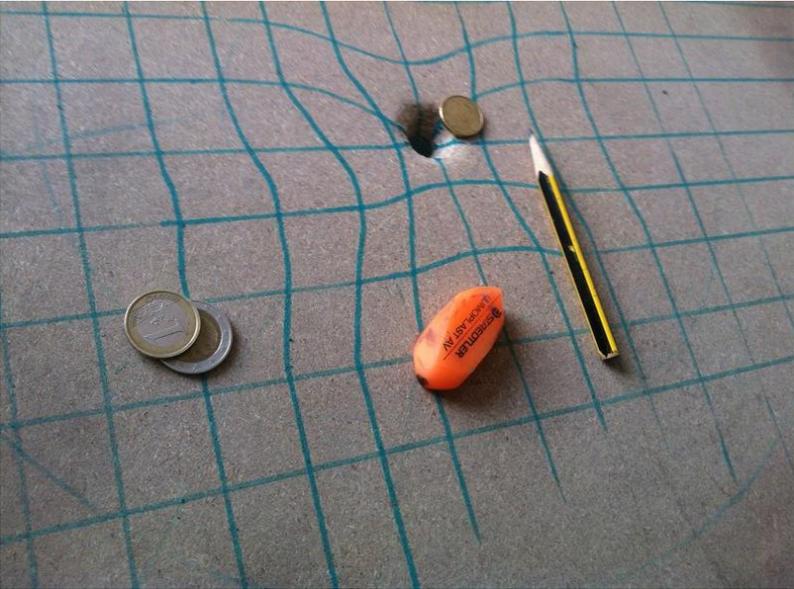
ANEXO II

CRISTÓBAL QUINTERO

Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



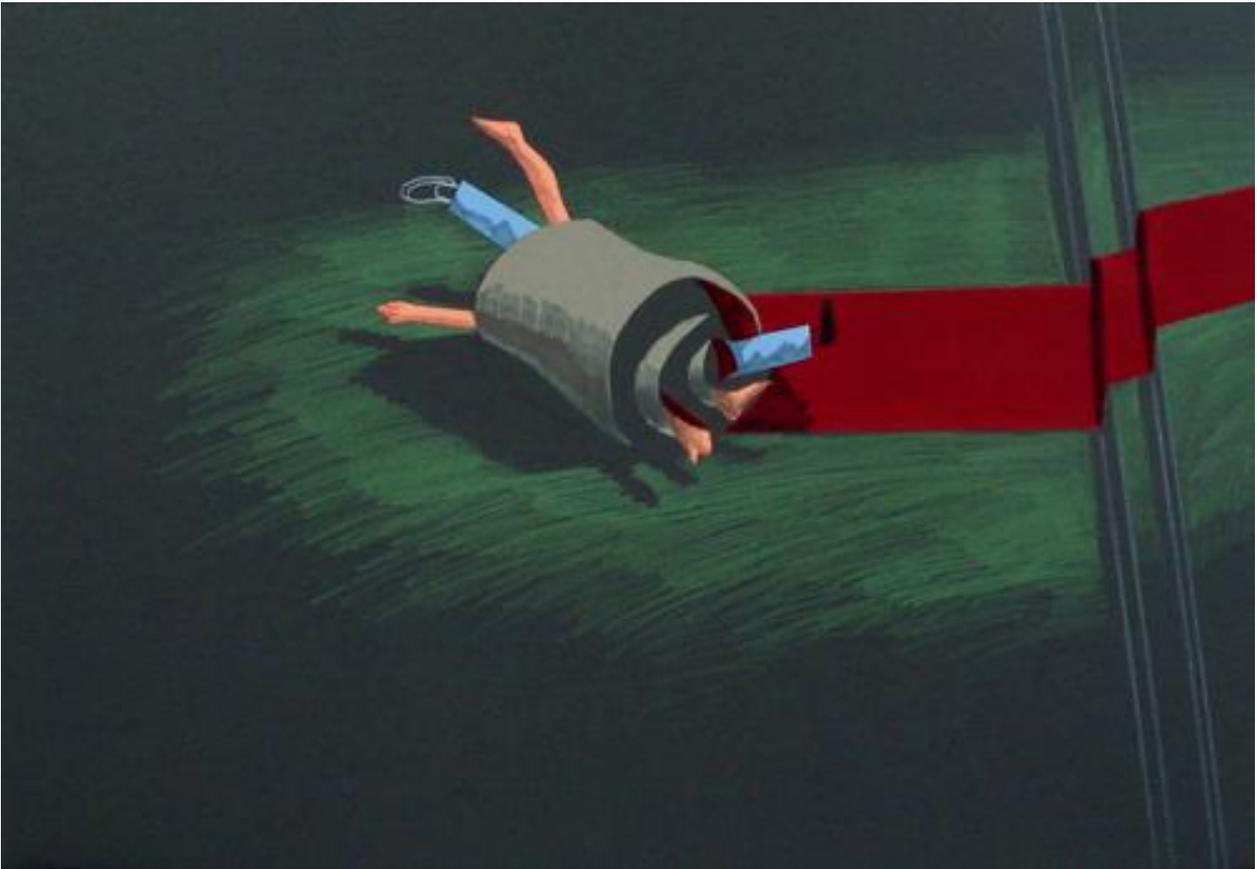
Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Una aproximación al sentido lúdico en la creación pictórica contemporánea. El juego como vehículo del impulso creativo en la obra de Rubén Guerrero, Miki Leal y Cristóbal Quintero en el periodo 2005-2015.



Listado de obras

Pág 91: Rubén Guerrero. *S/T (Segundo fulcro óptimo)*. 2013

Óleo y esmalte sobre lienzo. 198x150 cm

Colección particular. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 92-93: Rubén Guerrero. *S/T (Ideé de peinture MB)*. 2014

Óleo y esmalte sobre lienzo (díptico). 250x350 cm. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 94: Rubén Guerrero. *S/T*. 2013. Óleo y esmalte sobre madera. 51x44 cm. Fuente: Rubén Guerrero.

Pág 95. Rubén Guerrero. *S/T (2)*. 2012. Óleo y esmalte sobre lienzo. 249x168,5 cm. Fuente: Rubén.

Pág 96: Rubén Guerrero. *ST (paint by number)*. 2014. Óleo y esmalte sobre lienzo. 200x125 cm. Colección Pérez Art Museum Miami (PAMM). Fuente: Rubén.

Pág 97: Rubén Guerrero. *S/T (Ideé de peinture 1)*. 2014. Óleo y esmalte sobre lienzo. 250x166 cm. Colección particular. Fuente: Rubén.

Todas las imágenes de Rubén Guerrero mostradas las pueden encontrar en:
<http://www.luisadelantado.com/>

Pág 101: Miki Leal. *The Totem*, 2019. Acrílico y acuarela sobre papel, 113 x 75,7 cm. Fuente: Galería Fúcares. Fuente: Galería Fúcares.

Pág 102: Miki Leal. *Impresionantes bordes y marcos*, 2014. Acrílico sobre papel, 32, 50 x 28 cm. Fuente: Galería Fúcares.

Pág 103: Miki Leal . *Algo sobre tangram*, 2013. Acrílico y acuarela sobre papel, 190 x 152 cm. Fuente: Galería Fúcares.

Pág 104: Miki Leal. "*Con lo que tenía*", 2014. Acrílico y acuarela sobre papel. 100 x 70 cm. Fuente: Galería Fúcares.

Pág 105: Miki Leal. *El rincón de Tom*, 2013. Acrílico y acuarela sobre papel, 152 x 220 cm. Fuente: Galería Fúcares.

Todas las imágenes de Miki Leal mostradas las pueden encontrar en:
<http://www.f2galeria.com/artista/miki-leal/>

Pág 107: Cristóbal Quintero. *Barca*, 2009. Técnica mixta sobre cartón, 150 x 75 cm. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 108: Cristóbal Quintero. *Boceto para instalación*, 2011. Técnica mixta, medidas variables. Fuente : Cristóbal Quintero.

Pág 108: Miki Leal y Cristóbal Quintero. *Instalación*, 2011. Técnica mixta, medidas variables. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 109: Cristóbal Quintero. *El Fantasma*, 2013. Mixta sobre tabla, 49, 50 x 67,50 cm. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 110: Cristóbal Quintero. *Escalera*, 2011. Madera, 320 x 60 cm. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 111-112. Cristóbal Quintero. *Fotografía intervención en la playa sombra*, 2013. Arena, medidas variables. Fuente: Cristóbal Quintero.

Pág 114. Cristóbal Quintero. *Celebrity*, 2010. Óleo sobre cartón, 55 x 75 cm. Fuente: Cristóbal Quintero.