



Nicolás Grum, *El gran salto*,
madera y esmalte sintético,
188 x 1220 x 488 cm, 2006

PAULA DITTBORN Y MARIO NAVARRO

EDITORIAL

El número 20 de la revista *Cuadernos de arte* toma *el juego* como eje temático. La invitación a colaborar llamaba a pensar no solo en la presencia que ocupan ciertos juegos al interior de determinadas manifestaciones artísticas, sino también en el carácter lúdico de las artes visuales, tanto en su práctica como reflexión.

El juego es una noción que ha interesado a múltiples disciplinas, desde las analogías militares japonesas relatadas por Sun Tzu, hasta la *Teoría del juego infantil* de Sigmund Freud. Cada una de ellas aborda el *juego* como una actividad humana que no solo se desarrolla y practica en la niñez, sino que además se extiende a diferentes etapas de la vida de las personas, o bien tiene enorme incidencia en personalidades o maneras de enfrentar la cotidianidad.

En las artes visuales—desde la obra de Marcel Duchamp a la de Andy Warhol, pasando por muchos otros artistas contemporáneos—se muestra un marcado interés por el *juego*, muchas veces *traducido* en procesos relativos a la experimentación y a la elaboración de conocimiento orientado por lo inconsciente o lo irracional, distinto a un acercamiento a través de la lógica y lo racional.

Tal como lo demuestra el conjunto de textos aquí reunidos, el *juego* en las artes visuales puede ser abordado desde diferentes perspectivas. Los cinco artículos que componen la primera parte de esta publicación han sido elaborados tanto por artistas visuales, como por teóricos y académicos. La académica del Instituto de Estética de la UC, Valeria de los Ríos, analiza la manera en que los cinco tipos de *juego* clasificados por Roger Caillois (1913) aparecen en parte importante de la producción cinematográfica del director de cine chileno Raúl Ruiz. El artista chileno Felipe Mujica identifica la presencia de un tipo de *juego* específico en la génesis y desarrollo de su propio trabajo artístico, así como también el carácter lúdico que aflora en prácticas de carácter social y político. El académico de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Gonzalo Montenegro, revisa la concepción de *juego* propuesta por el filósofo francés Gilles Deleuze. La historiadora del arte Catherine Burdick analiza el trabajo de la artista Sybil Bintrup—basado en el diseño y elaboración de un *juego* cartas—destacando la importancia de la dimensión social en el arte-como-juego. La académica del Departamento de Lengua y Literatura de la Universidad Alberto Hurtado, Constanza Vergara, interpreta lúdicamente la desobediencia infantil a los límites urbanos y compositivos presentes en ciertas fotografías del fotógrafo chileno Sergio Larraín.

En los últimos dos números de *Cuadernos de arte*, el diálogo entre artistas y teóricos no solo es realizado a través de sus respectivos artículos, sino también en la sección dedicada a las entrevistas o conversaciones. En este número, hemos incluido una conversación entre la historiadora del arte Carla Macchiavello y la artista visual Manuela Viera-Gallo a propósito de su obra más reciente y de la relevancia del *juego* en toda su trayectoria artística. Por otro lado, la artista visual argentina Liliana Porter ha realizado una intervención especial para la portada y páginas interiores, a partir de su práctica artística característica, vinculada ciertamente a esta misma noción. Finalmente, *Cuadernos de arte* ha seguido abordando un conjunto de importantes muestras y publicaciones artísticas realizadas en los primeros seis meses del año en curso, mediante revisiones críticas de los propios estudiantes y egresados de la Licenciatura en Arte de la Escuela de Arte UC, así como también de otras escuelas de arte.

Gracias a la rigurosidad pero también al arrojo con el que son abordadas las diferentes aristas del eje temático de este número de *Cuadernos de Arte*, tenemos la confianza de que se trata de una publicación que resultará de mucha utilidad para todos aquellos que sigan trabajando sobre el *juego* como problema en las artes visuales—ya sea tanto a través de la investigación académica, como artística. Podría decirse que quienes no logran establecer una relación entre el arte contemporáneo y aquello que nos rodea terminan considerando la labor artística como *mero juego*. Pero una vez así considerado—esto es, como una acción en la que se asumen roles, establecen reglas, provocan desconciertos, y generan competencias—caemos en cuenta de que toda práctica es, finalmente, un *juego*: laboral, amorosa, social, conyugal. Toda práctica desarrollada al interior de una cultura. He ahí parte de la importancia de las reflexiones que aquí se plantean.