

# ARTE COMO JUEGO Y COMPROMISO SOCIAL

Alicia Mercedes Guzmán  
Universidad Nacional de Misiones – Facultad de Arte y Diseño

*"Los juegos son la forma más elevada de investigación"*

Albert Einstein

## Resumen

Entre las características que definen los comportamientos creativos, ya sean lúdicos o formales se ha comprobado que no sólo existen numerosas conexiones, sino que en la mayoría de los casos no puede darse uno sin los otros. Los productos creativos resultan de procesos que en un momento u otro de la génesis han necesitado de situaciones relacionadas con la actividad lúdica y la interdisciplinariedad de las artes. El tema del Juego y el Arte tiene la posibilidad de ser abordado desde distintas perspectivas del conocimiento. En este trabajo se intentará reflexionar sobre el rol que ocupa el arte entrelazado con el juego creativo, comprometido con la realidad social.

Se hará referencia a las obras de los artistas plásticos, que utilizaron el juego creador, y poseen en su obra un evidente compromiso social, como Antonio Berni, Ricardo Carpani y Marta Minujín constituyendo una relación entre las obras literarias de Horacio Quiroga, Julio Cortázar, José Hernández y María Elena Walsh.

## JUEGO Y ARTE

El juego, comprendido como primera instancia de la vida creadora, anticipa la señal de la dinámica entre sujeto y objeto que se alcanza en forma total en el dominio del arte y en las expresiones de la cultura en general.

El juego es una actividad inherente al ser humano y como tal, la mayoría son lúdicos. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

La lúdica es la necesidad de expresar, sentir, comunicar y producir emociones que desarrollen el esparcimiento y la diversión, es el proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, es una actitud, una predisposición del ser, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en los espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, acompañados de la relajación que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

El arte, en su naturaleza es un juego. La producción de arte nos lleva a un sentimiento de libertad que se produce al crear. Es la acción simbólica de ejecutar o jugar a la libertad.

El arte es un juego que se juega, entre el artista y el espectador. Tanto el uno como el otro lo percibe como una creación. De esta forma el juego del arte mantiene sus propias reglas.

La comunicación se lleva a cabo cuando otra persona (el espectador), toma parte en lo que se le quiere hacer partícipe. La experiencia del arte crea por medio de esta participación que el artista no goce de un estatus privilegiado sobre aquellos que experimentan su trabajo. (Huizinga, 2007, p.201)

Rudolf Amheim destaca la capacidad transformadora del arte desde la percepción de la realidad, convirtiéndola en un espacio más atractivo y sugerente para el ser humano.

El artista traduce e intensifica las sensaciones abstractas en lenguaje plástico con una sorprendente facilidad, siendo capaz de unir la experiencia artística y la vital.

A finales del s. XVII, surgió la concepción del arte como juego, y se fue afianzando a medida que disminuía el interés por la mimesis, es decir, por la imitación de la realidad.

En los últimos años se ha puesto de manifiesto el valor sociológico de esta concepción, desde que ha sido actualizada por Marcuse (1898-1979).

La concepción lúdica es la premisa de numerosos movimientos del siglo XX, en los que no sólo aparece de forma explícita, como en los "happenings", sino que también se manifiesta por el uso de medios expresivos heterogéneos por parte del artista, sobre todo desde el arte abstracto o dadaísmo, desde Klee (1879-1940), Miró (1893-1985) y otros cuyas obras recuerdan el arte infantil y el de las culturas primitivas.

Gadamer reconoció en primer término que el juego existe de hecho en la vida de los hombres y mujeres, no sólo en la infancia, sino a lo largo de toda la vida, es una función elemental de la vida humana. Este juego humano se caracteriza por ser: un movimiento de vaivén, el cual no está vinculado a fin alguno, es un ir y venir, el automovimiento, donde se detiene es la meta final del movimiento, este pensamiento fue tomado de Aristóteles. También se caracterizó al juego como una instancia en la que el hombre actúa de manera libre, ya que no se le puede forzar nunca realmente a jugar. (Gadamer, 2008, pp.66-67)

Con el fin de comenzar a establecer la relación entre juego y arte se revisaron las ideas de Johan Huizinga con respecto a lo lúdico en la obra de arte. Así se pudo apreciar como en manifestaciones artísticas de los más diversos estilos está presente el componente lúdico.

Para Gadamer, el hombre es co-jugador del juego del arte. Si vive la experiencia estética significa que se ha puesto en juego con ella. Entrando en el mundo de la obra, que a su vez es un mundo de juego, el espectador participa y realiza el movimiento de representación propio del juego. Presenta el concepto de identidad hermenéutica que permitió no confundirnos pensando que la obra y el hombre se funden. Aquí incorpora la "fiesta", es lo que nos une a todos, si no participas, no estás en ella. Mediante este concepto la obra de arte adquirió su propia forma de ser, independiente del espectador, pero representada por él para sí mismo.

Schiller al igual que otros autores reconoce la presencia de la libertad como parte clave del desarrollo del arte y del impulso del juego.

El arte está determinado por medidas lúdicas, el arte es un juego del arte.

Finalmente será en el pensamiento del propio Gadamer donde se dé el paso hacia una comprensión liberada del juego. En esta nueva postura, frente al juego, aparece, la esfera cerrada y otra que es el juego para el hombre. El hombre es la vía de acceso a este mundo separado que es el juego.

Gadamer expresa que es falso contraponer un arte del pasado, con el cual se puede disfrutar, y un arte contemporáneo, en el cual uno, en virtud de los sofisticados medios de la creación artística, se ve obligado a participar. El concepto de juego para él se ha introducido precisamente para mostrar que, en un juego, todos son co-jugadores. Lo mismo sucede para el arte, no hay una separación entre el creador y el que espectador.

El **sentido del humor** ayuda a ver las situaciones desde otras perspectivas, si a este humor se le agrega la cuota de creatividad, se transformará la realidad, por más trágica que sea, en una manera de disminuir el dramatismo y ver la vida con más esperanza.

El artista tiene que estar predispuesto a tener sentido del humor, tomando la teoría de Gadamer, que el arte es como una fiesta, el artista se sumerge en esa fiesta participa y goza de ella, si no lo siente así, el espectador difícil que se pueda sentir parte de ella.

La caricatura se ha utilizado durante siglos. Hay además muchos artistas que han encontrado en el humor una herramienta eficaz para criticar y reflexionar sobre distintos aspectos sociales y políticos de la realidad.

Julio Cortázar en una entrevista observó que quien tiene sentido del humor tiene siempre la tendencia a ver diferentes elementos de la realidad que lo rodea, una serie de constelaciones que se articulan y que son en apariencia absurdas. Todas las fases del humor tienen ese elemento absurdo de cosa que no funciona dentro de una lógica aristotélica pero que es necesaria para que exista la creación.

El humor hace las veces de escudo protector a las situaciones problemáticas, siendo la resiliencia un factor que está unido al problema, y que actúa de coraza ante los mismos,

pero recién vemos lo positivo mucho después de superado el problema. La resiliencia está ligada a la creatividad. Según Arturo Jaureche (Cangiano, 2001, p.138) se puede considerar a la resiliencia como una herramienta de genuino cuño latinoamericano, que puede ser utilizada sin temor en la lucha contra la pobreza y la inequidad.

La **formación interdisciplinar en el juego creador**, busca la ruptura de los niveles educativos de la sociedad, favoreciendo una unidad educativa que la diferencia de la educación disciplinar, abarca un amplio espectro de las disciplinas estéticas.

Se le confiere un papel fundamental en la reconstrucción social, dados los vínculos que existen entre los tipos de educación y las dinámicas sociales, considerada como un desbordamiento de los límites y una eliminación de definiciones cerradas, pero también implica necesariamente crear un marco de actuación claro para que sus objetivos sean aplicables.

Si la formación interdisciplinar se aborda desde el espíritu del juego, la espontaneidad y la creatividad como recurso metodológico lúdico, multiplican las situaciones de interacción estimulante y superan los aprendizajes individuales.

Podemos también ver al juego y al arte en una continua evolución, un espiral que comienza en el juego más simple, continúa en un juego que se articula con las expresiones artísticas más primitivas. Luego en la historia se han visto vivencias variadas, experiencias lúdicas y creativas simples y complejas, individuales y grupales, combinadas con música, literatura, pintura, escultura, teatro y ciencias.

La conexión creativa desarrollada por cada ser humano, le posibilitará experimentar diferentes artes y crear en distintos ámbitos de su vida adulta. Su evolución a través de estos procesos educativos le otorgará la capacidad de ser lúdico y creativo en cualquier actividad elegida (Goleman, 2000, pp.78-79)

El juego es un tipo de actividad que facilita los encuentros creativos por muchos motivos. Uno de los principales es la ausencia de miedos que en ocasiones se dan en el trabajo, esta ausencia de miedo, permite al ciudadano a participar más libremente de la actividad artística ya sea interviniendo en la obra o como espectador, en una actitud crítica pero a la vez placentera, como en el caso de las instalaciones, intervenciones o en teatros comunitarios.

## ARTE, JUEGO Y COMPROMISO SOCIAL

Si se parte del supuesto de que el arte es un objeto en sí mismo y que la práctica artística está relacionada con el medio, este contexto utiliza elementos que tienen dimensión histórica, política y social, es decir que tanto el artista como su obra están dentro de éste contexto, por ende su compromiso está incluido en ese medio o contexto determinado, de ahí se deduce que el arte apolítico no existe. La producción puede dar importancia a uno u otro de estos elementos y establecer prioridades, estos grados de compromiso varían, algunos en gran medida otros no tanto.

Verónica Karleson, (2007) nos muestra que el lenguaje a través de las artes visuales es efectivo políticamente, fue utilizado como herramienta política desde la prehistoria; como mágico primero, luego fue adquiriendo distintos lenguajes propagandísticos que fueron sometiendo a la sociedad a través de los siglos. El arte comprometido nos propone una alternativa a la sociedad en la que vivimos o niega el orden establecido. El arte con un mensaje abiertamente político se convierte en mera propaganda cuya información es asimilada de acuerdo a los estereotipos y prejuicios del público. La experiencia es lo único capaz de transformar nuestra conciencia e inspirarnos a asumir responsabilidades, y la típica reacción ante una obra de arte es estética. El compromiso es una acción, para que exista, arte, tienen que coexistir contenido y forma.

Según Carpani (1961, cap.23.p.33) el contenido denuncia la presencia humana, la actitud del hombre, que no es idéntica en todas las épocas, sino que está condicionada por razones de tiempo y lugar. A estas variaciones de actitud, a estos distintos modos de enfocar los problemas en el hombre, corresponden otras tantas maneras de expresarlos y otras tantas variaciones formales en la obra artística.

Es así como, mediante el análisis de la realidad que actúa en la formación del artista, es posible determinar en términos generales el carácter del contenido de sus creaciones, entendiendo por tal el tipo de sensaciones que transmitirán a los impulsos que producirá su contemplación, similares a los que le dieron origen.

## EL ROL DEL JUEGO Y COMPROMISO SOCIAL EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y LA LITERATURA

El juego carece de las presiones que nublan, dificultan, o retrasan los encuentros creativos. La necesidad de éxitos o hallazgos, la obligación de la dirección a un fin que se plantean en la actividad seria, carece de importancia en el juego ya que en él no existe un propósito final, únicamente hay una intención de jugar que tiene el fin en sí mismo.

En la República Argentina, son muchos los artistas plásticos que han utilizado el juego en su obra, comprometidos con la situación social, económica y política del país, en este trabajo, se destaca la obra de tres artistas plásticos, Antonio Berni como artista moderno, Ricardo Carpani y Marta Minujin, como artistas contemporáneos, a los efectos de entrelazar los contenidos del juego, con la obra de arte y el compromiso social, ya que estos artistas han utilizado estas características.

**Antonio Berni (1905-1981)** Nació en Rosario (provincia de Santa Fe) el 14 de mayo de 1905, y murió en Buenos Aires el 13 de octubre de 1981. Es uno de los artistas argentinos más trascendentes del el siglo XX .Combinó la innovación artística, con el compromiso social. Creó belleza para retratar la dignidad de las personas. Fue un jugador de juegos con colores.

Sus personajes, Juanito Laguna y Ramona Montiel, están atravesados por la inocencia y la ternura. Berni para niños (2006) es una muestra en la cual los niños interactuaron con las obras del pintor en el museo instalado en La isla de los Inventos de Rosario, Provincia. de Santa Fe, Argentina.

Antonio Berni <sup>i</sup> fue un artista comprometido, político y controversial, Siempre atento a las tendencias contemporáneas, pero sin perder la fuerza de su arte enraizado en la realidad social y política, Berni experimentó con diferentes técnicas, soportes y materiales que respondían a corrientes y tendencias artísticas diversas.

Ante la urgencia de denunciar la realidad social que estaba atravesando nuestro país y el mundo, en la década del 30, Berni se volcó hacia un realismo crítico, lo que él llamó el nuevo realismo. La serie de las grandes témpera sobre arpillera que realiza en ese período (*Manifestación, 1934; Desocupados, 1934*) es el resultado del debate entre algunos artistas del momento los muralistas mexicanos y Cándido Portinari en Brasil—sobre el rol que debían ocupar el arte y el artista en la sociedad.

En los años 60, fiel a su vocación narrativa y crítica, Berni desarrolla la saga de sus dos personajes -icono: *Juanito Laguna*, un niño de villa miseria, y *Ramona Montiel*, una prostituta.

En esta década, comienza a experimentar con la técnica del grabado, creando los xilo-collages-relieves y ensamblados, que adquieren cada vez mayor volumen. También trabaja en la serie de los monstruos contruidos con materiales de descarte.

Berni elige narrar la historia de sus dos personajes con los desechos de la misma sociedad que los excluye. Este es el caso de *La gran tentación* o *La gran ilusión*, de 1962. Preocupado por la eficacia de su mensaje, el artista da testimonio de los márgenes de esta sociedad industrial con pedazos de esa misma realidad, residuos de acontecimientos, huellas de historias individuales y sociales que hoy sorprenden por su actualidad.

Una de las frases del pintor, dice que *"si no hay amor que transmitir, no hay pintura, no hay arte, no hay nada"*. El amor, la libertad y sentimientos vanguardistas, fueron aquellos que buscó defender en cada uno de sus dibujos realizados.

**Ricardo Carpani (1930-1997)** <sup>ii</sup> nace en la provincia de Buenos Aires, en la localidad de Tigre, el 11 de febrero de 1930. Comenzó los estudios de abogacía que, a poco de andar, abandona para partir a París. En 1952 regresa a Buenos Aires y comienza sus estudios en el taller del maestro Emilio Pettorutti. Según Rafael Squirru, así pasará un año de formación que lo marcó para el resto de su existencia. En 1957 expone por primera vez en la Asociación Estímulo de Bellas Artes. Realiza murales en la galería Huemul, el de "Mosona con YPF" y diversas muestras. Junto con otros artistas fundan el movimiento "Espartaco".

Su inquietud por lo social y su compromiso con las clases populares, se reflejan en una obra donde predominan el tema de los desocupados, de los trabajadores, de los humildes además de un arte que defiende lo nacional. En esta etapa se hallan obras como "Huelga", de 1958; un mural de 1961 para el Sindicato Obreros de la Alimentación que se llama "Trabajo, Solidaridad, Lucha"; "Conciencia" de 1974. Sus figuras son fuertes y sólidas y parecen recortadas en piedras. En sus composiciones predomina la figura de hombres decididos, firmes.

En 1961 Ricardo Carpani <sup>iii</sup> desarrolló sus ideas ya expresadas en el manifiesto del Grupo Espartaco en un libro que tituló "Arte y Revolución en América Latina" editado por la Editorial Coyoacán donde se publicaban las obras de la izquierda nacional.

Un tema que desarrollará en esta línea será la ilustración del Martín Fierro, el poema épico por excelencia de la Argentina, un alegato por la causa del gaucho. En la década del 70 se radica en Madrid, donde lleva a cabo una intensa actividad plástica y recorre Europa, Estados Unidos y Cuba, México y Ecuador. Su artista más admirado, Miguel Ángel, se refleja en su vocación por la forma del cuerpo humano. Un cuerpo con textura fuerte, musculoso, centro de la imagen. Sus manos trabajadas y sus rostros dialogarán en expresión de potencia. La serie "Amantes" mostrará la conjunción de la pareja humana en abrazos sólidos, sensuales y envolventes. Con la reinstauración de la democracia en Argentina, Carpani vuelve al país en 1984. Desarrolla una serie de retratos como los de Julio Cortázar, Rafael Alberti y Roberto Arlt.

Comienza una serie de composiciones de la selva porteña donde se unen el arrabal, el tango y los cafés con el abundante paisaje tropical, con su vegetación y fieras salvajes. También desarrolla una serie de obras con el tema del Tango, algunas de las cuales serán parte de paneles del Show Tango Pasión, que recorrerá Europa. Expone, pinta y enseña en Argentina y viaja por el mundo. Muere en Buenos Aires en 1997. Es uno de los grandes artistas plásticos de Argentina de toda su historia con ideas claras y un fuerte compromiso social.

**Marta Minujín** <sup>iv</sup> nace en Buenos Aires, Argentina, el 30 de enero de 1943, es una artista plástica argentina que ha usado siempre la frase "todo es arte", que sintetiza la concepción de la creadora, convertida en el paradigma de su generación.

Lo social se manifiesta en su obra como preocupación socio-contextual que presenta distintos matices: el humor, la crítica y la exaltación. Entre mayo y junio de 1965, Marta Minujín y Rubén Santantonín presentaron "La Menesunda" en el Instituto Di Tella (realizada con la colaboración, en distintas tareas, de Pablo Suárez, David Lamelas, Rodolfo Prayon, Floreal Amor y Leopoldo Maler).

Se trataba de una ambientación que el espectador debía recorrer a través de dieciséis zonas y situaciones diferentes, sin aviso previo de lo que en su interior ocurriría. Se accedía en grupos de ocho personas por vez, luego de esperar en largas filas, se ingresaba a través de una silueta de un hombre recortada en una cortina de plástico transparente, se transitaba por túneles de luces de neón que llevaba a un espacio con diez televisores encendidos con su volumen alto.

De similares características e ideología, Minujín y Warhol compartieron una amistad cuando se conocieron una galería de arte, durante su estancia en Nueva York. Junto a él compartió el ambiente artístico de la época. En 1985 realiza la famosa obra fotográfica en la que paga al artista norteamericano, la deuda externa argentina con choclos, según sus propias palabras "el oro latinoamericano."

Sus happenings y obras de arte efímero en general apuntan a la respuesta del espectador, y generalmente producen controversia y comentarios en los medios masivos de comunicación.

En el 2009 Marta Minujín crea la obra llamada Rayuelarte: Arte para jugar en Arte, arte de participación masiva que reúne 3 lenguajes esenciales de la creación artística: música, literatura y artes visuales. "Rayuelarte", la propuesta<sup>v</sup> de Minujin que el Gobierno de Buenos Aires seleccionó para coronar los recordatorios tras 25 años de la muerte de Cortázar, copó la Avenida 9 de Julio de la capital Argentina, en un estallido de arte participativo. Con el Obelisco como telón de fondo, cientos de vecinos de la ciudad se acercaron al lugar para andar a los saltos sobre los juegos gigantes de rayuela creados por Minujin.

En total, la artista plástica dispuso 120 rayuelas de ocho metros de largo por dos de ancho adheridas al pavimento de la ancha avenida.

Según Minujin, la sola fotografía de estas rayuelas multicolores sobre el pavimento basta para demostrar que los argentinos son "más alegres que todos los países del mundo juntos, por lo menos este día".

Este tipo de expresión plástica de carácter breve y fugaz, pensado para las masas, busca que el espectador pase de ser un simple observador a un participante que absorbe toda la carga simbólica y cultural de un hecho artístico.

#### EL ROL DE LA LITERATURA

La **literatura** es un juego porque hace participar en la misma a quien la lee. Siguiendo la idea de Gadamer que el arte y el juego son una fiesta, es lo que nos une a todos, si no se participa no se está en ella.

La literatura desde sus inicios ya en la edad media fue adquiriendo una solidez tal que ha llegado a considerarse entre los más destacados en el mundo occidental, ésta igual que las Artes Plásticas obtienen un lugar privilegiado. El extenderse hacia el nuevo mundo ha logrado que el vanguardismo, se expanda y enriquecerse con los aportes americanos, que da la literatura hispana.

Según Victoria Orella<sup>vi</sup>, la actividad poética nace del juego lingüístico. El ritmo, la rima, las figuras estilísticas, son construcciones que se ligan al carácter lúdico que le imprime, por ejemplo, un niño a su divertimento. Desde el nacimiento de la literatura hasta los textos de las vanguardias históricas, el juego constituye uno de los recursos privilegiados de la creación poética. La literatura, como toda forma artística, a su vez, se construye como cierto símil del juego: un mundo imaginario con sus propias reglas que puede representar o no a un universo que existe empíricamente.

A continuación los referentes literarios que representaron en sus obras la realidad social y el humor irónico para describirla.

**José Rafael Hernández y Pueyrredón (1834-1886)** fue un escritor argentino nacido en provincia de Buenos Aires. Fue un autodidacta. Entre 1852 y 1872, época de gran agitación política, defendió que las provincias no debían permanecer ligadas al gobierno de Buenos Aires.

Con el correr de los años, José Hernández se transformó en un autodidacta, y a través de sus numerosas lecturas adquirió una clara idea política.

La naturaleza y condición de la obra cumbre de José Hernández trasciende a su época para transformarse en una eterna protesta contra la injusticia y la explotación del hombre por el hombre. Es así que el gaucho se convierte en un prototipo universal, el cual, desde el marco de subordinación en que se encuentra, da el salto hacia los valores eternos más preciados como los que esta literatura ofrece.

A fines del siglo XVIII, llamar gaucho a alguien era injurioso; significaba subrayar la condición de marginalidad de quien resultaba señalado por este epíteto.

La sabiduría de los pueblos tiene en la poesía popular uno de sus lugares privilegiados de expresión. (Scannone, 1987, p.133)

El Martín Fierro es un poema popular viviente; no se trata de poesía anónima, su autor, José Hernández, aunque “se hizo gaucho”, era letrado. Y su obra, en el pleno sentido de la palabra, poesía popular, lo es no sólo por su lenguaje gaucho, su ritmo y sus formas literarias, su tema, su visión de la vida, sino ante todo, porque el pueblo mismo se apropió del poema (Scannone, 1987, p.134).

Las narraciones paralelas de los otros personajes reafirman que se trata de una desgracia social común, de un camino común de experiencia y de una sabiduría proverbial común que la funda, expresa y corona. Y por otro lado, esos caracteres hacen resaltar el carácter heroico del personaje central, que por ello emerge como prototipo de una raza. Este héroe es en el sentido literal, un gaucho de nuestra llanura que responde a un determinado momento de nuestra evolución racial, social y cultural.

En el sentido simbólico Martín Fierro es el pueblo de la nación, salido recién de su guerra de la independencia y de sus luchas civiles (Scannone, 1987, p.136). Ese pueblo que ha luchado por ser protagonista, percibe que los vencedores están contra suya y promueven el desarrollo capitalista y la modernización que lo enajenan con respecto a sus valores materiales y espirituales.

El Martín Fierro es un grito de alerta, un canto a la justicia y la libertad, aún más allá del conflicto que describe. Se transforma en metáfora nacional, en cuanto al desencuentro social sigue aún vigente. También trasciende su carácter parcial de clase y de raza, porque ahonda en el gaucho oprimido, supo descubrir en él el corazón ético de la cultura nacional, fruto del mestizaje cultural que nos dio origen como pueblo. Entre ello destaquemos el sentido de dignidad humana y de libertad (Scannone, 1987, p.138).

La denuncia social de Martín Fierro está vigente y es tremenda. Tanto el indio como el gaucho fueron víctimas del mismo saqueo: les quitaron sus tierras, su cultura, su identidad. Se les destruyó absolutamente todo. Y después se los demoniza como hoy a los pobres. Sigue la misma historia y es por eso que está vigente el Martín Fierro en el espíritu de la gente.

El Martín Fierro narra la incorporación forzada del protagonista al ejército, la huida y su amistad con Cruz. Todo el poema está impregnado de denuncia social y encierra grandes verdades políticas como la falta de educación, la mala organización judicial y militar, la deficiencia de la policía rural y, sobre todo, un profundo resentimiento de la clase popular de campaña contra las clases urbanas.

Si Martín Fierro <sup>vii</sup>es, para Borges, el gaucho inadaptado, rebelde ante las leyes de la sociedad, para la interpretación nacional es algo muy distinto: el representante de una clase y de un pueblo a los que el nacimiento de la oligarquía ganadera arrebató sus tierras y derechos, mientras la organización neocolonial del país los marginaba y condenaba a peregrinar por el desierto.

Estas son las circunstancias trágicas que dan origen al poema, escrito por José Hernández en 1872 en el exilio, cuando escapaba junto a López Jordán, de la persecución de Sarmiento. Desde entonces hasta hoy, la superestructura cultural del país, quedó en manos de la oligarquía, cuyas capas dirigentes y sus intelectuales, tecnócratas y oficiales, fueron responsables del saqueo y el despilfarro de las posibilidades argentinas. El pueblo ha subsistido soportando o resistiendo proyectos que, siempre impuestos por la violencia de golpes de Estado, lo marginaban social y políticamente en beneficio de las metrópolis de turno. Por eso no resulta desmedido afirmar que el pueblo argentino ha vivido una suerte de exilio en su propia tierra. La separación de Fierro y sus hijos al final del poema es la formidable metáfora hernandiana de ese exilio nacional.

**Horacio Silvestre Quiroga Forteza (1878-1937)** nació en Salto, Uruguay, el 31 de diciembre de 1878 y falleció en Buenos Aires, Argentina, el 19 de febrero de 1937, cuentista, dramaturgo y poeta uruguayo. Fue el maestro del cuento latinoamericano, de prosa vívida, naturalista y modernista. Sus relatos breves, que a menudo retratan a la naturaleza como enemiga del ser humano bajo rasgos temibles y horrorosos, le valieron ser comparado con el estadounidense Edgar Allan Poe quizás el mayor cuentista de la

literatura latinoamericana en lengua castellana. “*Cuentos de la Selva*” es uno de los primeros libros de cuentos argentinos dedicados a los niños. Los cuentos y relatos de este libro fueron recopilados por Horacio Quiroga, de las mismas historias que le narraba a su hija cuando vivían en la selva misionera. Se utilizó este libro como disparador de ideas en los trabajos prácticos de Morfología, de la Facultad de Artes y Diseño, de la Universidad Nacional de Misiones, Provincia de Misiones, con personajes de animales que hablan y a veces aspectos humanos, como la supervivencia, amistad y solidaridad entre ellos, muy necesarios para vivir en la selva. Algunos trabajos son tomados del cuento “*Las medias de los flamencos*” que poseen un humor ingenuo, pero su alegría y sus finales tratan de justificar por qué los flamencos tienen las patas adentro del agua.” La Abeja haragana” también es representada por los alumnos igual que la “*Tortuga Gigante*”. Cortázar admiraba a Quiroga y compartía con él un franco entusiasmo por el cine, el amor por la literatura y el cine. Deseando se lleve a la pantalla grande alguna de sus novelas.

**Cortázar Julio Florencio (1914-1984)** nació en Ixelles, Bélgica, 26 de agosto de 1914 y falleció en París, Francia, 12 de febrero de 1984) fue un escritor, traductor e intelectual argentino nacionalizado francés. Considerado uno de los autores más innovadores y originales de su tiempo, maestro del relato corto, la prosa poética y la narración breve en general. Julio Cortázar sigue vivo en el legado literario que dejó a la humanidad, provocando risas y tristezas.

A partir de Mallarmé el juego de palabras se convierte en un deber, y los literatos se convierten en unos “jugadores profesionales”. Los surrealistas empiezan a estudiar el juego, son primeros en jugar con caras serias: un juego así en un pasatiempo más aburrido de la historia, por lo fácil y superficial que es.

Este concepto de juego, encuentra un anclaje en el libro más conocido del escritor argentino, *Rayuela*. Este texto fue escrito en París, coincide con la reflexión teórica de la teoría hermenéutica que en aquellos años veía como protagonistas a Roland Barthes, el *Neoestructuralismo*, Umberto Eco, en su *Obra Abierta* y Gadamer y la hermenéutica de su *Verdad y Método*.

*Rayuela* escrita en 1963 hace entrar en juego al lector invitándolo, en un primer momento, a reconstruir la fábula narrada y, en un segundo, implicando su participación crítica para debatir una serie de principios éticos que se encuentran en todo el texto.

Cortázar propone en *Rayuela*, un juego, el de una búsqueda a través del caos. Esta propuesta nos lleva, al recuerdo de la infancia. Donde se traza el juego con una tiza y nos lleva de la vida a la muerte o la tierra al cielo, con solo borrarlas se crean y reformulan constantemente; en este juego nada está previsto, todo se forma y transforma. “Mi libro se puede leer como a uno le dé la gana” decía Cortázar, la obra se edifica sobre la base de partes sueltas.

Lo poético siempre estuvo presente en su obra y él mismo admitía que a través de su prosa buscaba un lenguaje especial, por su novedosa narración y por dar al lector la posibilidad de leer el libro como prefiriera, entre tantas otras cosas. El lector comienza a ser jugador cuando logra distanciarse de lo establecido –cuando logra ingresar al caos lúdico– y abandona la postura de espectador. El lector crea y reconstruye significados a partir de la identificación, de la vida cotidiana: lugares comunes. Lo que sí tenía claro era partir de lo cotidiano, de hechos perfectamente posibles, para hacerlos, un poco, fantásticos. Julio Cortázar fue un escritor de compromiso político y lúdico.

**María Elena Walsh (1930-2011)** nace en Ramos Mejía, Buenos Aires, el 1 de febrero de 1930 – y fallece en Buenos Aires, el 10 de enero de 2011 fue una poetisa, escritora, música, cantautora, dramaturga y compositora argentina, que ha sido considerada como «mito viviente, prócer cultural (y) blasón de casi todas las infancias»

La obra de María Elena Walsh tuvo un recorrido extenso y exitoso, dentro de la cultura argentina, que abarcó tanto la literatura infantil como la literatura para adultos y el cancionero tanto solista como en dúo con Leda Valladares.



Entre 1951 y 1963 comenzó una nueva etapa al exiliarse a París con su compatriota Leda Vallares, con quien formó el dúo Leda y María que le permitió recorrer diversos escenarios de la mano de música folclórica, recibir varios premios y grabar el disco "Le chant du monde" ("El canto del mundo") De regreso en Argentina, Leda y María grabaron cuatro discos que lograron buena acogida por parte del público infantil.

En la década siguiente crea la famosa "Manuelita la tortuga", que fue llevada con éxito a la gran pantalla en 1999 por el español radicado en Argentina Manuel García Ferré.

Entre 1985-1989 fue designada por el presidente Raúl Alfonsín para integrar el Consejo para la Consolidación de la Democracia.

Sus cuentos y canciones han formado y forman parte de la memoria colectiva, cultural y afectiva de varias generaciones que aún en la actualidad cantan y cuentan sus historias y personajes. La eligieron los padres y la adoptaron los niños; sus canciones y cuentos invadieron el escenario a nivel nacional: María Elena Walsh marcó el antes y el después en literatura infantil argentina.

En la época de la dictadura, el lazo con el público estaba ya establecido: las canciones se grabaron en forma privada y se distribuyeron en teatros. De la misma manera en que la temática de la obra de María Elena Walsh se apartaba de los cánones establecidos para la niñez, la difusión y comercialización inicial adoptaban vías semejantes<sup>viii</sup>.

María Elena Walsh dialoga con su contexto, atendiendo a temas y situaciones que no son necesariamente placenteras, sí urgentes, en tanto y en cuanto afectan a la comunidad en general, casi atemporales. Mientras que el debate de ambos tiene su origen en una situación determinada, también cuestionan elementos fuertemente atrincherados en el contexto autoritario de la Argentina.

### **Conclusiones**

El arte convive con el juego y a la vez con el contexto, esto hace que se realice una interacción entre el juego y el jugador, donde interviene la metodología lúdica creadora del artista, este puede o no estar comprometido con la realidad social, económica o política del lugar donde reside, pero no puede negar que al estar en un contexto, el juego tiene un fuerte carácter social; la espontaneidad y la creatividad como recurso metodológico lúdico, multiplican las situaciones de interacción estimulante y superan los aprendizajes individuales. El arte es la herramienta que utiliza el artista para denunciar los contextos sociales no favorables o describir situaciones que de otra manera no pueden ser difundidas en la sociedad.

El artista es una pieza clave en la sociedad, es el que se manifiesta de diversas maneras, para denunciar o realzar los acontecimientos sociales, poniéndole colorido y esperanza en sus obras, una forma distinta de despertar la conciencia del espectador.

En este sentido, no se contenta con superar el principio de la realidad al que se ve sometido e imponer el principio del placer, sino que aspira a convertir el arte y lo estético en un modelo a seguir en otras esferas de la actividad humana. Esta actitud ha sido propugnada por las vanguardias artísticas clásicas, algunas de las cuales ya tendía a considerar el arte como un modelo con pretensiones de transformar la realidad social.

Los artistas de las artes visuales o literarias, referentes de este trabajo, han demostrado conocer múltiples técnicas y combinarlas, para poder expresarse de distintas formas, y disfrutar del juego del arte, pero sobretodo intervenir en la realidad y el momento que les toca vivir con la esperanza de crear un mundo mejor.

### **Referencias Bibliográficas**

-CANGIANO, Gustavo ,: (2001). *El pensamiento vivo de Arturo Jaureche* . Buenos Aires: Banco Provincia.

-CARPANI, Ricardo, (1961): *Arte y Revolución en América Latina*, Buenos Aires: Editorial Coyoacán, Ediciones de la Izquierda nacional.Cap.23, pp. 33. rescatado de Ricardo\_Carpani\_Arte\_y\_revolución\_en.AL(1).pdf.

- GADAMER, Hans Georg, (2008): *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- GOLEMAN, Daniel,(2000):*El espíritu creativo*. España:Ed. Vergara
- HUIZINGA, Johan. (2007): *Homo Ludens*. Buenos Aires. Emece Editores.
- MAKSIM Ocur (2003): *Rayuela-En busca de un sentido*. Premio Iberoamericano 2003- (Universidad Carolina de Praga) p.5-1er premioIX\_MaksimScur.pdf.
- PÉREZ KARLESON, Verónica, (2007): *El arte comprometido*, CSM MA fine art.. research paper. versión en español, recuperado de V.P.K\_ES.pdf el 11/07/2012
- SCANNONE, Juan C. (1987): *Teología de la Liberación y Doctrina Social de la Iglesia*, Madrid: Ediciones Cristiandad.

### Notas-web grafía

- <sup>i</sup> Antonio Berni. rescatado en <http://www.malba.org.ar/web/descargas/Berni.pdf>.1999.
- <sup>ii</sup> Fuente Fundación Carpani: [www.buenosairesango.com/carpani/default.htm](http://www.buenosairesango.com/carpani/default.htm) s/f
- <sup>iii</sup> Ricardo Carpani y el Grupo Espartaco, rescatado en <http://www.elortiba.org/carpani.html>
- <sup>iv</sup> Orella,Victoria, Literatura y juego, rescatado de <http://www.blogs.buenosaires.gov.ar/libro-de-arena/2010/01/26/literatura-y-juego/>
- <sup>v</sup> Cesáreo Bernaldo de Quirós “sobre la función ideológica en el arte *El gaucho de chiripá* “rescatado de [www.adversus.org/indice/nro5/articulos/articulo\\_perez.htm](http://www.adversus.org/indice/nro5/articulos/articulo_perez.htm)
- <sup>vi</sup> Ranzani Oscar. (2006): *La denuncia del ‘Martín Fierro’ sigue muy vigente*. Semanario página 12.Bs.As. Rescatado en <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/5-2902-2006-06-22.html>
- <sup>vii</sup> Martín Fierro: un poema de exilios recuperado en <http://www.pinosolanas.com> "Los hijos de Fierro" película de Pino Solanas. Gran Premio FESTIVAL DE TRES CONTINENTES DE CARTAGO (Túnez, 1978)
- <sup>viii</sup> María Elena Walsh y la canción urgente.pdf. Rescatado el 11/08/2012, de [http://www.aproba.org.ar/archivos/maria\\_e\\_walsh\\_y\\_la\\_cancion\\_urgente.pdf](http://www.aproba.org.ar/archivos/maria_e_walsh_y_la_cancion_urgente.pdf)