



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PIBÚCAZOOM. El juego como práctica escultórica

Tesis

que para obtener el título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presenta

Iris Aurora Almeida Alpízar

Directora de tesis

Camila Morales Rosas

Ciudad de México, 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

DESARROLLO

1. *Pibúcazoum*. Serie escultórica (p.7)
 - 1.1 El sitio: la Ciudad de México (p.7)
 - 1.2 Intervenciones escultóricas habitables (p.18)
 - 1.2.1 *A sazón de pozole* (p.21)
 - 1.2.2 *Transformer* (p.27)
 - 1.2.3 *A que nel* (p.33)
 - 1.3 Reflexiones del proceso creativo (p.40)
2. Lo juguetón (p.39)
 - 2.1 Características de juego: la *sorpresa*, la *distracción* y lo *inestable*(p. 39)
 - 2.2 Transitar y parar (p. 61)
 - 2.2.1 *Skate bording vs Pibúcazoum* (p.65)
3. La recreación como posibilidad de habitabilidad (p.74)
 - 3.1 De la ficción a la ciudad (p.74)
 - 3.2 Reporte y análisis de la Experimentación (p.86)
 - 3.2.1 Las Américas, Ecatepec (p.82)
 - 3.2.2 Copilco Universidad, Coyoacán (p.94)
 - 3.3 Consideraciones fundamentales (p.105)
4. Los referentes artísticos (p.108)

4.1 Dadá, el juego sorpresivo y distractor (p.108)

4.2 Hersúa y la obra escultórica transitable (p.116)

4.3 Nancy Holt, cambios de hábitos y convergencia de actividades (p.121)

4.4 Potencial de la trascendencia de *Pibúcazoum* (p.125)

CONCLUSIONES (p.126)

FUENTES DE INFORMACIÓN (P.129)

INTRODUCCIÓN

Pibúcazoum es una futura serie de tres intervenciones escultóricas habitables, es decir transitables - temporales, que hacen alusión al juego y piden la participación del público interviniendo tres lugares de la Ciudad de México: la colonia Tránsito y la colonia Roma Norte (delegación Cuauhtémoc) así como la colonia Copilco Universidad (delegación Coyoacán).

Los lugares a intervenir fueron elegidos a partir de la observación *in situ*, de una dinámica que los caracteriza en conjunto, el rendimiento neoliberal que condiciona a las personas a transitar en modo autómatas por el espacio urbano. A partir de ello, se determinaron los siguientes tres criterios: 1) que sean lugares con posesión de dinámica altamente productiva, 2) que condensen personas que transiten residencial y foráneamente, y 3) que sean lugares públicos, dispuestos a cielo abierto y con disposición espacial a manera de pasillo obligado para su transitar.

La serie escultórica supone que cada pieza genere una dinámica contrastante a la ya previa y establecida, y promueva una nueva dinámica juguetona. Con la participación de públicos activos que se animen a transitar de maneras distintas por esos lugares, se pretende alterar el uso del tiempo productivo-neoliberal de los que caminan habitualmente por allí a un tiempo lúdico y de no productividad-neoliberal, a partir de las formas que las caracteriza y su cambio de dinámica en las personas.

El objetivo de esta propuesta de intervención escultórica se centró en problematizar y reconocer cómo se relacionan y operan los factores determinantes del juego: la *sorpresa* y la *distracción*. Para esto se crearon maquetas y dibujos de las futuras intervenciones escultóricas con el propósito de observar la relación de la *sorpresa* y la *distracción* en términos de

dinámicas espaciales. Se analizó la formalidad y la ubicación de las piezas para especular las conductas de las y los habitantes de cada lugar, y se ejecutaron y analizaron experimentos que buscaban operar de forma similar a las piezas planteadas: proponiendo una dinámica no-productiva y juguetona. Se comparó la futura y posible dinámica de cada pieza con otras actividades semejantes que pudieran enriquecer a éstas y se recuperaron referentes de obras de artistas que aportaron factores fundamentales para el desarrollo de la serie escultórica. Todo lo anterior con el propósito de trabajar la relación entre la formalidad propuesta y el contenido conceptual en el cual se sustenta dicha serie.

La pregunta inicial de trabajo fue ¿cómo se relaciona la *sorpresa* y la *distracción* en una dinámica juguetona, comprendiendo la *sorpresa* como algo no previsto y la *distracción* como un desvío de atención? Las preguntas que se derivaron en el desarrollo de la construcción de la investigación fueron: ¿qué tanta *libertad* y toma de decisiones se pueden experimentar en una dinámica juguetona?, ¿cómo se relaciona la toma de decisiones con los factores determinantes del juego –la *sorpresa* y la *distracción*-?, ¿cómo se caracterizaría y diferenciaría *Pibúcazoum* de otras prácticas artísticas y otras dinámicas juguetonas como el *Skate bording*? ¿cómo operarían las instalaciones escultóricas planteadas en términos de condicional *libertad* en la ciudad? ¿por qué a *Pibúcazoum* le interesa la urbe? ¿qué papel tiene el juego en la urbe? ¿y qué papel podría tener *Pibúcazoum* en términos de *habitabilidad* en la población local donde se instalen las piezas?

La motivación de esta investigación artística nació con la *Teoría del Cansancio* del texto *La sociedad de cansancio* (2010) de Byung-Chul Han. El autor afirma que el exceso de ‘*actividades positivas*’, es decir de alta productividad neoliberal, ha causado que las poblaciones ciudadanas

padezcan enfermedades neuronales como la depresión, el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), el Síndrome de Desgaste Ocupacional (SDO), etc. A esto, *Pibúcazoum* se plantea como una alternativa posible al problema que señala Han, proponiendo al juego y la *re-creación* como aquellos factores faltantes en las ciudades, que generen un evento de *actividad negativa* no productivo al capital, desde una propuesta de intervención escultórica. A razón de lo anterior, es necesario destacar que el proyecto adoptó una postura política anti-capitalista, razón por la cual busca distintas maneras de empleo del tiempo en forma *negativa* y juguetona en los espacios públicos.

Los referentes artísticos revisados, tanto nacionales como internacionales, ayudaron a relacionar las inquietudes del proyecto con la propuesta formalmente planteada y los factores conceptuales que las determinan. El **juego** en la obra artística como ruptura del orden establecido, el **absurdo** de acciones participativas, la **inestabilidad** y el cambio constante, la **distracción** y la **sorpresa** a través del tránsito, la construcción de un (a) lector (a) a partir de su **interpretación** y gusto, así como la **participación** de públicos en intervenciones escultóricas habitables, fueron factores indispensables de los referentes artísticos que se relacionan con este proyecto de tipo juguetón.

El documento aquí desarrollado responde a una tesis para la titulación de licenciatura en artes visuales que intenta presentar a la propuesta artística de *Pibúcazoum* y su desarrollo como el eje conductor de todo el documento de investigación. La serie de intervenciones escultóricas se presenta primero que el marco teórico al cual responde y los referentes artísticos que la contrastan; este orden pretende resaltar al proyecto y su carácter de *sorpresivo* y *distractor* (del orden convencional) siendo correspondiente con lo juguetón del mismo proyecto.

DESARROLLO

1. Pibúcazoum. Serie escultórica

1.1 El sitio: la Ciudad de México

La Capital de la República Mexicana, la Ciudad de México, ha sido destacada en cifras en variados temas a nivel internacional. Por ser comparable con otras ciudades en el mundo es la ciudad que ocupa el décimo lugar con mayor número de habitantes (casi 9 000 000 en 2015), con mayor demanda, gasto y escases de agua, e incluso ocupando el segundo puesto en tener la mayor cantidad de museos, ciento cincuenta y uno para ser exactos. Podría decirse que si en algo se caracteriza esta ciudad es en tenerlo todo en gran escala. Correspondientemente, su población también tiene padecimientos serios a gran escala como la obesidad, colocando a México como el primer país en el mundo con obesidad infantil. Pero, antes de citar más cifras, me gustaría exponer la problemática y necesidad de la población que hace derivar en escalas escandalosas como estas.

Byung-Chul Han (1959), filósofo nacido al norte de Corea y residente de Alemania, expone su investigación en el libro *“La sociedad del cansancio”* (2010), cómo es que las poblaciones ciudadanas tienen padecimientos crónicos neuronales tales como la depresión, el Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), el Trastorno Límite de la Personalidad (TLP) o el Síndrome de Desgaste Ocupacional (SDO). Estos padecimientos son provocados por los hábitos altamente productivos alentados por una idea del *deber ser*, o como Han la llama: hábitos *positivos*. El tiempo *positivo*, es el tiempo que se destina al exceso de trabajo donde las y los individuos tienen una auto exigencia de sí, de esta forma pueden y no pueden no poder.

Han explica más ampliamente el término *positividad* basándose en la guerra inmunológica. En dicha guerra hay una otredad, el sarampión, por ejemplo, un agente violento y extraño. Sin embargo, con la auto exigencia se propicia una guerra contra el 'yo' del individuo, que adopta como suyo el anhelo de superación, y mediante este anhelo trabaja excesivamente y sin descanso. En otras palabras, el sistema neoliberal conduce al acertijo "el emprendedor de sí mismo", como una falsa alternativa de acceso a la *libertad*. Al final, las personas que procuren tiempos *positivos* constantes creyendo que encontrarán la superación personal y la *libertad* al ser sus propios jefes, se dejarán caer en una libertad paradójica que concluirá en padecimientos violentos y crónicos neuronales.

Esta dinámica, menciona Han, es una forma de control dentro de las ciudades porque no se pone resistencia, no se encuentra como una otredad (como ocurre con el sarampión), por lo tanto es más eficiente, así, las y los individuos son verdugos (as) y torturados (as) a la vez por sí mismos (as), haciéndose parte de la *sociedad del rendimiento*: "el sujeto de rendimiento se abandona a la libertad obligada o a la libre obligación de maximizar el rendimiento"¹.

La *positividad* es:

- La dinámica en la que operan las y los individuos de las ciudades.
- El empleo del tiempo en el *deber ser* y el *trabajo productivo*.
- Esclavitud mediante la superación de sí.
- La inexistencia de una guerra inmunológica (de la otredad).
- Violencia neuronal que provoca enfermedades.
- La construcción de la *sociedad de rendimiento*.

¹ Han, Byung-Chul, *op,cit* pp 30-31

Otro aspecto importante pero que Han no puntualiza en este texto -aunque sí lo hará en otros-, es el *espacio digital*: la velocidad que ahora podemos poseer nos crea más urgencia y ansiedad, al final la vida corre tan rápido que ya no tendremos tiempo ni para descansar. La forma de utilizar la red 2.0 es un ejemplo claro: *Facebook* puede emplearse en términos de producción, pero también como una forma de matar el tiempo. Su población usuaria cree encontrar una forma de descanso y disfrute del tiempo, sin darse cuenta de que es una forma de cansarse más y en la que nunca se encuentra satisfacción. El dedo pulgar baja y baja más y más con tal de cargar más publicaciones. Las series de *Netflix* atraen un consumo esclavizante que con sólo ver el primer capítulo de la primera temporada de *Friends* tendrás que ver todos los capítulos de las 10 temporadas siguientes, por mencionar otro ejemplo. ¿Será que estas formas de aprovechar el tiempo no productivo son una forma de *positividad*? ¿o quizá hasta una forma de control y consumo? Mi respuesta es sí, parece ser que los tiempos de descanso no son del todo utilizados para un pleno descanso, ni en los espacios digitales ni en los espacios de las ciudades. De hecho, ha sido tal la necesidad que veo de tener un descanso, que inicié todo esto con la intención de sentir *un respiro* al plantear las intervenciones escultóricas de mi proyecto, sin pretender que el público usuario sintiese lo mismo.

Volviendo al caso *insitu*, en la Ciudad de México, la *positividad* es más que evidente y funciona quizá en todos los sectores de la población: agentes de venta luchan por obtener más clientes, personas dedicadas al comercio informal también, estudiantes luchan ser parte del 8% que sí logran ingresar a la UNAM cada año, personas obreras trabajarán más horas para comprar un nuevo celular, etc. Sin embargo, hay que puntualizar que los padecimientos del ejercicio de la *positividad* así como el deterioro ambiental y espacial se ven aumentados por hacinamiento, falta de empleo, educación y salud.

Un comportamiento de la población de la CDMX, y de mi interés, es un relativo desorden urbano. En los cruces de semáforo, desde peatones hasta automovilistas, todos pasan en luz roja; los comercio ambulante e informal se establecen en lugares inapropiados, problemáticos, no planeados o incluso prohibidos; la basura aparece en todas partes de la ciudad sin tener un lugar definido para su almacenamiento; y los ejemplos pueden seguir. Lo más raro, es que una persona mexicana habitante de esta metrópoli y que ejerce este nivel de desorden, cuando se encuentra en un lugar como USA, cambia totalmente su conducta; no tira basura y no cruza con el semáforo en rojo. ¿Por qué no sucede lo contrario?, ¿será que las personas extranjeras que no tiran basura en la calle y no cruzan el semáforo en rojo, lo harán a su llegada a México?, es decir que ¿su comportamiento dependerá del contexto en el que se encuentren?

Los ejemplos de eventos de aparente desorden abundan. En una ciudad moderna el suelo pretende ser plano, horizontal y de cemento para su fácil transitar con una postura usual urbana erecta que se controle a sí misma a paso moderado; pero en la Ciudad de México esto no siempre se cumple. Es difícil transitar sin tropezones sobre las aceras por diversas razones: puestos ambulantes, aceras levantadas por raíces de árboles, toda clase de basura tanto cotidiana como exótica tirada, irregularidad en las dimensiones de banquetas, etc. Estas condiciones interrumpen las labores de las y los habitantes en forma de asco, hartazgo, cansancio y fatiga, pero a la vez tienen un ligero tinte *sorpresivo*, que radica en cada vez más basura exótica: desde unos tenis rotos a un costal con un perro muerto, desde una llanta vieja a excrementos de indigente. Podría entonces concluir que, a pesar de haber eventos *sorpresivos* en la vía pública, no siempre son bien aceptados, y por lo tanto, afirmar entonces que existe un hartazgo y fatiga (que finalmente se vuelve costumbre) de experimentar

eventos *sorpresivos* de este tipo. ¿Será entonces que es necesario un factor distinto como el *alivio*?

Si regresamos de nuevo a “*La sociedad de cansancio*” de Byung-Chul Han, podríamos encontrar la búsqueda del *alivio* en la *negatividad*. El término de *negatividad* es la contraparte de la *positividad* que se explicó páginas atrás, así, en el tiempo *negativo* no se ejerce trabajo excesivo, sino, un momento de contemplación e introspección. Y la *negatividad* significa no, en este caso es una oposición a la forma de control por medio de la auto exigencia. Por lo tanto, puede decirse que “la *negatividad* del ‘no-...’ constituye un proceso extremadamente activo, a saber, es todo menos pasividad. Es un ejercicio que consiste en alcanzar en sí mismo un punto de soberanía, en ser centro”².

La *negatividad* puede ser:

- El empleo de tiempo que no sea laboral.
- Contemplación e introspección.
- La negación a la dinámica en exceso *positiva*.
- El evento que permite aburrimiento, donde el aburrimiento puede ser un incentivo para buscar algo nuevo/diferente.
- Tiempo para la imaginación, re-creación y juego.

En el ‘hacer nada’ se encontrará el aburrimiento, y el aburrimiento es el punto de partida para buscar algo diferente, de esta forma se alentará la imaginación que se pretende culmine en el

² Han, Byung-Chul, op, cit, p 55

juego. ¿Puede entonces el juego ser una posible solución para erradicar el cansancio y la auto exigencia laboral, es decir el tiempo *positivo*?

Reflexionemos el caso de la CDMX en términos del hacinamiento y la falta de centros recreativos que este provoca; áreas verdes, parques, casas de cultura, deportivos y/o centros comunitarios escasean en colonias densamente pobladas. Opuesto a esto, están los centros comerciales como la alternativa recurrente y prolifera para el esparcimiento pero que poco ayudan a descansar, en lugar de ello, se convierten en incentivo para trabajar, gastar y poseer más.

Está claro entonces que, la población que habita ciudades como la nuestra sufre de estrés, cansancio extremo y vive en un aparente desorden, que produce enormes cantidades de excedentes -como la basura- que contribuyen al deterioro propio de un país tercermundista.

Con lo anterior, podríamos entonces pensar que existe la falta de eventos *negativos* -como diría Han- en muchas zonas de la Ciudad de México, concretamente eventos *aliviantes*, que pudieran lograrse a través del juego³. Es entonces que el juego puede ser una posible solución, ya que como lo asegura Manuel Pantigoso (1992): “es la forma más evidente de expresión libre espontánea y creadora que contribuye a la expresión, del percibir y del intuir. Además, contribuye al crecimiento de la imaginación, al desarrollo del sentido social y a una

³ He de mantener en claro que Han se basa en la cultura japonesa para escribir *La sociedad del cansancio*, así que la *positividad* que él hace referencia no se adapta completamente a la dinámica de la Ciudad de México. Sin embargo, me referiré a sus padecimientos con el mismo término con el que Han denomina el problema de la ciudad japonesa, así haré referencia a 1) estrés, y demás padecimientos neuronales, 2) esclavización a partir de la idea de una libertad que al final es paradójica, y 3) hacinamiento, falta de trabajo, educación y salud, así como lugares de efectiva re-creación.

gran actividad mental, elementos importantes en la realización personal y en la relación con el mundo circundante”⁴.

Es así que, la propuesta de esta investigación es una serie de intervenciones escultóricas habitables en espacios urbanos que cumplan las siguientes características: 1) amables visual y físicamente, 2) inviten al ejercicio de la ruptura hacia la conducta normativa, y 3) que propongan un tiempo no productivo –al capital-.

Dichas características son también las del juego, entonces estamos hablando de intervenciones escultóricas que hagan alusión al juego, suponiendo que hay un nivel de reto en estas:

Hay formas de andar evidentes

p r o r s o
e o t a n

y es allí donde entraría la imaginación⁵: en el momento de la tensión retadora a imaginar de qué otra manera se puede andar por las calles y reparar en *alivio*; de esta forma es posible

⁴ Pantiagoso, Manuel, (1992), citado desde Valdenebro, Ximena, El arte y el juego, (2001), Educación y Educadores, número 4, Universidad de la Sabana Cundinamarca, Colombia, p. 32 consultado en <http://www.redalyc.org/pdf/834/83440404.pdf> (agosto 2019).

⁵ Por ejemplo, en Ninja Warrior -programa americano de concursos lanzado en el año 2017-, el reto y objetivo es llegar a la meta atravesando pruebas de fuerza y resistencia física. Cada participante condicionado (a) a su propio cuerpo, es decir con ciertas características físicas, trata de llegar a la meta. La trama del programa radica en la forma en que lo intenta. Jessie Graff con estatura de 1.52m –una estatura muy poco usual, porque la mayoría de los concursantes miden aproximadamente dos metros-, logró

pensar y actuar para intentar erradicar la *positividad* excesiva de la “*Teoría de la sociedad del cansancio*”. La forma en que las y los habitantes podrían ingeniar su tránsito individual por la ciudad puede generar un tiempo *negativo*, y quizá alejarse del ámbito productivo y laboral. Veamos los casos específicos.

Las ubicaciones de las intervenciones escultóricas habitables, que se presentarán más adelante, han sido elegidas de acuerdo a los siguientes criterios: lugares

- 1) con posesión de dinámicas altamente *positivas*,
- 2) frecuentados por habitantes con domicilio dentro y fuera de la localidad,
- 3) públicos, dispuestos a cielo abierto y distribuidos por pasillos,
- 4) concéntricos al desarrollo urbano con medios de transportes públicos,
- 5) ocupados por personas de edad adulta pero juvenil en especial,
- 6) con desplazamiento constante de gente de clase media baja, media y media alta, y
- 7) poseedores de puntos de reunión a los alrededores -como comercios-.

En la Ciudad de México, la alcaldía Cuauhtémoc es quién tiene mayoritariamente los criterios a considerar, alberga el Centro Histórico, la colonia San Rafael, la Roma, la Condesa, la Santa María la Rivera, etc, a las cuales acuden el mayor número de foráneos –es decir que no tienen domicilio ahí-. Los foráneos trabajan en esas colonias y encuentran en ellas tanto tiempos *negativos* como altamente *positivos*. La alcaldía Coyoacán, se destaca por albergar personas de clase media alta, sin embargo, tiene algunas colonias que son frecuentemente visitadas por

atravesar y superar un reto el cual era muy difícil para las y los participantes, pero en especial para ella puesto que el reto exigía una mayor estatura. Jessie utilizó su habilidad y su ingenio para lograrlo de una manera especial.

foráneos con el fin de trabajar, estudiar y tener tiempos *negativos* como visita a museos o espacios culturales, el centro de la alcaldía y/o locales comerciales.



(Imagen 1.1. Mapa CDMX)

El tránsito propio y personal está condicionado a sí mismo -según sea el género, clase social o edad, por ejemplo- así como al lugar específico y formalidad de cada elemento que se encuentre en este. El siguiente cuadro resume las características que se tomaron en cuenta para las futuras intervenciones escultóricas habitables, como las localidades, las actividades ejecutadas en el lugar y por qué es necesaria una intervención de este tipo.

Alcaldía	Coyoacán	Cuauhtémoc	
Localidad	Colonia Copilco	Colonia Hipódromo Condesa	Colonia Tránsito
Servicio de transporte Metro	Estación Copilco	Estación Sevilla	Estación San Antonio Abad
¿Qué actividades existen en la localidad?	-Trabajo: informal (ambulante) y formal (locales y establecimientos comerciales fijos). -Estudio: paso constante de	-Trabajo: de oficina (tanto instituciones gubernamentales como privadas), comercial formal e	-Trabajo: comercial (mercados y locales de abarrotes y fondas), de oficina (gubernamental) y

	<p>estudiantes universitarios y trabajadores de la UNAM hacia Ciudad Universitaria.</p> <p>-Habitación: se ejercen actividades de clase media alta teniendo domicilio allí (salida y entrada para trabajar, salir de compras o a correr, pasear al perro, etc), con departamentos de 60m² como casas de 120m².</p> <p>-Ocio: locales comerciales en gran medida dispuestos para los (las) estudiantes (restaurantes, fondas, cafés Internet, papelerías), los demás para habitantes del lugar (Walmart, Burger King, cercanía a centro comercial Oasis Coyoacán).</p> <p>-Transporte: camiones y metro, base de transporte.</p> <p>-Vagabundeo: en el día piden dinero o tratan de amistar con transeúntes, por las noches algunos se reúnen para dormir.</p>	<p>informal. Abundan locales de comida (restaurantes y cafés)</p> <p>-Habitación: mayoritariamente departamentos; se ejercen actividades de clase media alta teniendo domicilio allí (salida y entrada para trabajar, salir de compras o correr, pasear al perro, etc).</p> <p>-Ocio: se ejerce en locales comerciales sociales (restaurantes, cafés, bazares, galerías, etc.) y en parques (como el México y el España). Cercanía con Bosque de Chapultepec.</p>	<p>más informal que formal.</p> <p>-Estudio: paso contante de estudiantes pertenecientes a dos secundarias públicas.</p> <p>-Habitación: se ejercen las actividades de clase media baja teniendo domicilio allí (salida y entrada para trabajar, salir de compras, etc.), la mayoría vive en departamentos de 60m².</p> <p>-Ocio: parece que las compras y el acceso al cine podrían ser los pasatiempos, hay un skate park donde solo asiste público juvenil sin ser exclusivamente local.</p> <p>-Vagabundeo: día y noche vagan y pernoctan en vía pública.</p>
<p>¿Quiénes ejercen esas actividades?</p>	<p>-Trabajo: clase media, algunos (as) ambulantes son clase media baja y baja. Las y los vendedores (as) ambulantes tienen edad de entre 6 a 40 años aprox. Las y los empleados (as) de locales comerciales (su mayoría jóvenes) de 18 a 40 años de edad, las y los vendedores (as) informales</p>	<p>-Trabajo: personas oficinistas de clase media alta y clase media baja de 25 a 70 años de edad aprox. En comercios clase media y media baja de 18 a 55 años de edad aprox. Ambulantes de media y media baja a partir de 15 años de edad</p>	<p>-Trabajo: clase media y media baja a partir de 18 años de edad.</p> <p>-Habitación: clase media y media baja todas edades.</p> <p>-Ocio: clase media y media baja todas edades.</p> <p>-Vagabundeo: adultos de clase baja.</p>

	<p>de 20 a 60 años.</p> <p>-Estudio: jóvenes de clase media de 18 a 30 años de edad.</p> <p>-Habitación: clase media alta, todas edades.</p> <p>-Ocio: Clase media y media alta con edad a partir de 18 años.</p> <p>-Transporte: clase media y media baja de 18 a 60 años de edad aprox.</p> <p>-Vagabundeo: personas adultas de clase baja.</p>	<p>aprox.</p> <p>-Habitación: clase media alta y alta todas edades.</p> <p>-Ocio: clase media y media alta todas edades.</p>	
Aspecto simbólico del lugar	Zona UNAM y pasillo de estudiantes, gracias al cual hay abundante comercio.	Zona de oficinas y punto de reunión de plusvalía que atrae comercio informal.	Zona habitacional peligrosa y sucia enmarcada por el gran movimiento ciudadano.
Razones/ necesidades para planear intervención escultórica	El foco de las actividades se encuentra en el trabajo y en el estudio, cabe destacar que el estudio universitario es arduo y demandante, y el trabajo tanto de empleado (a) como de emprendedor (a) es demandante, por tanto estas dos dinámicas tienen exceso de <i>positividad</i> .	Las actividades que más se llevan a cabo son de oficinistas, comerciantes y ocio. El ocio es una actividad <i>negativa</i> , pero las demás son <i>positivas</i> y desgastantes.	El lugar se destaca por ser habitacional y de trabajo comercial informal <i>positivo</i> , es probable que ni el mercado ni el cine sean suficientes para cubrir la necesidad del tiempo <i>negativo</i> .
Intervención escultórica presupuesta	<i>A sazón de pozole</i>	<i>Transformer</i>	<i>A que nel</i>
¿Qué plantea la escultura?	<u>El empleo del tiempo <i>negativo</i> para trabajadores, transeúntes y personas con domicilio en el lugar con una edad a partir de los 8 años.</u>	<u>El empleo del tiempo <i>negativo</i> en personas trabajadoras de clase media y media baja con el fin de equilibrar el tiempo <i>positivo</i> que ocupa todo su día. Para personas con domicilio</u>	<u>El empleo del tiempo <i>negativo</i> para personas trabajadoras y con domicilio en el lugar a partir de una edad de 8 años.</u>

		de la zona puede ser otra alternativa de gastar el tiempo <i>negativo</i> además de los parques y restaurantes.	
--	--	---	--



(Imagen 1.2 Ubicaciones de futuras instalaciones escultóricas)

A partir del cuadro anterior se especifica que estos lugares fueron elegidos por presentar uso de suelo mixto: habitacional y comercial, y no artístico, población de clase media que se traslada en transporte público y que ejerce actividades en extremo *positivas*: trabajadores (as) y estudiantes -de bachillerato y /o universitarios (as) que aprovecharían -se especula- las intervenciones escultóricas habitables para cubrir la necesidad de tener tiempos *negativos* en su cotidiano ciudadano.

1.2 Intervenciones escultóricas habitables

El proyecto de *Pibúcazoum* surge de un momento anedótico en el que entablé un juego parecido a *las traes* con un perro desconocido, el cual me sacó de mis labores estudiantiles

por un buen rato. El nombre seleccionado surge del mismo principio que sustenta al proyecto: el juego. La palabra en sí *-Pibúcazoum-* tienen un sentido juguetón sin significar absolutamente nada, es ella misma el resultado de jugar con palabras y sílabas, siendo congruente con las características del juego -que se abordarán en el siguiente capítulo-.

El proyecto propone la construcción y montaje de tres intervenciones escultóricas habitables que promueven momentos *negativos* a partir de una dinámica juguetona y participativa. Por lo tanto, los lugares seleccionados en la Ciudad de México presentan alta densidad de *positividad*, ideales para la planeación de una intervención con dinámica opuesta.

De las tres intervenciones escultóricas, la primera de ellas una de ellas ***A sazón de pozole***, se pretende montar en alcaldía Coyoacán, colonia Copilco Universidad cercana a metro Copilco como lo muestra el siguiente cuadro; la segunda y tercera ***Transformer*** y ***A que nel***, se ubicarían en la alcaldía Cuahutemoc, en colonia Roma Norte cerca de metro Sevilla y en colonia Tránsito cerca de metro San Antonio Abad, respectivamente.

En su conjunto, la serie escultórica está regida por reglas, ya que “las reglas del juego, son obligatorias y no permiten duda alguna”⁶. Para este juego se ejecutarán las siguientes:

- 1) Una vez entrando al juego, es imperativo elegir la forma en la cual entrar y salir.
- 2) La estancia dispondrá al tránsito en formas no usuales -la usual es que el cuerpo se encuentre erecto y camine en línea recta-

Con solo dichas reglas, habrá un marco de *libertad* en la estancia del público activo dentro de las intervenciones escultóricas.

⁶ Huizinga, Johan, *op,cit* p. 25

Cabe mencionar que el montaje de las instalaciones se pretende sea ágil y discreto, sin aviso previo a la población habitante del lugar, lo anterior con el propósito de mantener la *sorpres*a como elemento indispensable de la propuesta. Así mismo, la permanencia de las intervenciones no se considera una opción, pues éstas pudieran perder el carácter sorpresivo; es por ello que tendrían una duración no mayor a tres meses *in situ*.

A continuación, se muestra el código QR que presenta las maquetas del proyecto y en el apartado subsecuente se desarrolla cada una de ellas con foto montajes en el lugar dado que las intervenciones aún no han sido elaboradas a falta de presupuesto.



1.4.1 A sazón de pozole

A sazón de pozole

Colonia Copilco Universidad



(Imagen 1.3 Infografía A sazón de pozole)

Ficha hipotética de intervención escultórica habitable

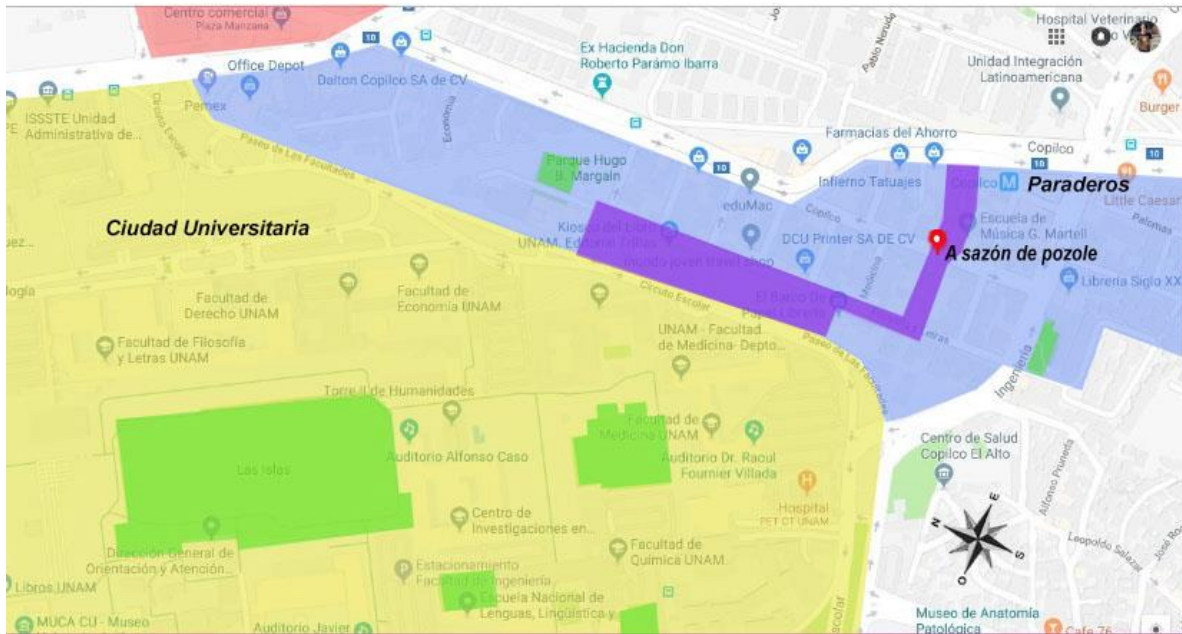
Dimensiones: 15x3x15 metros

Materiales: Estructura de metal, duela de madera y malla elástica de nylon para trampolín

Ubicación: Calle Filosofía y letras esquina Copilco, Colonia Copilco Universidad, Delegación Coyoacán

El nombre de la pieza proviene de la forma de preparar el tradicional platillo mexicano: el pozole. Éste se sirve con lechuga, rábanos, cebolla, limón, orégano y chile, sin embargo, hay personas que lo sirven con más cantidad de un ingrediente específico que otro o lo omiten. La dinámica que se plantea en la intervención escultórica sería muy similar, es decir, a gusto de quien la use.

El sitio donde se propone instalar *A sazón de pozole*, es un camino que utilizan las y los peatones (as) como trayecto para llegar del transporte público a Ciudad Universitaria. Aquellos (as) son en su mayoría estudiantes y trabajadores (as) de la UNAM, pero también transitan trabajadores (as) de los establecimientos comerciales del lugar, en su mayoría población de clase media con edades de aproximadas de 17 a 35 años.



ACOTACIONES

- Áreas verdes
- Comercios
- Colonia Copilco
- Ciudad Universitaria
- Plaza comercial

(Imagen 1.4 Mapa dinámico de Copilco Universidad)

La calle de Filosofía y Letras de la colonia Copilco Universidad es usada como trayecto de llegada y salida, sin embargo, se han instalado establecimientos, puestos y ambulante comercial a favor de la población transeúnte, donde abundan negocios de comida, cafeterías y papelerías. Es así que, la calle se ha adaptado a las necesidades de sus habitantes. El tránsito provoca una dinámica *positiva* pues exige llegar de un lugar a otro, sin embargo, los establecimientos comerciales como los restaurantes y cafeterías proponen un tiempo *negativo* y *distractor* pero no juguetón como se plantea lo sea *A sazón de pozole*.

Otro de los problemas centrales de esta calle es el numeroso tránsito peatonal que sobrepasa al automovilista, con constantes enfrentamientos entre ambos en el cruce de la calle Copilco. Es por esto que, *A sazón de pozole* se colocaría sobre la calle de Filosofía y Letras esquina calle Copilco para crear un puente “divertido” del tránsito peatonal y así ser una oportunidad de evitar un enfrentamiento entre los dos grupos.

Al evitar el enfrentamiento, el puente produciría una especie de estancia para las y los transeúntes con el propósito de ser una estancia lúdica y *negativa*. Además, el uso del tiempo dentro de la intervención escultórica pudiera ser *negativo y gratuito* en vez de *negativa* y costosa como sucede en los locales comerciales.



(Imagen 1.5 Enfrentamiento de peatones)



(Imagen 1.6 Foto del lugar)



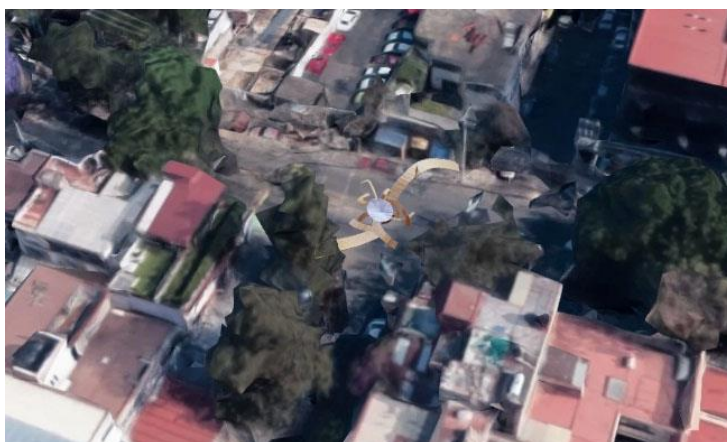
(Imagen 1.7 Foto del lugar)



(Imagen 1.8 Foto del lugar)

La pieza se tratará de una circunferencia de casi cuatro metros de distancia de borde a borde que será colocada a nivel de suelo, su único muro continuo –que cierra la circunferencia- sigue una gradación de altura desde 60 centímetros y asciende hasta 170 centímetros en forma diagonal. Dentro de esta circunferencia yace de los bordes del muro hacia abajo y al centro de la circunferencia, una malla elástica de nylon para trampolín tensada y cóncava. A partir del borde central de la circunferencia, nacen caminos-puentes-rampas cada uno con calidades variantes: longitud, anchura, inclinación horizontal, niveles de empicado, recto u orgánico.

A sazón de pozole destaca por sus caminos-puentes-rampas, las cuales hacen referencia a la toma de decisiones. Después de haber tomado la decisión de entrar, se deberá elegir por dónde, y después por dónde salir –y así sucesivamente si se desea-. En la maqueta se puede observar la toma de decisiones al proponer diferentes calidades de tránsito. Además, podría provocar el ensimismamiento del público activo gracias al dentro y fuera: mientras más cerca se esté del punto más cóncavo de la pieza –que es el centro- es posible que se sienta más alejamiento de la ciudad.



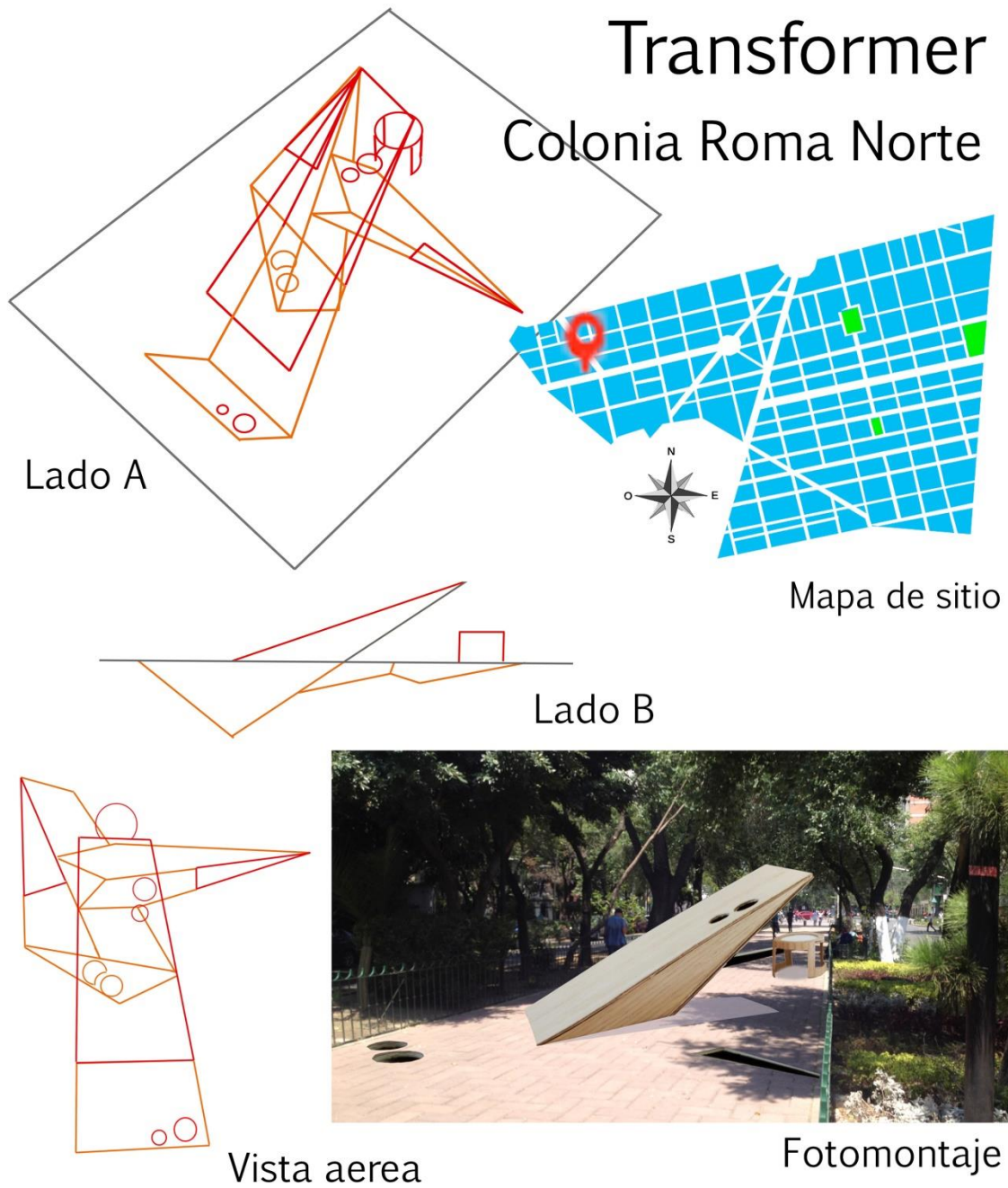
(Imagen 1.9 A sazón de pozole montada)

El suelo *inestable* de la pieza pretende provocar la exploración del cuerpo. Todo, de hecho, hace referencia al cuerpo, pues con él se percibe el mundo entero y todo lo que este posee. De esta forma, *A sazón de pozole* hace referencia directa al cuerpo porque obliga a tomar posturas diferentes a las usuales en la ciudad. La postura erguida y a paso moderado es la norma preponderante, las diferentes posturas adoptadas en la pieza.

La referencia al juego, se podría resumir en el “a que puedes, a que no puedes”, ya que es una expresión que se utiliza en el juego como reto, Los caminos-rampas-puentes entre más empicados, más inclinados y menos anchos son más difíciles de transitar es; ahí está el reto, en la dificultad de acceder a transitar y en la imaginación para encontrar nuevas formas de transitar.

La relación entre la *sorpresa* y la *distracción* -factores determinantes del juego que más adelante explicaré- se encuentra al observar en un cambio de dinámica del cruce exclusiva para paso peatonal y tránsito local. La *distracción* puede ser una forma de utilizar el espacio y el tiempo propuesto. En este caso la *sorpresa* y la *distracción* se convocan como un sistema, donde coexisten la una con la otra, y juntas generan un tiempo lúdico. De hecho, al no jugar directamente en la intervención escultórica, se puede producir el juego visual gracias a la sola contemplación de las formas de la pieza o incluso a la manera en que juegan las y los usuarios (as).

1.2.2 Transformer



(Imagen 1.10 Infografía de *Transformer*)

Ficha hipotética de intervención escultórica habitable

Dimensiones: 12x7x11 metros

Materiales: Estructura de metal, duela de madera y malla elástica de nylon para trampolín

Ubicación: Camellón de la Calle Durango en la Colonia Roma Norte, Delegación Cuauhtémoc

El nombre de la pieza se eligió en alusión a la manera simplona en la que se desenvuelve lo juguetón. En el siguiente capítulo veremos cómo los cambios de y dentro de una dinámica pueden ser juguetones y literalmente se transforman: *trans-former*.

Transformer se plantea instalar en el camellón de la calle Durango casi esquina con la calle Sonora en la colonia Roma Norte. Las personas que ahí transitan corresponden a diversas clases sociales, quienes tienen domicilio en el sitio suelen ser personas de clase media alta – algunas extranjeras-, las que trabajan allí –oficinistas y comerciantes- pertenecen a clase media y clase media baja, haciendo que las edades en su conjunto sean variables. La colonia y las colindantes – Roma Sur, Hipódromo, Condesa, etc- albergan negocios comerciales y oficinistas. A unas cuadras del lugar, se encuentra la Avenida Reforma, llena de negocios y oficinas. El ambiente de trabajo de la zona crea una dinámica *positiva* en las y los habitantes. Algunos establecimientos comerciales marcan dinámicas de tiempo *negativo*, aunque en general la mercadotecnia dicta una dinámica *positiva* generando una exigencia en el poseer y trabajar más para conseguir sus productos. Así las clase baja, media y media baja trabaja ahí como comerciante u oficinista y la clase alta y media alta goza los servicios que hace la clase

media y media baja, pero al final tiene una exigencia de mantener su clase y estatus, siendo dos actividades *positivas*.

A unas escasas cuerdas de la calle de Durango, se encuentra el parque México y el parque España, al rededor hay un montón de recintos para gastar el tiempo *negativo*. Al otro lado se encuentra el Bosque de Chapultepec, cerca está el Centro Histórico y demás lugares donde se puede olvidar el tiempo *positivo*. Estos lugares proponen una dinámica *negativa* y distractora. Algunos pueden ofrecer el elemento lúdico, pero de manera general las personas asistan a éstos de acuerdo a un plan. *Transformer* puede ser un lugar encontrado sin planificación, eso es lo que haría que se reafirmara el elemento *sorpresivo*.



(Imagen 1.11 Mapa dinámico Roma Norte)

Esta pieza estaría instalada en un lugar transitorio donde existen *pinponeos* constantes entre los comercios; de esta manera la escultura no es nunca un lugar para llegar, sino más bien un lugar encontrado que provocaría curiosidad. El tránsito de *pinponeo* provocado por los comercios- en muchas ocasiones apurado- podría cambiarse a uno lúdico y *negativo*.

Transformer se conformaría por una rampa de seis y medio metros de largo y tres de ancho, rodeándola cuatro agujeros de diferentes dimensiones en el suelo: el primero con forma triangular y medidas de tres metros por dos de ancho aproximadamente; el segundo triangular de cuatro metros de largo por medio metro de ancho; y el tercer y cuarto con forma circular, uno de un metro de circunferencia y el otro de uno y medio.

Arriba de la gran rampa, habría otros dos agujeros circulares de uno y uno y medio metros de circunferencia: al acceder en estos dos últimos, se ingresa a una segunda rampa de mayor longitud que la primera –de 8 x 4 metros- que se proyecta tres metros abajo el nivel del suelo, como una especie de cámara secreta. Esta enorme rampa tendría dos posibles opciones de tránsito, una con rampa en picada de 3.5 x 3 m que apunta a los dos agujeros circulares descritos anteriormente. Otra, traspasaría cualquiera de los dos agujeros de un metro de diámetro que posee esta gran rampa que llevan a un pasillo subterráneo cuya salida es el agujero más grande ya descrito. A la mitad del pasillo se invita a entrar a un segundo subterráneo que finalizaría en el agujero triangular, ya descrito también.



(Imagen 1.12 Foto Roma Norte)



(Imagen 1.13 Foto Roma Norte)



(Imagen 1.14 Foto Roma Norte)



(Imagen 1.15 Foto Roma Norte)

El encerramiento y/o ensimismamiento del público activo sería directo puesto que sus cámaras secretas y subterráneas no permiten ver el lugar en el que está dispuesta. Al estar en los caminos subterráneos, se puede olvidar por un tiempo, que se está en la colonia Hipódromo Condesa; visualmente no se ven las calles y edificios, y sonoramente porque no se podría escuchar casi nada del ruido de arriba por ser cerrado y subterráneo.

Transformer, al tener pasadizos secretos, hace referencia al factor *sorpresivo*, pues no se espera que una intervención escultórica tenga pasadizos secretos, y que además tales dimensiones aparezcan en un camellón. Parecería forzado, pero en realidad sería disruptivo

pues rompería con la normalización donde la escultura pública suele estar en alto sobre una base o pedestal. Más aun, los monumentos importantes al igual que las piezas dentro de un museo están aseguradas, limitando así el acercamiento con el público. A diferencia de esta normalización, *Transformer* invita al tránsito y a la ocupación *libre* de la pieza.

En dicha intervención escultórica también se pretende mostrar un posible reto, subrayado en las rampas que podrían obligar a tomar una postura corporal diferente a la citadina, en el atrevimiento de entrar a una cámara secreta desconocida sin saber qué puede haber allí. Otro de los retos evidentes es el descenso y ascenso del brincolín que se encontrase al término de la rampa principal para tomarse con impulso y seguridad.

La relación entre la *sorpresa* y la *distracción*, en este caso, se presentan de forma sistemática, las dos podrían pasar al mismo tiempo, la *sorpresa* podría pasar al percatarse de que existe una intervención escultórica, que es habitable/transitable, que contiene escondrijos y pasadizos subterráneos. La *distracción* puede pasar al mismo tiempo al descubrir los elementos anteriores. Es cierto que la pieza podría competir en cuanto a distracción con los negocios, pero a diferencia de estos, la instalación escultórica propone el elemento lúdico e *inestable* – es decir cambiante-, así como la disposición en el espacio público la haría gratuita y accesible a diferencia de los demás recintos.

1.2.3 A que nel

A que nel Colonia Tránsito



Vista aerea



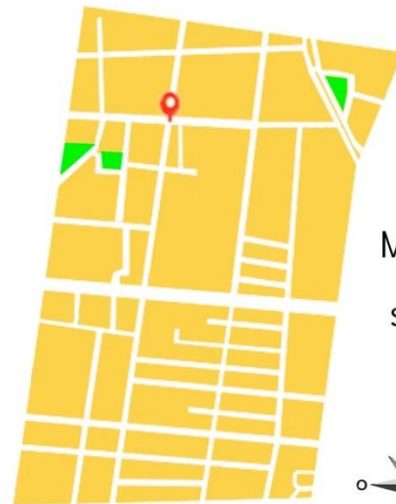
Montaje



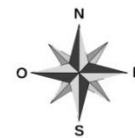
Lado A



Lado B



Mapa de sitio



(Imagen 1.16 Infografía A que nel)

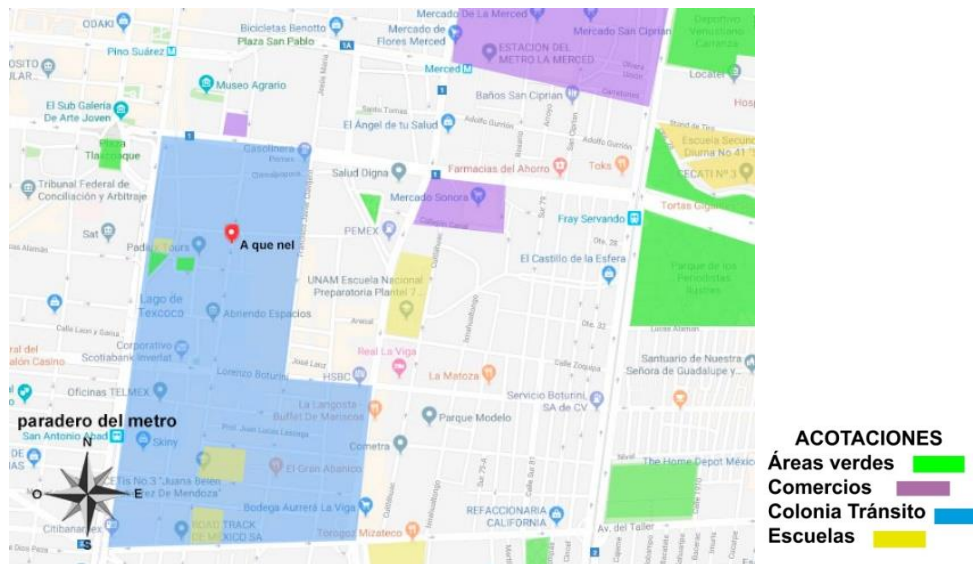
Ficha hipotética de intervención escultórica habitable

Dimensiones: 12x3x12 metros

Materiales: Estructura de metal, duela de madera y malla elástica de nylon para trampolín

Ubicación: Calle Xocongo esquina Callejón San Antonio Abad, Colonia Tránsito, Delegación Cuauhtémoc.

El nombramiento de la pieza hace referencia al reto implicado en el juego “a que puedes/ a que no puedes”. No cabe más que señalar que ésta sería una pieza difícil de escalar y permeada por un constante reto y desafío físico y circunstancial.



(Imagen 1.17 Mapa dinámico colonia Tránsito)

El sitio propuesto de *A que nel*, es la calle Xocongo, esquina con callejón San Antonio Abad en la colonia Tránsito. En esta colonia, el comercio es abundante, los edificios de gobierno también, al igual que los conjuntos de edificios habitacionales y pensiones para autos. Las personas que residen allí son de clase media. Personas aledañas a la colonia viajan para

trabajar y/o estudiar, pero muchos de ellos que habitan ahí sin tener su domicilio en el sitio, es porque hacen uso del espacio mismo. Las edades de las y los transeúntes son variadas: hay adolescentes que van a las secundarias, a la EPN 7, personas adultas haciendo trámites gubernamentales, personas yendo de compras, paseando, etc.; siendo éstas actividades o dinámicas *positivas* y productivas.

A su vez, el lugar ofrece pequeños parques –como un skate park- y plazas –con juegos para niños (as)-. Próximo al Centro Histórico, donde hay recintos comerciales y culturales que funcionan como *distracción* y forma *negativa* del empleo del tiempo en la población citadina y metropolitana. Sin embargo, esta instalación escultórica pudiera tener la posibilidad de generar una estancia lúdica inesperada.

Como se muestra en el mapa (imagen 1.17), hay un montón de comercios que provocan el constante tránsito en la colonia, y estos tránsitos dibujados parecerían el vaivén de una pelota de ping-pong, es decir de un movimiento agitado. Es por eso que *A que nel* tendría la posibilidad de cerrar unos metros de la calle Xocongo para instalar un pequeño espacio y proponer una dinámica lúdica y *negativa* con la ayuda de la participación del público peatonal.



(Imagen 1.18 Tránsito cerrado)



(Imagen 1.19 Cebras obstruidas)



(Imagen 1.20 Foto de Tránsito)



(Imagen 1.21 Foto de Tránsito)

La instalación escultórica propone tener cinco rampas de madera con malla elástica de nylon para trampolín tensada, tres de estas tendrían forma rectangular dispuestas radialmente. Cada una con dimensiones de 3.5 x 2.7 metros y una inclinación diferente entre ellas. Más arriba se encontrarían las otras dos rampas de forma triangular también inclinadas, cada una de 3.5x3 metros de dimensión y 35° de inclinación dejando un espacio variable de rampa a rampa, permitiendo aberturas para el acceso de rampas centrales.

La *sorpesa*, como elemento fundamental, actuaría desde el momento en que se descubra la pieza, pues no es común cerrar un pedazo de calle para destinarlo a una intervención escultórica; pues desde el momento en que se rompe con este esquema coherente y cotidiano, puede decirse que existiría una *inestabilidad* del cotidiano.

A *que nel*, es la pieza que más hace referencia hacia lo *inestable*, por ser difícil mantenerse de pie en una rampa inclinada y flexible. Este motivo, puede generar un reto y desafío hacia el público activo, pero también lo *inestable* se vuelve un elemento que posibilitaría un cambio mínimamente de dos maneras: primero, en el reto de transitar la rampa, y segundo, un cambio en la medida que se rodea y mira la misma desde diferentes ángulos. La percepción de

la rampa cambia a diferencia de una esfera cualquiera, porque la forma no es constante en su observación.



(Imagen 1.22 A *que nel* montada)

Las maquetas de esta serie de hipotéticas instalaciones escultóricas, hacen referencia a lo *inestable*. Formalmente todas poseen rampas y promueven la inestabilidad del camino erguido y convencional, pero *A que nel* presenta con más claridad el aspecto *inestable* ya que posee cinco elementos, todos ellos rampas.

Esta pieza, al igual que las otras dos, plantean un ciclo, donde cada rampa apunta una hacia otra, como los parques *skate*⁷; de la misma forma, las y los usuarios (as) puede tener una estancia cíclica en la instalación escultórica, especulando que ello pudiera posibilitar el olvido de estar en la ciudad, intentando generar una estancia *negativa*.

La relación entre la *sorpresa* y la *distracción* se manifestaría casi como una sola sensación: el hecho de ver un pedazo de la calle cerrada con una forma escultórica que remite al juego haciendo un lugar de socialización temporal, especulativamente dejaría pensando que quizá algo no corresponde, encontrando un tiempo *negativo* a la vez lúdico en tanto el cambio de

⁷ Donde el/la patinador (a) puede regresar una y otra vez con un vaivén de rampa en rampa.

posibles respuestas a la pregunta ¿qué hace una escultura aquí que alude al juego, que ha cerrado un carril del tránsito de los autos?

1.5 Reflexiones del proceso creativo

Hasta ahora ya se presentaron las propuestas de instalaciones escultóricas, sus formalidades, intereses, operatividad y especulación sobre la participación de los posibles públicos que participarían en el juego. Se señalaron los lugares seleccionados para montar las instalaciones escultóricas observando las problemáticas y necesidades, a *grosso modo*, de la población de esos lugares, como ejemplos de mucha de la dinámica y tiempos *positivos* de la Ciudad de México. Con ayuda de la *Teoría del cansancio* de Han, y se presentó una propuesta artística, lúdica, participativa y aun especulativa en intervenciones escultóricas.

Este reporte de investigación tiene el propósito de tomar como médula espinal la propuesta escultórica, y acompañar posteriormente la presentación sobre la teoría del juego y demás referentes formales y conceptuales que pudieran integrarse a la estructuración del proyecto. Es por eso que, a diferencia de la mayoría de los documentos convencionales para este fin, donde el marco teórico se presenta primero y después la propuesta artística, aquí la investigación prioriza la propuesta de la serie sin dejar de recurrir a ella constantemente.

Es por lo anterior que, el marco teórico funcionará de apoyo para problematizar y nutrir el porqué de esta propuesta. Así pues, me gustaría dar inicio a la teoría, para analizar tanto elementos formales como dinámicos de cada pieza.

2. Lo juguetón

2.1 Características de juego: la *sorpresa*, la *distracción* y lo *inestable*

“El jugar es una de las formas de constatar nuestra presencia y
aun es prueba de que vivir puede valer la pena”

David Huerta

Se podría argumentar que el arte es una forma de juego, pues, en algunos casos, no cumple con un objetivo de producción capitalista -dejando afuera el fenómeno del mercado del arte- y proporciona una (s) pregunta (s) que al tratar de resolver se crea un exquisito coctel de respuestas. Así que partiendo de la afirmación de que *Pibúcazoum* propone un juego, en tanto propuesta artística, entonces reflexionemos: ¿qué es el juego?

“El juego en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es más que un fenómeno meramente fisiológico”⁸. Pero entonces, ¿por qué existe el juego?, ¿qué necesidad(es) satisface? “Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga y de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, o finalmente, le sirve para un dominio de sí mismo. Otros todavía, buscan el principio en la necesidad de poder algo o efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. Hay todavía quienes lo consideran

⁸ Huizinga, Johan, *op. cit.* p. 13

como una descarga inocente de impulsos dañinos, como la compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudieron ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de personalidad”⁹. Si el juego tiene tantas funciones ¿qué función tendría esta investigación escultórica?

Pibúcazoum tendría dos posibilidades –aunque en ocasiones se combinen estas dos formas - de ser jugado: una es la de reto/competencia y la otra es de imaginación/ficción.

Para tratar el juego de imaginación/ficción utilicemos de ejemplo de *la casita*. Los y las jugadores (as) toman los papeles de la mamá y/o papá e hijos (as) no como si fueran esos personajes, más bien, lo son en ese momento pues, aunque irracional, el juego no carece de seriedad. Los papeles y la forma de jugar son con total seriedad aceptando la ficción como realidad en ese momento.

El juego de reto/competencia viene históricamente desde el “ideal de honor caballeresco, lealtad, valentía, dominio de sí y conciencia del deber que ha favorecido y ennoblece esencialmente a las culturas que lo cultivaron. Aunque en su mayor parte era fantasía y ficción, aumentó en la educación y en la vida pública la capacidad de superación personal y el nivel ético. El cuadro histórico de estas formas de cultura, tan atrayente como nos lo ofrecen las fuentes medievales o las japonesas, con una idealización épica y romántica, ha conducido repetidas veces a ciertos espíritus blandos a magnificar la guerra como una fuente de virtudes

⁹ Sobre estas teorías, cf. los estudios de H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren Kinderen en Volwassen Menschen*, Amsterdam, 1928; y de F.J.J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften*, Amsterdam 1932. Citado desde Huizinga, Johan, *op.cit.*, p.12

y conocimientos más efectiva de lo que es en realidad”¹⁰. En esta forma de juego las reglas son establecidas y se espera reconocimiento a quien le corresponde la ganancia. De estas dos maneras, el juego posee reglas a seguir donde las y los jugadores (as) acceden a él por elección, es decir *libremente*, y se despiden del juego de la misma forma – en *libertad*-. En el juego de guerra de almohadas, una regla es golpear al (a la) compañero (a) solo utilizando este objeto, otra regla es no lastimarlo gravemente, por eso se utilizan objetos livianos, suaves y flexibles.

Pibúcazoum gracias a sus dos reglas generales: 1) una vez entrando al juego, es imperativo elegir la forma en la cual entrar y salir, y 2) la estancia dispondrá al tránsito en formas no usuales –la usual que el cuerpo se encuentre erecto y camine en línea recta, podría incentivar estas dos partes del juego, la dificultad para transitar las piezas. Éstas, se comprenden como una especie de reto, así como el contraste de condiciones cotidianas –de la ciudad- a poco cotidianas –en las piezas-. Considera las maneras creativas de tránsito y crea condiciones para construir situaciones ficticias que a los (las) espectadores (as) mejor les parezca.

Pero ¿el juego de qué serviría? Si bien el juego no es necesario para vivir, posee una función útil en la humanidad y en los animales, éste “rebaso el instinto inmediato de conservación y da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego “espíritu”, habremos dicho demasiado, pero si le llamamos “instinto” habremos dicho demasiado poco”¹¹. Pero entonces ¿cuál es su finalidad? Quizá primero deberíamos analizar sus características.

¹⁰ *Ibidem*, p.134

¹¹ *Ibidem*, p.12

Immanuel Kant (1724-1804), filósofo prusiano, escribió que “cuando se juega, la acción no tiene finalidad alguna y sin embargo, en la falta misma de propósito encuentra su propia finalidad”¹², proceso por el cual pasa a convertirse en entendimiento. Friedrich Schiller (1759-1805), poeta y filósofo alemán, dijo que el juego -utilizado como binomio al trabajo- es el equilibrio de la mente y de la descarga de energía vital: “El juego no es el uso de energía para el desempeño de una tarea específica, sino que encuentra una finalidad en el disfrute del uso de nuestra energía, (...) el juego satisface el imperativo fundamental de la mente de regresar a un estado de equilibrio para mantener una homeostasis psíquica”¹³. A esto, Schiller encuentra que el trabajo es restrictivo y el juego liberador, porque el primero es una necesidad y el segundo se hace por gusto.

Por un lado, Kant considera al juego como una experiencia *a priori*, un proceso para llegar al conocimiento. Y Schiller, por su parte considera al *juego estético* como la obra de arte, donde es más apropiado que los adultos puedan jugar sin restricciones y con cierta *libertad*.

Estos dos filósofos, encuentran que el juego actúa por el proceso de imaginación. Kant redacta que el ver el fuego de una chimenea, hipnotiza por la contemplación del movimiento, y así el fluir incesante de la imaginación y el diálogo interno, cesa la razón que se oponía a la imaginación -y partir del proceso de imaginación, nace el entendimiento-. Schiller establece que la imaginación se resuelve entre el *juego físico* y el *juego estético*, el primero, comprende la exteriorización de la energía, este es el primer paso para cimentar la libertad de la racionalidad porque comprende la independencia de la fantasía, la facultad para las nuevas

¹² Kant Imanuel desde Argudín Luis, *La espiral y el tiempo. Juicio, genio y juego en Kant y Shiller* (2008), Universidad Nacional Autónoma de México, México, p.121

¹³ Schiller, Friedrich desde Argudín Luis, *op.cit*, p.121

ideas, el *juego estético* en la contemplación estética, es decir, la reflexión, "porque activamente encontramos formas en el objeto y, por lo tanto, la imaginación tiene un carácter productivo afín, aunque distinto, al proceso mediante el cual reconocemos qué clase de cosa pertenece un objeto"¹⁴. En el caso de *Pibúcazoum*, las formas dinámicas y orgánicas podrían estimular la imaginación del público activo.

Kant se basaba en el juego para teorizar el proceso del entendimiento, a diferencia de Schiller -que aun basándose en Kant- reflexionó el juego en sí mismo. Él encontró "la polarización de juego y trabajo, porque el trabajo es restrictivo y necesario: su propósito es gastar menos energía y producir más. El juego, sin embargo, "no se ajusta a la ley de la economía (...) el consumo de energía no responde a un fin establecido, puede que incluso, se gaste un máximo de energía para completar una tarea; y en esta aparente contradicción de la economía encontraremos un elemento de libertad (...) pues el esfuerzo intensivo dedicado a una tarea confiere relevancia añadida al producto"¹⁵. Así que, al ser usadas las futuras intervenciones escultóricas, el público activo gastaría un nivel de energía adicional a las actividades cotidianas y *positivas*.

"El juego no se ajusta a la ley de economía. Aunque no haya una necesidad específica que determine nuestras acciones, llevamos a cabo una actividad cuyo consumo de energía no responde a un fin establecido. Se da también el caso de que haya una necesidad por satisfacer y nosotros gastemos un máximo en vez de un mínimo de energía para completar la tarea, y en esta aparente contradicción, a la ley de economía, encontramos un elemento de *libertad* y de

¹⁴ Huizinga, Johan, *op.cit*, p.126

¹⁵ Schiller, Friedrich desde Argudín Luis, *op.cit*, p.121

valor, pues el esfuerzo intensivo dedicado a una tarea le confiere una relevancia añadida al producto”¹⁶. ¿Será entonces que la solución se encuentra en la ley de la economía y su uso de energía? Según Schiller sí, de hecho, el único trabajo que Schiller encuentra que no es restrictivo y necesario es el trabajo del (la) artista gracias al manejo mismo de la energía:

(el “maestro artesano” trabaja) porque quiere hacerlo, porque es su vocación, su decisión, y su placer. Schiller diría que la razón de este proceder es que cualquier actividad donde su ejercicio involucre el juego sostiene nuestra atención porque, en el proceso de gastar energía, está a la vez produciéndola; por ello no nos desgasta, sino que nos reanima. De ahí que, si el juego no necesariamente se origina en la abundancia, por regla general éste es el efecto que causa. Si al trabajar intentamos usar la menor cantidad de energía, para evitar el desgaste físico o mental, al jugar usamos el máximo, para que el efecto revitalizador se multiplique.

En el caso del arte y de la artesanía, como en los deportes, o casi en cualquier actividad donde se quiera destacar el “Yo” se comprometa con el trabajo, el esfuerzo invertido “parece” desproporcionado a la finalidad escogida; pero esto es ilusorio. La energía nos invierte únicamente en el objeto o meta perseguida, sino en el “Yo” que se refleja en el esfuerzo invertido. Como dijo Hegel, el trabajo nos esclaviza cuando se nos impone, pero nos libera cuando se ejerce libremente el “Yo”, y al transformar al mundo se forma, conforma y construye a sí mismo. Es allí, en la propia construcción de su ser donde acaba el excedente de energía de trabajo “vivo”, lúdico. Por eso el juego, y especialmente el juego estético, es esencial para la educación (de la humanidad): porque nos enseña que el trabajo debe de ser tan productivo para nosotros como el juego, y el juego tan serio e importante como el trabajo, que la ética del trabajo no debe estar fundada en la producción y el consumo, sino en la construcción del sí mismo, del “Yo” productor, el “Yo” productor, el “Yo” creador o como diría Schiller, del artista como paradigma del hombre completo, total y feliz¹⁷

¹⁶ *Ibidem*, p.136

¹⁷ *Ibidem*, p.136-137

Gracias a esta cita que elaboró el Maestro Luis Argudín en su texto *La espiral y el tiempo* (2008), se entiende claramente que la atención hacia introspectiva -y no hacia “el deber ser”-, indicaría la *libertad* del (de la) individuo. Así como, en el caso del artesano, su trabajo es un acto libre y *negativo*, *Pibúcazoum* también se propone generar esa misma consecuencia en su público –*actos negativos*-. Al funcionar de esta forma, la presente propuesta e investigación podría ser una posibilidad frente a la *Teoría del cansancio* de Byung-Chul Han.

Byung-Chul Han en “*La sociedad del cansancio*” (2012), afirma que la causa de enfermedades neuronales como TDAH, TLP, SDO, el *Karoshi*¹⁸, es el exceso de energía *positiva*. Para contrarrestarla es necesario generar energía *negativa*, es decir anti-productiva al capital. La posibilidad que esta propuesta de investigación escultórica busca crear son dinámicas de *negatividad* en la población citadina, es decir, de entre-tiempo y re-creación donde el público activo establezca libremente su propio juego y gasto adicional de energía.

Sin embargo, y a pesar de que la serie de intervenciones escultóricas *Pibúcazoum* no está construida, se puede apreciar que las maquetas hacen referencia al juego, ya que propone un juego visual rítmico y libre según el gusto del (la) espectador (a). ¿Y este ritmo depende de qué?, ¿cómo afirmar que las maquetas producen un juego?, ¿cuáles son esos factores?

Johan Huizinga en “*Homo Ludens*” (1954), define que el juego se compone de tres características: 1) es libre, es decir, no es una tarea ni un deber moral y se juega porque se encuentra gusto en ello, 2) es temporal: se inicia y abandona en cualquier momento, y 3) tiene sus propias reglas. Las piezas de *Pibucazoum* corresponden a esto y no representan una tarea

¹⁸ Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), Trastorno Límite de la Personalidad (TLP), Síndrome de Desgaste Ocupacional (SDO), depresión y/o el *Karoshi* – muerte por exceso de trabajo-.

o deber, sino que se juega por atracción y/o curiosidad a ellas, pues están dispuestas a utilizarse en el momento en que se quiera teniendo reglas -como todo juego-:

- 1) Una vez entrando al juego, es imperativo elegir la forma en la cual entrar y salir.
- 2) La estancia dispondrá al tránsito en formas no usuales -la usual que el cuerpo se encuentre erecto y camine en línea recta-.

En esta investigación se plantea que a pesar de que todo juego tiene reglas, hay dos formas de jugar: “en el libro de Jean Duvignaud titulado *El juego del Juego* (1982), se traza una diferencia, que creemos útil (...), *Game* es un juego organizado alrededor de un núcleo de reglas, mientras que *Play*, es una palabra más general para designar el juego libre de toda traba u obstáculo; el impulso de jugar”¹⁹. Así podríamos comprender que un *Game* podría ser el basketball porque hay reglas muy específicas, como una vez que un (una) jugador (a) ha dejado de driblar²⁰ no puede empezar a driblar de nuevo, o bien que una canasta anotada a larga distancia vale tres puntos, etc, a diferencia de *Play* que puede ser ejemplificado como el saltar en un brincolín, donde no hay objetivo específico, la única regla es saltar.

Igualmente Gilles Deleuze y Félix Guattari (1980) encuentran diferencia entre campo y tablero: “el campo se conquista el terreno se controla; del campo se entienden condiciones, del tablero se respetan las reglas”²¹. A esta serie escultórica le interesa cómo podría el público

¹⁹ Duvignaud, Jean, *El juego del Juego* (1982), citado desde Argudín Luis, *op.cit*, p.117

²⁰ Driblar es un término específico en el baloncesto para referirse a cuando el /la jugador (a) atraviesa parte de la cancha, tiene la cabeza erguida y no va mirando el rebote de la pelota contra el suelo.

²¹ Deleuze Gilles y Guattari Félix (1980) citado desde *Parques: Isamu Noguchi* (2016) Instituto Nacional de Bellas Artes, Barcelona, España, p.161

activo abordar las piezas más a forma de *Play* que de *Game*, y más a forma de campo que de tablero.

Las implicaciones del juego, en *Pibúcazoum* pueden ser:

- 1) Ejercer el tiempo *negativo*: salir de la dinámica en extremo *positiva* es un acto de protesta y de *libertad*, ya que se permite poner pausa al trabajo y al deber ser para atenderse a sí mismo (a).
- 2) Disposición a la imaginación: *libertad* de utilizar la mente como se quiera, quizá sin restricciones.
- 3) Poder ejercer la inseguridad: de probar una dinámica diferente a la preponderante *positiva* y utilizar el cuerpo eligiendo su inseguridad -y no por fuerza, recordemos que todo el tiempo nuestro cuerpo está inseguro a pisar cables en la calle o que lo atropelle un auto-
- 4) Ejercer seguridad: haciendo lo que se quiera.

Pero, además esta serie escultórica se pregunta ¿qué es lo que hace divertido al juego? y ¿qué es lo que hace que un evento se convierta en juego?

En el juego de *Manotazo*, lo divertido es saber de qué forma caen las manos de las y los jugadores (as) para tomar las tarjetas, a veces las manos chocan tan bruscamente que se tuercen los dedos o bien una mano empuja a otra. Al coincidir el número en voz alta con la tarjeta, la reacción de estos (as) es en ocasiones tan lenta o tan abrupta que el hecho de experienciarla y recibir información inesperada es divertido. Es divertido aguardar eventos donde no se sabe exactamente qué pasará o se especula en posibilidades de eventos futuros. Es por eso que esta investigación plantea que lo *sorpresivo* es característico del juego, pero

¿exactamente qué tipo de *sorpresa*? Puede ser de curiosidad y descubrimiento con la presencia de las intervenciones escultóricas, de su gran formato, de su disposición para ser habitada y usada, de poder ejercer un cuerpo en sus diferentes formas, de los cambios de perfiles y accesos a las piezas.

Otra parte del juego es lo *distractor*, y con esto quiero decir lo introspectivo. Cuando un evento nos distrae, es porque este tiene más peso que el anterior y entonces prestamos atención a aquello que nos atrae más.

Lo *distractor*, en *Pibúcazoum*, en principio quizá pueda provocar una pausa en la dinámica *positiva* y volverse una ocupación atendiendo la curiosidad y /o accediendo a las esculturas a través de la mente o el cuerpo, así, puede volverse una ocupación – o bien atención- después de la distracción.

Pero, ¿cuál es la verdadera relación entre lo *distractor* y lo *sorpresivo*?, ¿puede existir uno sin el otro para que un evento se vuelva divertido? ¿El juego es sinónimo de diversión? Y si la distracción se puede convertir en ocupación/atención, ¿cómo se vincula esto con lo *sorpresivo*? ¿Y cómo se relacionan todos estos factores con una intervención escultórica habitable – es decir transitable-?

Reflexionemos, cuando a una persona la vemos vestida de una forma muy inusual según su hábito, en primer lugar, nos sorprende y en seguida podríamos pensar “Oh, se ve diferente”, “no sabía que le gustaban las botas”, “se ve mejor”, y entonces se atiende la distracción, entendiendo la distracción como esa introspección donde nos podemos escuchar. Otro ejemplo puede ser cuando viajamos en avión y de repente vemos unas nubes enormes, esponjosas, con rayos de luz solar que las pintan de calidades tonales cálidas, es decir un

paisaje sublime, entonces al ver tal sol le prestamos atención a esto y a nada más: el evento - en ese caso las nubes- nos sorprende y nos distrae.

Entonces, ¿lo *distractor* puede ser *sorpresivo*? Sí, puede que nos subamos a la azotea habitualmente a ver cómo van y vienen nuestros vecinos, eso es *distractor*, pero no es nada '*sorpresivo*' si vemos que nuestros vecinos se mueven o hacen las mismas actividades de forma automática – como los horarios en que abren y cierran los negocios, la hora en que salen los estudiantes de la escuela, etc.-y tampoco si los vemos rutinariamente. Entonces, ¿lo *sorpresivo* puede ser *distractor*? Probablemente no.

En la investigación hay posibilidad de que la *distracción* se transforme en ocupación/atención, quizá esta se relacione con la *sorpresiva* en tanto haya curiosidad e incitación al descubrimiento.

Lo *sorpresivo* y lo *distractor* están muy asociados, pero quizá para que haya *diversión* se necesita otro factor: el *alivio*. En el *bulling*, quien ejerce puede divertirse porque encuentra *sorpresiva* y *distracción* al violentar a su víctima, la víctima quizá encuentra *sorpresiva* -en la nueva forma de la violencia- y *distracción* también, pero no encontrará ningún tipo de *alivio*.

En *Pibúcazoum* estos elementos actúan como sistema, lo *sorpresivo* actúa desde el momento en que las piezas podrían generar una disrupción en el espacio público ya que no se espera que estén ahí y esa sorpresa es seguida de la *distracción* momentánea. Si se accede a las piezas las caprichosas formas de gradaciones de ancho, largo e inclinación pueden generar un constante cambio en el panorama del paisaje urbano enmarcado desde las piezas. Es decir, el tránsito del público activo generará que la pieza pareciera cambiar, pues sus perfiles no suelen repetirse. Gracias a este cambio constante puede decirse que las piezas son *inestables*.

Una hoja en blanco es inesperada en una tesis profesional para grado de licenciatura

Pero fue un cambio al texto anterior de 52 páginas

A la tercera hoja se esperaría un pequeño renglón en una hoja en blanco

Pero
como mi interés es
mostrar el cambio, más bien
necesito algo diferente, puede ser escribir en
escalera:

El cambio

Es *inestable*

Porque es difícil de predecir

Al igual que la *sorpresa*

Porque la *sorpresa* es un evento inesperado que cuando sucede provoca

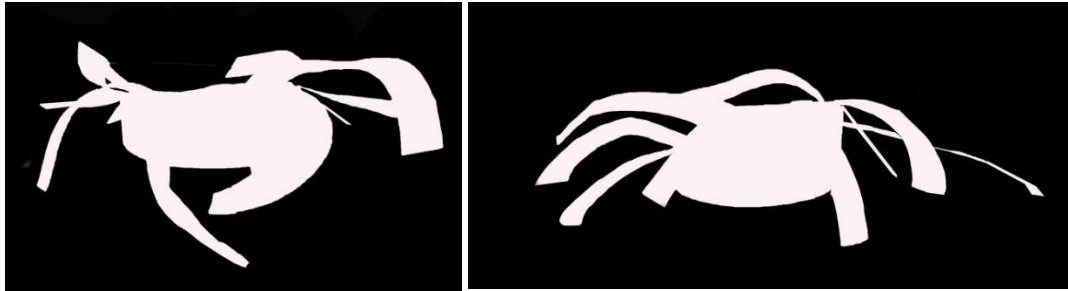


Y la *distracción* y la ~~sorpresa~~ ocurren en la **diferencia**, en algo inusual, es decir cuando

hay algún Cambio,

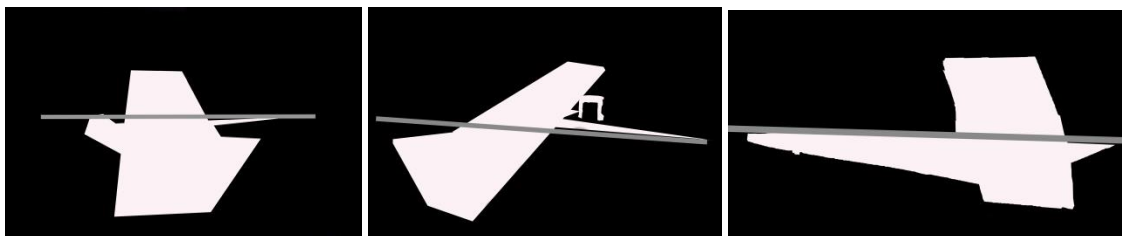
La *inestabilidad* concibe el constante cambio *Pibúcazoum*:

Al transitar en *A sazón de pozole*, vemos en los perfiles de su maqueta que sus rampas suelen percibirse muy variadas, con el tránsito dentro, abajo y sobre las rampas, cada una parece cambiar y ofrecer una invitación para acceder a la pieza (Imágenes 2.1 y 2.2).



(Imágenes 2.1 Perfil *A sazón de pozole*) (Imagen 2.2 Perfil *A sazón de pozole*)

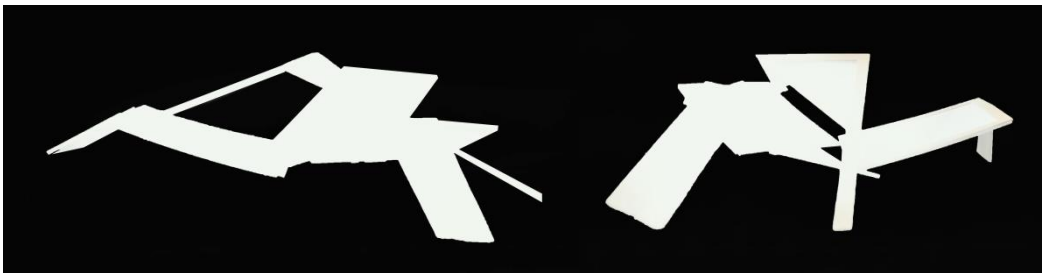
Se puede ver en los perfiles de la maqueta de *Transformer*, que sus perfiles triangulares atraen la idea de lo *inestable*. La línea gris de las imágenes 2.3, 2.4 y 2.5 representa el nivel del suelo. Se aprecia que la totalidad del perfil es más inestable de lo que vemos por arriba de la línea grisácea – que presenta el nivel 1- que sólo es una rampa, los tres corredizos subterráneos se ven *inestables* porque varían mucho su perfil en cuanto se transita alrededor de ellos.



(Imagen 2.3 Perfil *Transformer*) (Imagen 2.4 Perfil *Transformer*) (Imagen 2.5 Perfil *Transformer*)

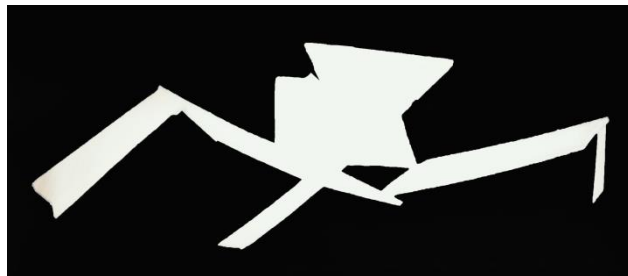
Cuando se ven de frente las rampas de *Transformer* y *A que nel*, sus perfiles parecen ser solo una pared, un rectángulo, es un perfil estable (Imágenes 2.5 y 2.8). Aunque lo interesante de este perfil es que con el tránsito circundante ese rectángulo se convierte en un triángulo, esa transformación puede parecer sorprendente *inestable* –es decir cambiante-.

A que nel, por su parte, posee cierta simetría -incluso dentro de sus trayectos (Imagen 2.9)- tiene tres diferentes perfiles, de allí en fuera sus perfiles se repiten (Imágenes 2.6, 2.7 y 2.8). A pesar de esto, en estos tres, es más *inestable* la figura del segundo nivel, pues pareciera que es propensa a caerse y tiene un cambio drástico de vista lateral a vista frontal. El tránsito que propiciaría esta escultura sería cíclico y un tanto repetitivo (Imagen 2.9). También se puede decir que la forma cambiante e *inestable* es la que posee habilidad para contrastar un cambio en la dinámica citadina *positiva* a la dinámica juguetona *negativa*, en la que la postura del cuerpo cambia y en el choque de *sorpres*a y *distracción*, al verla, puede causar contundencia y curiosidad.



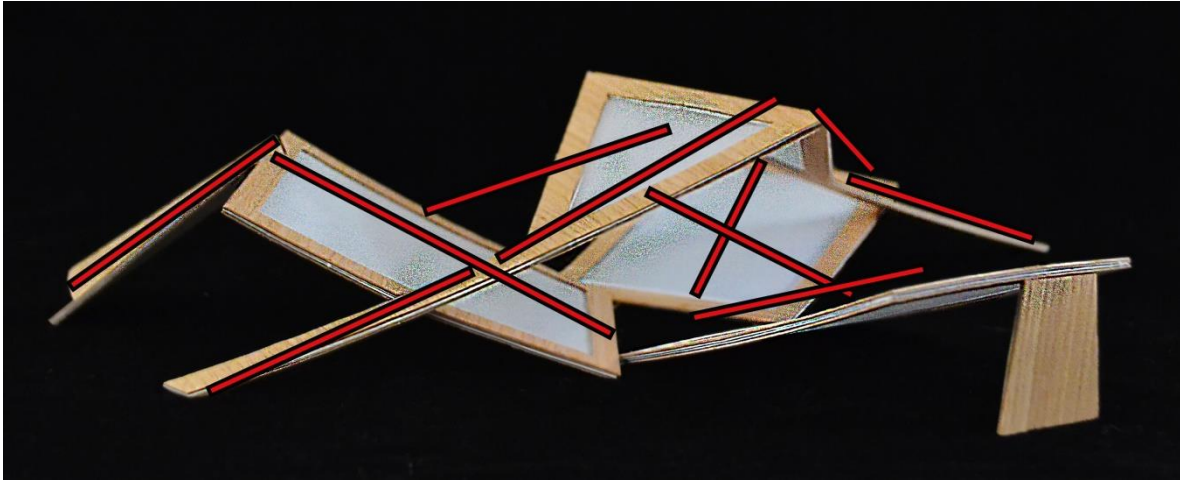
(Imagen 2.6 Perfil *A que nel*)

(Imagen 2.7 Perfil *A que nel*)



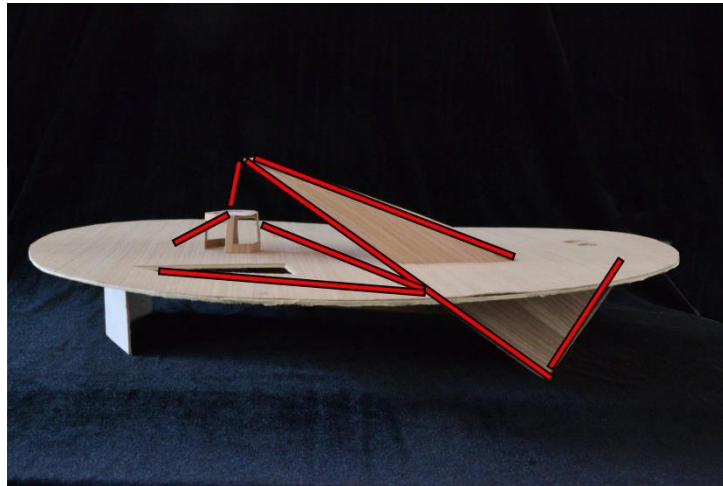
(Imagen 2.8 Perfil *A que nel*)

Esta dinámica, de hecho, es la forma con la que trabaja *Pibúcazoum* -así como *A sazón de pozole*- puede provocar el tránsito cambiante, aunque las demás piezas suelen proponer no solo un cambio contrastando una dinámica imperante, sino dentro de ellas.



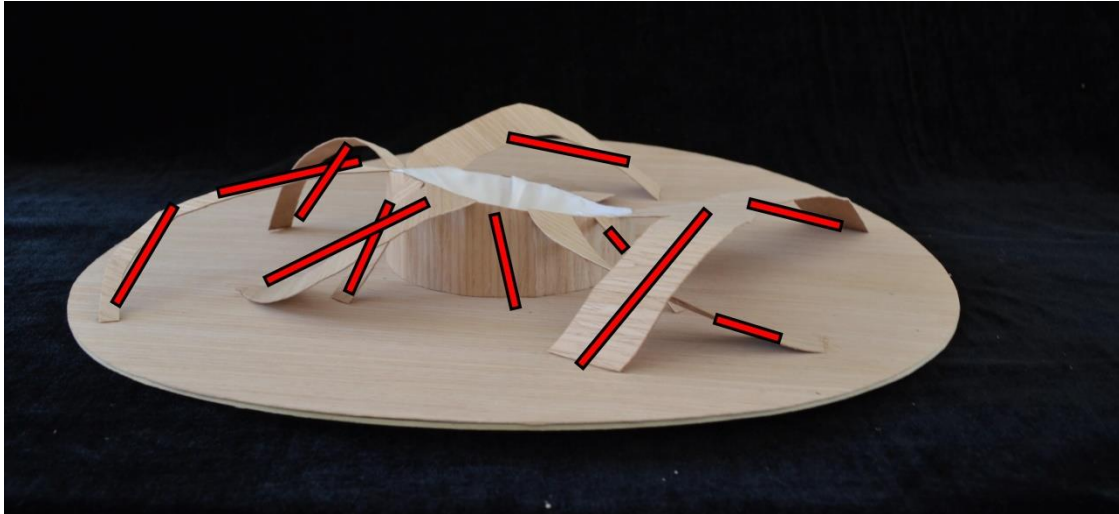
(Imagen 2.9 Rampas)

En *Transformer* el tránsito y la postura del (de la) participante cambia constantemente, las diferentes gradaciones de inclinaciones en las rampas requieren que el cuerpo esté más hacia en frente o menos, dependiendo la inclinación. Las líneas rojas evidencian el camino inclinado (Imágenes 2.9, 2.10, 2.11).



(Imagen 2.10)

Lo mismo puede pasar en *A sazón de pozole*, las calidades de las rampas-puentes-caminos, generan que la postura del cuerpo se adapte según la dificultad de tránsito.



(Imagen 2.11)

Estas variadas rampas son formas inestables que generan tomas de decisiones de acuerdo con sus calidades y sus cambios.

En la urbe, los cambios pueden ser continuos: un nuevo bache, o puesto de tamales que ocupa toda la acera, más excrementos de perro, etc., pero están dentro de una dinámica de *positividad* y se transitan evitando el menor esfuerzo posible. A pesar de que estos eventos pueden provocar *sorpresa* y *distracción*, no son lúdicos, ni proponen un *alivio* contra el cansancio como podría hacerlo *Pibúcazoum*; entonces analicemos las diferencias de las dos y los alcances del proyecto.

El siguiente cuadro plantea la comparación:

Las aceras	<i>Pibúcazoum</i>
La <i>sorpresa</i> es un elemento que provoca hartazgo porque hacen más dificultoso el tránsito (una nueva grieta o puesto ambulante).	La <i>sorpresa</i> puede generar curiosidad (el cambio constante y el formato).
No sale de la dinámica de exceso de <i>positividad</i> .	Puede provocar un tiempo <i>negativo</i> , en otras palabras un <i>entre-tiempo</i> .
No es posible que alivie los padecimientos de la <i>Sociedad del cansancio</i> .	Es posible que alivie los padecimientos de la <i>Sociedad del cansancio</i> .
A pesar de ver un nuevo puesto comerciante, o	Es disruptivo encontrar esculturas habitables

un nuevo excremento de perro en la acera, suele permanecer una dinámica usual en México.	que proponen la negación y no están en lugares netamente negativos (como parques).
Es normativa.	Propone otras normas diferentes a la norma preponderante –estancia a preferencia del público-.
Su dinámica positiva no es libre, es impuesta.	Su dinámica es un tanto impuesta pero se puede encontrar cierta libertad dentro de ella.
La forma de mover el cuerpo y pasar los obstáculos busca ser lo más cómodo posible.	La forma de mover el cuerpo puede ser de dos maneras: 1) cómoda o 2) incómoda, según el gusto del (de la) transeúnte.
Existe el factor <i>sorpresa</i> .	
En ellas hay elementos y/o eventos <i>distractores</i> .	

En la ciudad el tránsito posibilita la constante toma de decisiones, en las maquetas se decide una vez y pasos después,

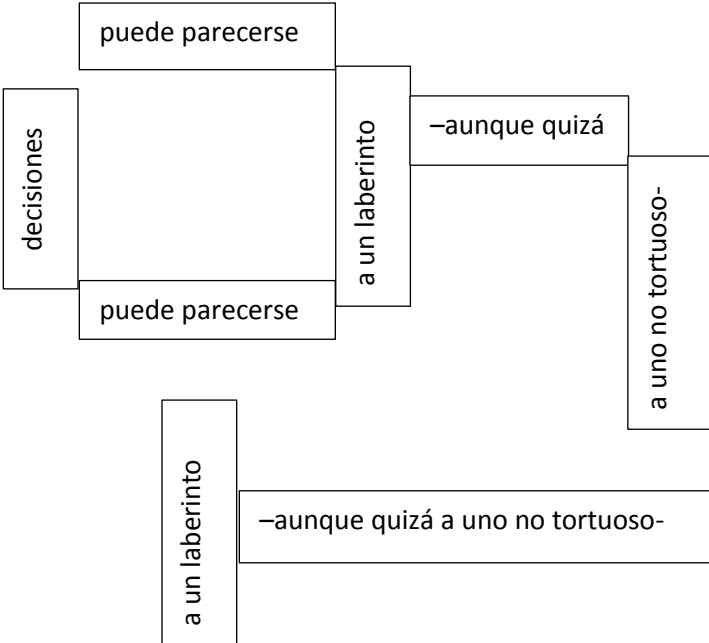
se tiene que volver a decidir
se tiene que volver a decidir
se tiene que volver a decidir

Por cuál camino cruzar

razurc onimac láuc rop

O bien, desertar...

Esa toma de



Porque las calidades en caminos cambian y el panorama a cada paso también.



Así,

estos cambios

pueden llamarse *inestables*

por el cambio de perfiles, cambio a la dinámica imperante,

cambios dentro de las piezas y cambios de postura de cuerpo.

Estas condiciones pueden provocar que el recorrido sea lúdico, pues podrían provocar formas

de tránsito libres.

2.2 Transitar y parar

El tránsito, es el recurso hipotético que utilizará el público usuario en *Pibúcazoum*, es entonces imperativo discutir aquello. ¿Cuál ha sido el papel del tránsito en la vida humana? Francesco Careri, arquitecto italiano nacido en 1966, menciona en “*El andar como práctica estética*” (2009) que “al acto de andar, va asociado, ya desde su origen a la creación artística como un cierto rechazo al trabajo”²². Francesco Careri en, hace la comparación del nomadismo y el sedentarismo a partir de las prácticas de dos personajes bíblicos, Caín y Abel: “Caín puede ser identificado como el *Homo Faber*, el hombre que trabaja y se apropia de la naturaleza con el fin de construir materialmente un nuevo universo artificial, mientras que Abel, al realizar a fin de cuentas un trabajo menos fatigoso y más entretenido puede ser considerado como el *Homo Ludens*”.²³ “Caín se dedicaba al trabajo, por lo cual se trataba por entero de un tiempo útil y productivo, Abel disponía de mucho tiempo libre para dedicarse a la especulación intelectual, a la exploración de la tierra, a la aventura, es decir al juego, un tiempo no utilitario por excelencia. Su tiempo libre es por tanto lúdico y llevará a Abel a experimentar y a construir un primer universo simbólico en torno a sí mismo”²⁴.

¿Qué significan, simbólicamente hablando, estas dos prácticas para vivir en el espacio? Gilles Deleuze y Félix Guattari han descrito (...) “el espacio sedentario está estriado por muros, recintos y recorridos entre estos recintos, mientras que el espacio nómada es *liso*, marcado

²² Careri, Francesco, *El andar como práctica estética*. (2009) Editorial Gustavo Gili, Bancelona, España, pp33

²³ *Ididem*, pp30

²⁴ *Ididem*, pp32

tan solo por unos “trazos” que se borran y reaparecen con las idas y venidas”²⁵. ¿Y cuál sería el caso de *Pibúcazoum*? Por un lado las maquetas son una construcción, que no están estriadas totalmente por muros – a excepción de *Transformer-*, en tanto construcción no se siente un suelo liso pero sí crea condiciones para un errabundeo.

Careri encuentra que gracias al nomadismo y la deriva²⁶, la manera de transitar en las ciudades puede ser lúdica y poética. Explica que la deriva es literalmente la distancia que recorre un barco por efecto de corriente, el capitán elige hacia que aguas navegar, de qué forma, y en el proceso descubre y hace de su conocimiento más sitios y caracteres del océano²⁷. Si existen posibles soluciones como la que describe esta investigación y la de Careri de habitar lúdicamente la ciudad, es que denota una insatisfacción de las ciudades ¿Qué tan impositiva es la arquitectura y el urbanismo? Stromes descubre que incluso el lenguaje condiciona nuestra concepción y uso del espacio (...); la geometría del lenguaje articula nuestro ser-en-el-mundo²⁸ Si bien, las ciudades regulan a los cuerpos dentro del espacio y los educan gracias a las conductas y dinámicas, el estado regula nuestros cuerpos –a través de todos los medios posibles, incluso en el ámbito alimenticio, pero esta vez nos enfocaremos al espacio-. ¿Y cómo fue que surgió la arquitectura?, ¿cómo fue que del nomadismo nuestros ancestros se trasladaron a ser sedentarios?

Según el filósofo alemán Martin Heidegger en su texto “*Construir, habitar, pensar*” (1951), “describe el construir como una forma de habitar, pensamiento fundado en la etimología de

²⁵ Gilles Deleuze y Félix Guattari (1980) citados desde Careri, Francesco, *op.cit*, pp38

²⁶ Es muy claro que Careri es partidario de la Théorie de la dérive de Guy Devord y de la deriva situacionista, por tal sus textos evocarán a la deriva y el palimpsesto como posible solución de vivir las ciudades.

²⁷ Conferencia “Andar como práctica estética”, 7 de abril de 2014 consultado en <https://www.youtube.com/watch?v= J-h92kODzc>

²⁸ Stromes desde Pallasmaa, Juhani, “Habitar” (2017), Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, pp25

los conceptos, sugerida por las antiguas palabras alemanas *Bauen* (construir) y *baun* (habitar, retenerse, permanecer). Sobre el concepto de construir es en sí una forma de habitar; el habitar es el modo a través del cual los mortales están en la tierra y el construir como habitar se despliega en el construir que cuida, es decir, que cuida el crecimiento...y en el construir que levanta edificios”²⁹; se habita y se construye simultáneamente: “habitamos no porque hayamos construido, sino que construimos y hemos construido en cuanto habitamos, esto es, en cuanto somos habitantes”³⁰. ¿Y qué es eso que se vuelve habitable?, ¿todo lo que alberga una presencia humana es habitable?, ¿una casa –es decir hogar- es igualmente habitable que las oficinas donde trabajamos?

Heidegger plantea que el construir tiene el habitar como meta, sin embargo, la idea de construir como edificar es el dejar de habitar porque se nulifica la cuaternidad – relación entre cielo –divino y humanos – tierra-. “El ser, según Heidegger, habita en la medida en que realiza la Cuaternidad y asume su esencia en un “no ser” metafísico. El habitar, más que un residir y un estar, es relacionarse; por lo tanto, un punto fundamental del habitar es el aspecto dinámico y comunicativo”³¹. Puedo concluir con ayuda de Heidegger, que el binomio parar y andar van de la mano en la forma de habitar las ciudades, las dos son experiencias y prácticas culturales que construyen a comunidades; pero entonces ¿por qué hay habitantes que no tienen ni satisfacción con la ciudad?

²⁹ Martín Heidegger en Massimo Di Felice, Paisagens Pós-urbanas. O fim da experiencia urbana e as formas comunicativas do habitar, Sao Paulo, Annablume (col. ATOPOS), 2009, p.36 desde Salazar, González, *op.cit*, p.59

³⁰ Heidegger, Martin, *Construir, habitar, pensar* (1951), La Oficina Editorial, Barcelona, p.88

³¹ Azevedo Salomao, Eugenia María, *Habitar y habitabilidad*, (2011) en Salazar González, Guadalupe, et, al, *op.cit*. p.59

¿Cómo se puede abordar la conclusión de Heidegger y Careri en la serie escultórica? ¿es que acaso solo serán construcciones que olvidan el habitar o generarán relaciones en el aspecto dinámico y comunicativo?

Recordemos que los sitios elegidos son lugares *positivos* -es decir altamente productivos-, espacios que por tal motivo es practicado el olvido hacia la forma de habitar son descritos por Han:

“La sociedad disciplinaria de Foucault, que consta de hospitales, psiquiátricos, cárceles, cuarteles y fábricas, ya no se corresponde con la sociedad de hoy día. En su lugar se ha establecido desde hace tiempo otra completamente diferente, a saber: una sociedad de gimnasios, torre de oficinas, bancos, aviones, grandes centros comerciales y laboratorios genéticos. La sociedad del siglo XXI ya no es disciplinaria, sino una sociedad de rendimiento. Tampoco sus habitantes se llaman ya “sujetos de obediencia”, sino “sujetos de rendimiento”. Estos sujetos son emprendedores de sí mismos. Aquellos muros de las instituciones disciplinarias, que delimitan el espacio entre lo normal y lo anormal, tiene un efecto arcaico. (Han, 2010, pp25)³²”.

El espacio condiciona los cuerpos a través de la arquitectura y el urbanismo, y éstas pueden ser tan contundentes que influyan más que los genes mismos, sin embargo, el espacio no es la total y única condición, lo es también su construcción en cuanto a la dinámica de espacios.

¿Realmente *Pibúcazoum* tendría una dinámica de tránsito *libre*?

¿Qué otras formas de tránsito libres hay?

¿Quizá el *skate bording* o el Show de terror de Six Flags?

³² Han, Byung-Chul, *op. cit.*, p.25

¿Cuál o cuáles podrían ser las diferencias de *Pibúcazoum* comparándola con estos dos eventos?

En el siguiente apartado se hará un cuadro comparativo para saber a qué nos referimos con cada uno y cuál es la excepcionalidad de *Pibúcazoum*.

2.2.1 *Skate bording vs Pibúcazoum*

Como ya analizamos con anterioridad, *Pibúcazoum* pretende ser un juego que, por ofrecer un momento *negativo* puede mitigar las actividades en exceso *positivas* y crear un equilibrio mental, incentive la imaginación en el público para sí misma, y que provoque *sorpresa*, *distracción* y *alivio* hacia una dinámica citadina preponderantemente productiva. Pero, esta serie escultórica no es el único juego que posee estas características, entonces ¿qué lo hace diferente?

Para los comparativos, se eligieron dos actividades que poseen las anteriores características y que se practican dentro de la ciudad: el *show de terror de Six Flags* y el *Skate bording*. El siguiente cuadro muestra cómo sucede la *sorpresa*, la *distracción*, la toma de decisiones, entre otras características, de las actividades.

<i>Show de terror de Six Flags</i>	<i>Pibúcazoum</i>	<i>Skate bording</i>
En principio no <i>sorprende</i> porque se predispone a asistir.	En principio puede <i>sorprender</i> las primeras veces porque no se espera que estuviese.	En principio no <i>sorprende</i> porque se predispone a asistir.
Ya inmersos (as), es <i>sorpresiva</i> la forma en la que las y los actores y actrices	Son <i>sorpresivos</i> los cambios, en cuanto a perfiles.	Es <i>sorpresiva</i> la habilidad para hacer trucos cada vez más difíciles.

asustan al público.		
No es impositivo porque se dispone, se paga y se viaja para acceder.	Es impositivo porque no se consensa su instalación.	No es impositivo porque se dispone a comprar la patineta y a subirse en ella.
Se accede por elección y libertad.		
Se termina por elección y libertad.		
Está inmerso en la ficción porque de alguna forma se cree que los actores y actrices son verdaderos zombies.	Posibilita la ficción y se puede vivir otra dinámica.	Posibilita la ficción, quizá volar sobre la patineta.
Se practica en un lugar determinado (Six Flags).	Se practica en un lugar determinado (Las intervenciones escultóricas).	No se practica en lugares determinados pero sí en condiciones donde la patineta se pueda deslizar.
Espacio privado.	Espacio público.	Generalmente espacio público.
Transito lento y/o rápido.		Tránsito rápido.
Provoca casi total aislamiento y <i>distracción</i> .	Provoca aislamiento y <i>distracción</i> .	
Hay inseguridad mental, y quizá física pero no mortal, a excepción para las personas que no tienen buena salud (problemas cardiacos).	Puede haber inseguridad de cómo moverse en el espacio de las piezas; aunque también dependen las acciones del público usuario.	Hay una extrema inseguridad del cuerpo, en algunos casos mortal.
Existe el reto de asistir y ser "valiente".	Existe el reto de transitar con habilidad en sus planos sinuosos.	El reto es bastante demandante: hacer todos los trucos que se puedan sin caer de la tabla, entre más complicados mejor.
Proporciona libertad de trayecto del (de la) participante pero solo dentro del parque.	Proporciona cierta libertad de tránsito y la forma en que se transita.	Proporciona una gran libertad de tránsito, su única condición es poder deslizarse.
El asunto no es llegar de un punto al otro, sino la experiencia misma. Son dinámicas <i>negativas</i> y de <i>entre-tiempo</i> , es decir, no productivas –para el público que las consume-.		
La relación entre la <i>sorpresa</i> y la <i>distracción</i> : La <i>distracción</i>	La relación entre la <i>sorpresa</i> y la <i>distracción</i> : podrían	La relación entre la <i>sorpresa</i> y la <i>distracción</i> : para las

es mayor que la <i>sorpresa</i> en este caso, ya se sabe el costo de la entrada, que se encontrarán personas disfrazadas de zombie, que es en un horario específico, etc. el lugar es cerrado y sumando la ficción crean un aislamiento a los deberes cotidianos.	ocurrir las dos en la misma magnitud en principio, pero con el paso del tiempo puede hacer que la <i>sorpresa</i> o bien las dos se pierdan.	personas espectadoras de este deporte, es realmente <i>sorprendente y distractor</i> . Para las personas que lo practican puede que sientan más <i>distracción</i> que <i>sorpresa</i> , porque previamente planean sus prácticas.
El costo del boleto es alto.	Es gratuito.	Se debe de conseguir –o pagar- una patineta.
Socialización y encuentro de clase media y media alta que casi no ejerce relación dentro del parque.	En un futuro podría ejercerse con un sentido local comunitario o no.	Surgido como experimento extremo de una comunidad estadounidense, consolidada como símbolo y socialización de contracultura, próximamente ejercida en Los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

El *Show de terror de Six Flags México*, dura solo algunos días del año: en Halloween y Día de Muertos. Está hecho para atraer más visitantes al parque, y aunque es un evento de mercado privado, puede decirse que es todo un espectáculo y un juego para adultos. El boleto es algo costoso, y el espectáculo solo es para adultos, es decir, es muy privado, solo asisten personas adultas, en su mayoría jóvenes (18-35 años) de clase media y media alta.

El *skate bording* no tiene espacio específico, aunque existen parques construidos para su práctica, solo se tiene que prever un lugar donde deslizarse. Su única regla es permanecer sobre la tabla, y a partir de esa regla se utiliza lo que sea, barandales, rampas, arboles, banquetas, etc., ¡y hasta tubos de concreto!



(Imagen 2.12)



(Imagen 2.13)

El hábil muchacho de las Imágenes 2.12 y 2.13, da la vuelta entera dentro del tubo. Volar sobre la tabla o estar de cabeza en la patineta son situaciones sorprendentes, altas en ingenio e imaginación, en reto y en habilidad. Es por eso que puede decirse que ésta es una práctica juguetona.

El *skate bording*, es conocido por practicarse mayormente entre jóvenes (13-25 años) del género masculino, pero hay muchas más personas que lo practican: infantes, adultos, y en todas las edades mujeres. Aunque se practica en espacios públicos, y por eso se podría suponer que cualquiera puede jugar, no es así, la misma dinámica, rezaga a los adultos mayores, a indigentes, a personas que creen que el *skate bording* trae consigo un problema de drogas, por mencionar algunos ejemplos.

Como ya hemos visto, la propuesta de las intervenciones esculturas de *Pibúcazoum* pretenden ser *sorprendentes, distractoras*, retadoras con el cuerpo y mente, pretenden incentivar la imaginación y la competencia, el aislamiento a la dinámica preponderante y también ser usadas por personas, especialmente por adultos (as) jóvenes de clase media, o bien, personas

que estén dispuestas a tener un tiempo no productivo y lúdico. Así como lo hace el *skate boarding*; estas dos dinámicas tienen muchas características en común, la pregunta es ¿cuáles pueden ser las diferencias? La respuesta puede ayudar a clarificar la aportación de *Pibúcazoum*.

Recordemos que *Pibúcazoum*, elige lugares precisos para el montaje de las piezas y analiza la situación de la Ciudad de México. Se puede decir que comprende lugares donde hay:

- 1) Lugares con posesión de dinámicas altamente *positivas*.
- 2) Frecuentados por habitantes con domicilio dentro y fuera de la localidad.
- 3) Espacios públicos, dispuestos a cielo abierto y ocupados como pasillo.
- 4) Cercanos con medios de transportes públicos.
- 5) Desplazamiento constante de gente de clase media baja, media y media alta.
- 6) Poseedores de puntos de reunión a los alrededores -como comercios-.

En esta investigación escultórica la relación entre la *sorpresa* y la *distracción* se presentarán de forma sistemática, las dos podrían pasar al mismo tiempo. La *sorpresa* podría pasar al percatarse de que existe una escultura, que es habitable/transitable, que contiene escondrijos y pasadizos subterráneos, etc; por su parte, la *distracción* puede pasar al mismo tiempo al descubrir los elementos anteriores. Es cierto que la pieza podría competir en cuanto a *distracción* con los negocios, pero a diferencia de estos; en primer lugar, la escultura propondría el elemento lúdico e *inestable* – es decir cambiante-, y en segundo lugar, la disposición del espacio público haría que fuera gratuita y más accesible que todos los demás recintos.

La relación entre la *sorpresa* y la *distracción* se manifestaría casi como una sola sensación: el hecho de ver un pedazo de la calle cerrada con una forma escultórica que remite al juego haciendo un lugar de socialización temporal, dejaría pensando que quizá algo no corresponde, y en ese pensar se encuentra el tiempo *negativo* que también puede ser lúdico en tanto su cambio de posibles respuestas a la pregunta ¿qué hace 'esto' aquí?

Todas las piezas tendrían una instalación porque se busca el elemento cambiante y *sorpresivo* en el hecho de encontrar casi de la noche a la mañana una escultura en un lugar donde quizá no debería estar y después de un tiempo no encontrarla.

Las tres piezas habitables tendrían una relación con el espacio a cielo abierto. ¿Puede este elemento acudir a la *libertad*? Se tiene como castigo permanecer, un largo tiempo, en un lugar con cuatro muros y un techo, como una prisión no permite ver hacia el exterior y eso parece limitante.

También hay que tener en cuenta que el 90% del tiempo lo pasamos en interiores³³, porque acogen, pero nos permiten entrar y salir de ellos en el momento en que se quiera. De esta forma pueden funcionar las piezas, las tres acogerían y aislarían al público usuario, pero la dejarían transitar con cierta *libertad*. Además, ver hacia el cielo es un acto *negativo* y se asocia con la imaginación, como el encontrar figuras reconocibles en las nubes.

Pero volvamos a la pregunta ¿cuál es la diferencia entre el *skate boarding* y las futuras piezas de *Pibúcazoum*? Realmente, en términos de dinámica, las dos podrían tener pocas diferencias, ya que ambas establecen los mismos términos de juego: 1) el juego puede presentar una

³³ L'Agence de l'Environnement et de la Maitrise de l'Energie,(Mayo 2016) Etre écocitoyen a la maison, p.14, consultado en www.ademe.fr/guides_fiches_practiques

alternativa para ejercer el tiempo *negativo* de la forma que se quiera, 2) se puede predisponer al cuerpo para actuar de una forma inusual e incluso insegura, 3) al ejercer acciones de gusto personal, se puede contar con la posesión de la imaginación, ficción y /o competencia y 4) el uso de la energía en el juego no se ahorra.

A las dos les interesa la urbe y surgieron como una dinámica *negativa*³⁴, la diferencia quizá se encuentre en que el *skate bording* es una dinámica practicable en cualquier parte y *Pibúcazoum* solo en los lugares propuestos. Además *Pibúcazoum* consideró las localidades particularmente y pretende ser un parteaguas para la concepción de la habitabilidad en esos lugares seleccionados a diferencia del *skate bording* que mientras se popularizaba se adoptó para el ambiente meramente urbano y se fue adoptando como símbolo y actividad distintiva de una comunidad específica, la cual ha tenido pocos matices en las ciudades de diversas partes del mundo.

Concluyendo, estas dos contrapartes fueron de utilidad para entender los factores que, cuando actúan como sistema, posibilitan un juego: la *sorpresa*, la *distracción*, la *inestabilidad* y el *alivio*. Este sistema de elementos por lo general es un cambio a la normatividad, no solo para aliviar las actividades *positivas*, también para fomentar el juego, una actividad importante para la vida humana -y animal-, un equilibrio vital.

Pero ahora pensemos, si las dos actividades surgieron como *negativas*. Esto significa que hay una necesidad de ejercer las ciudades, y que hay una insatisfacción en las urbes de parte de las y los habitantes. ¿Cómo sucedió esto si Heidegger afirmó que el construir y el habitar van

³⁴ El *skate bording* surgió en los años 50's cambiando la modalidad de surfear exclusivo en las olas a surfear en superficie terrestre. Después de los años 80's empezó su consolidación como movimiento punk, y fue hasta principios de siglo XXI que se conocerá como deporte.

de la mano?, ¿por qué ya no hay identificación -sino fastidio y estrés- habitando las ciudades? Quizá las ciudades que se construyeron con la cultura y las tecnologías de todo siglo XX -siglo en que las ciudades se vieron atiborradamente alimentadas- ya no responden a las necesidades actuales, o quizá nunca respondieron a las necesidades de la mayoría, solo a personas con poder adquisitivo -empresarios- y de decisión -puestos gubernamentales- de construcción de las urbes. Un ejemplo de esto son los altos rascacielos que cuestan millones de dólares y su vida promete bastantes décadas gracias a materiales durables; si estos edificios acabaron con los nichos ecológicos y producen cantidades industriales de CO₂, hoy se buscan desarrollos autosustentables y *ecofriendly*, ¿qué hacer esos cientos de edificios ahora arcaicos? ¿será que la mejor forma de construir es sin pretender que un edificio viva décadas o siglos para cambiarlo cada vez que haya un cambio generacional? ¿y ese cambio puede ser la solución -como lo quiere clarificar *Pibúcazoum*-? ¿podemos hacer el cambio?, ¿cómo?

En esta parte, se clarifica aún más el tinte político de *Pibúcazoum*, quizá esta investigación mostrará que existe en la población de las urbes una necesidad de empoderamiento y participación de sí en este sentido; quizá al cerrar –e instalar *A que nel* en- dos carriles de la calle Xocongo realmente se construya una dinámica de convivencia para una pequeña población de la colonia, sea cual sea -indigentes o infantes de clase media-. O quizá, a una semana de su instalación, *A que nel* sea desinstalada a petición de las y los habitantes. No todas las propuestas pueden ser beneficiosas, algunas pueden parecer más bien una pregunta que resolver: ¿realmente necesitamos tiempo *negativo*?, ¿cómo ejercerlo? y si la respuesta es a través del juego, ¿cómo jugar y con quiénes?, ¿puede existir en el futuro una acción empleada para ejercer efectivamente el tiempo de trabajo con el juego como lo propone Schiller en el trabajo del (de la) artista?. ¿Para las posibles soluciones podría seguir existiendo

una estrecha relación entre la *sorpresa*, lo cambiante y lo *distractor*, o no? Y si sí, ¿cómo podrían ser estas relaciones?

Todas estas respuestas no serán del todo contestadas en esta etapa de la investigación más que hipotetizadas, pues se plantean como determinantes las acciones que ejerzan las y los habitantes sobre las piezas, en el momento que se logren elaborar. La presente investigación no tiene ninguna intención de estigmatizar a cada población, ni crear condiciones del todo beneficiosas para absolutamente toda la población -eso sería tonto-, ni tampoco ser incluyente, solo se tiene como planteamiento una vasta cantidad de preguntas en torno al papel del juego en la *habitabilidad*.

3 De la ficción a la ciudad

3.1 La recreación como posibilidad de habitabilidad

“Toda ficción se inscribe en nuestro espacio como viaje”

Michel Butor

Hasta ahora se ha hablado de las características de *Pibúcazoum* y de cómo trabaja el tiempo *negativo* a través de tres componentes fundamentales del juego: la *inestabilidad*, la *sorpresa* y la *distracción*. Pero se ha dado por hecho que el espacio público y la urbe existen, ¿cuál sería su relación con este medio?

La urbe, se piensa, está dividida en espacios públicos y privados, y lo privado consume cada vez más el espacio público:

El espacio perdido corresponde al espacio público democrático en la sociedad contemporánea y que denuncian la emergencia de fenómenos de privatización, en lo que se ha llamado la disolución de la ciudad. Se cuestiona fundamentalmente la capacidad cohesionadora del sistema de espacios públicos, y la creciente privatización urbana, cuyas manifestaciones ejemplares, se encuentran en la sustitución de las calles y las plazas por un conjunto de artefactos urbanos de dominio privado y la transformación del paisaje urbano por fenómenos de homogenización de la ciudad, hipervigilancia y control espacial. (Berroeta y Vidal 2012 pp31)³⁵.

³⁵ Berroeta, Héctor y Vidal Tomeu, *La noción de espacio público y la configuración de la ciudad: fundamentos para los relatos de pérdida, civilidad y disputa*, (2012), p.31, consultado en <https://journals.openedition.org/pois/3612>

pero, en realidad “el espacio público no es en absoluto el antónimo del espacio privado”³⁶, parece que más bien hay una interdependencia mutua. Así como el espacio público cada vez es más privatizado gracias a

espacios pseudopúblicos que vienen a reemplazar los entornos de sociabilidad tradicionales, la calle es reemplazada por corredores o túneles peatonales (Boddy, 1992), el mercado, por los centros comerciales (Crawford, 1992) y los barrios, por comunidades cerradas (Atkinson & Flint, 2004). Nuevas formas de control y seguridad modifican las dinámicas de sociabilidad posibles en la ciudad (Davis, 2003) y las estrategias de mercado, asociadas a estéticas globales, homogenizan los entornos urbanos (Sorkin,1992). (Berroeta y Vidal 2012 p.31)³⁷.

el espacio privado cada vez se hace más público a través de la Internet y redes sociales y la arquitectura contemporánea que propone muros transparentes.

¿Qué tanto la Internet ha hecho personas fragmentadas? Si bien esta red surgió como una posibilidad de conectar y hacer comunidades a través del mundo. La Internet se ha conformado como parte de los medios, como la televisión y el periódico. Estos medios han articulado un Nuevo Espacio Público donde interviene el Estado, la inversión privada y la sociedad civil, dicho espacio es controlado gracias a la difusión masiva de algún contenido donde la opinión pública tiene un mayor peso que la comunicación política –cara a cara a

³⁶ Perán, Martí, *Arte público punto cero. Notas para una recapitulación* en Águilar Díaz Miguel Ángel, *et, al, Lugar_cero. Reflexión polifónica sobre el arte y la ciudad*, (2012), México, p.183

³⁷ Berroeta, Héctor y Vidal Tomeu, *op, cit*, p.31

forma de *Ágora*-. De esta forma el dominio de la sociedad civil se logra en las opiniones públicas que controlan las inversiones privadas y el estado en la dinámica mediática de acuerdo a sus intereses³⁸.

Pero, a pesar de ser controlada la opinión pública, ha habido casos en que los medios han funcionado para otras comunidades. Fue el caso de las elecciones presidenciales mexicanas de este mismo año: los contenidos –entre notas informativas, memes, canciones, etc- a favor de Andrés Manuel López Obrador se desbordaban por una gran mayoría en los smathphones mexicanos culminando en el triunfo del candidato de izquierda.

Entonces quizá la manipulación de medios no solo puede ser ejercida por algunos sectores, sino por aquel y aquella que tenga acceso a ingresar al medio³⁹. ¿Y cómo se ejerce este ajenciamiento en las calles? En las calles, se supone, ingresa cualquier (a) persona sin importar su género, clase social, escolaridad, etc. ¿pero esa premisa realmente es cierta?, ¿una persona de clase media alta puede sentirse segura al pasear en Tepito a las once de la noche vistiendo unos tenis Jordan y portando un Iphone 8 plus?, ¿una pareja homosexual puede sentirse del todo segura cuando transita en la colonia Guerrero?, ¿una mujer indígena puede sentirse cómoda o disfrutar la dinámica de Polanco? La respuesta parece ser no. Las etiquetas que llevamos puestas nos condicionan para movernos en ciertos lugares y de tal forma. En las

³⁸ Trujillo Reyes Blanca Flor, Ramos Juan Mario, Serrano José Antonio, *El lugar del hábito en la experiencia en Deliberar con John Dewey: ciencias sociales y educación*, (2015), Universidad Pedagógica Nacional, México, p.102

³⁹ Si bien hay un ejercicio de opinión, este no es democrático, en México aún existen poblaciones rezagadas de la Internet. Cabe destacar también que los espacios públicos jamás han sido del todo democráticos, en la Ilustración, solo podían ejercer sus derechos, las personas caucásicas del sexo masculino e ilustradas, así como en el *Ágora* no podían entrar mujeres, esclavos e infantes.

calles se evidencia cómo es la cultura donde hay un ejercicio de poder entre las y los habitantes.

Se puede decir entonces que a pesar de que los espacios públicos –digitales o no- en los que habitamos son regulados, la sociedad civil tiene la posibilidad de ejercer un ajenciamiento sobre ellos. Jonh Dewey (1859-1952), filósofo estadounidense, “concedía especial importancia a la posibilidad de restaurar el sentido de lo público con base en la comunicación. Suponía que los individuos serían capaces de conducir la vida pública y contrarrestar la disgregación y atomización experimentadas”⁴⁰, y esta forma puede ser introducida a través de un proceso de inteligencia y asimilación que él mismo llama *hábitos reflexivos*.

Si bien, el espacio modela las conductas de los cuerpos, y junto con las normas nuestras mentes, el hábito no solo es la simple repetición de actos específicos. Para Dewey (1964) el hábito quiere decir “sensibilidad a accesibilidad especial a ciertas clases de estímulos, de predicciones y aversiones permanentes; significa voluntad”⁴¹. Cuando un (a) individuo tiene una *experiencia reflexiva* y no está satisfecho (a), por impulso cambia sus hábitos, “se trata de expresiones del crecimiento porque el controlar el ambiente que se habita, significa la selección pertinente de las condiciones que conduzca a las metas que se tienen previstas”⁴².

Recordemos que esta investigación escultórica propone una posible solución a través del juego partiendo de la *Teoría del cansancio* de Han, ya que “el juego es una de las pocas maneras aún vigentes y en parte aceptadas de apropiarse de ese espacio extraño y

⁴⁰ Trujillo Reyes Blanca Flor, *et, al*, op, cit, p.102

⁴¹ Dewey, Jonh (1964) desde Trujillo, Reyes Blanca Flor, *et,al*, op, cit, p.102

⁴² *Idem*

amenazante que es la calle. Cuando las grandes metrópolis nos hacen olvidar los ritos comunitarios, sacros o políticos que nos permiten exterior en un lugar significativo, quedan, como último recurso, esos pequeños rituales, sutiles y perecederos, reinventados cotidianamente en el juego”⁴³. Por otro lado, si no funcionara como una posible solución podría, de otra manera, llegar a ser una posibilidad de provocación bajo la cual se podrían encontrar otras soluciones.

En la Bienal de Arquitectura de Venecia 2018, Yvonne Farrell y Shelley MacNamara, directoras de dicha bienal, propusieron hablar del espacio público como un *freespace* que implica “generosidad de espíritu”, “sentido de humanidad”, que “celebra la capacidad de la arquitectura para encontrar generosidad adicional e inesperada en cada proyecto”. Ellas hablan de “los dones gratuitos de la naturaleza” y también del “bienestar para cada ciudadano de este débil planeta”. Mencionan que el *freespace* puede ser un espacio de oportunidad, un espacio no programado; un espacio libre para usos concebidos”. *Free* puede traducirse como gratuito, pero también como algo suelto, generoso, despreocupado. Desde el manifiesto que acompaña esta edición de la Bienal se habla de “la habilidad de la arquitectura para promover (*gifts*) espaciales gratuitos (*free*) y adicionales a quienes la usan, así como atender (*adress*) los deseos (*wishes*) tácitos (*unspoken*) de los extraños”.

A mí no me parece que la arquitectura sea generosa y genere un espacio despreocupado, o libre. *Pibúcazoum* no tiene buenas intenciones, ni mucho menos pretende ser democrática; más bien, propone ser una provocación para pensar en los hábitos y la forma de ejercer

⁴³ Parques: Isamu Noguchi (2016) Instituto Nacional de Bellas Artes, Barcelona, España, p.160

nuestro cuerpo y mente por la ciudad⁴⁴. Disponer algo en el espacio público es un lenguaje específico, raya en el sentido de lo presencial, expositivo y realizable, pero sobre todo en lo político.

What we need in public art today is not consensus but communication. Public art can provide a genuinely enriching experience, more than a civic logo or urban amenity. Good public art (good for the public and for art) functions as an invitation to dialogue not an inaccessible monologue. It exists as an affination than art has an active and meaningful role in public life. (Harriet, 1992)⁴⁵.

¿De qué forma se ejercería un rol significativo en la vida pública así como un tiempo *negativo* y de resistencia ante la *positividad*?, ¿son necesarios más lugares para propiciar las recreaciones para así provocar un rol activo en el público y qué tipo de re-creaciones deberíamos habitar?, ¿todas las personas podríamos tener un trabajo donde la ejecución de la energía no sea ahorrativa⁴⁶?, ¿cómo ejercer la *sorpres*a y la *distracción* en la forma de habitar y de trabajar y no solo en la actividad lúdica?

⁴⁴ Griborio , Andrea, *What are we talking about when we talk about space*,p.93 , Arquine. Revista Internacional de arquitectura y diseño, número 84, verano 2018

⁴⁵ Harriet, Senie *Contemporary public sculpture. Tradition, transformation and controversy* (1992), Oxford University Press, Inglaterra, p.276 (Lo que nosotros necesitamos en el arte público no es consenso sino comunicación. El arte público puede proveer de una experiencia genuinamente enriquecedora, más que un logo cívico o una amenidad urbana. El buen arte público (bueno para el público y bueno para el arte) funciona como una invitación al diálogo, no un inaccesible monólogo. Esto existe como una afirmación de que el arte tiene un rol activo y significativo en la vida pública.)

⁴⁶ Schiller menciona que hay diferencias entre el trabajo y el juego, porque el primero ahorra energía y el juego la gasta en desmedida, el único trabajo que no es así, es del artista, porque su actividad no es propiamente productiva sino lúdica.

Quizá al ejercer lo lúdico en más actividades que hacemos a diario puede generar un equilibrio del que habla Schiller⁴⁷; o a palabras de Han, puede ser el equilibrio entre lo *positivo* y lo *negativo*. Este cambio de equilibrio entre *positivo* y *negativo* puede cimentarse en la construcción tangible y cultural de las ficciones de las y los habitantes en su colonia específica. En otras palabras, *Pibúcazoum* en tanto posibilitador del juego, y el juego como posibilitador del reconocimiento de ficción, y la ficción posibilitadora del reconocimiento de opciones a elegir, y las opciones a elegir como de la participación, y la participación como del cambio, y el cambio que, en este caso puede buscar una nueva forma de concebir y habitar el espacio público.

El construir desarrollos tan pretenciosos como enormes, y tan enormes como inamovibles hace que sea todo un reto para la generación y y z. Construir una ciudad con necesidades diferentes. De hecho, en la arquitectura y el diseño industrial, los productos más innovadores y solicitados son aquellos que posibilitan el cambio, por ejemplo, las casas con tecnología para subsistir en el agua: estas casas podrían ser la base de las ciudades en el agua y así no habría límites para la expansión de la habitación humana en toda la horizontal que ofrece el planeta. Además, estas casas se pueden trasladar de un continente a otro, así jamás se tendrá que cambiar de residencia o rentar hoteles para viajar. En diseño industrial, un proyecto que llamó mi atención fue uno que concebía a los muebles estáticos como obsoletos, así, se diseñó un mueble capaz de ser muchas cosas a la vez: cama, closet, tocador, cocina, despensa, escritorio y sala de estar, así en un departamento de 25m², se puede tener todo a la vez con espacios amplios.

⁴⁷ Véase páginas 65-67

Es entonces que se diría que hay una inminente necesidad de propuestas que en primer lugar y, a pesar de ser en sí un sistema, provocan una alteración a la norma, en segundo lugar que sean polisémicas –posibiliten varios usos e interpretaciones, lo cual provocaría que el público espectador se convierta en activo y por lo tanto coproductor de la obra.

Es en esta parte cuando se vuelve vital citar al escultor mexicano Hersúa diferenciando lo *transitable* de lo *transitorio*. Según él, lo *transitable* es un elemento meramente formal y condicionante al cuerpo, a diferencia de lo *transitorio*, donde el tránsito adquiere una importancia tal que el público toma un papel activo introspectivo⁴⁸. Si *Pibúcazoum* se convierte en *transitorio* –es decir, si posibilitara al rol activo en el público- tomaría vida en el sector público local.

Hipotéticamente, los recursos de esta investigación: la *sorpresa* y la *distracción* en lo lúdico podrían:

- 1) Satisfacer la necesidad de participación política, social y/o cultural.
- 2) Ejercer lo *negativo* y aminorar el cansancio extremo y sus enfermedades.
- 3) Estimular la búsqueda de cómo ejercer lo lúdico como una forma de habitar.

¿Qué tanto estas tres hipótesis pueden ser comprobables? En este punto se vuelve necesario generar una experimentación para observar cómo la teoría puede aplicarse a nivel práctico.

⁴⁸ Hersúa, comunicación personal, 22 de diciembre de 2018

3.2 Reporte y análisis de la Experimentación

La experimentación, que a continuación se desarrolla, surgió a partir de la necesidad de observar y /o comprobar el alcance de una propuesta juguetona en la ciudad, además de generar un acercamiento y vivenciar las esculturas de *Pibúcazoum*, ya que, por el momento, no es posible financiarlas. La solución a este problema se trató de resolver creando condiciones formales y/o situaciones parecidas a los planteamientos que las maquetas muestran.

El objetivo fue encontrar cómo se desenvuelve el público activo en un evento escultórico *sorpresivo* y *distractor* dispuesto en el espacio público y tratando de llevar a cabo las mismas reglas de juego de *Pibúcazoum*.

Las características de los experimentos formalmente fueron: transitables, transportables, vistosas/llamativas, con diagonales –haciendo referencia a las rampas de las maquetas-, hechas de materiales fáciles de conseguir, trabajar y transportar, así como con conciencia del espacio ocupado. Hipotéticamente, dichos elementos provocarían un tiempo *negativo*.

Estas necesidades y características fueron atendidas con cuatro estructuras de pvc y por cuatro experimentaciones: dos en Las Américas, Ecatepec y dos en Copilco Universidad, Coyoacán, ambos lugares donde residen actividades *positivas*.

3.2.1 Las Américas, Ecatepec

La intervención escultórica habitable –es decir transitable- guiada por la *sorpres*a, la *distracción*, la toma de decisiones y el reto –elementos del juego-, se llevó a cabo en Abril del

2018 de 12 a 17 horas -cuando hay más transeúntes en la colonia - en la avenida Simón Bolívar, Manzana 21 de la Colonia Las Américas en Ecatepec de Morelos, Estado de México, lugar seleccionado por la cercanía a mi domicilio y el conocimiento de la dinámica en la zona.

La intensión de la intervención, se situaba en la ruptura de la normativa lineal a partir de la experiencia juguetona en el trayecto peatonal.

Experimento 1

Análisis del lugar

Dinámica espacial: la Avenida Simón Bolívar es de las más grandes avenidas de la colonia, comprende sitios comerciales, escolares, espacios de juegos infantiles; es la arteria vial hacia la colonia colindante y la que comprende el transporte colectivo de la colonia.

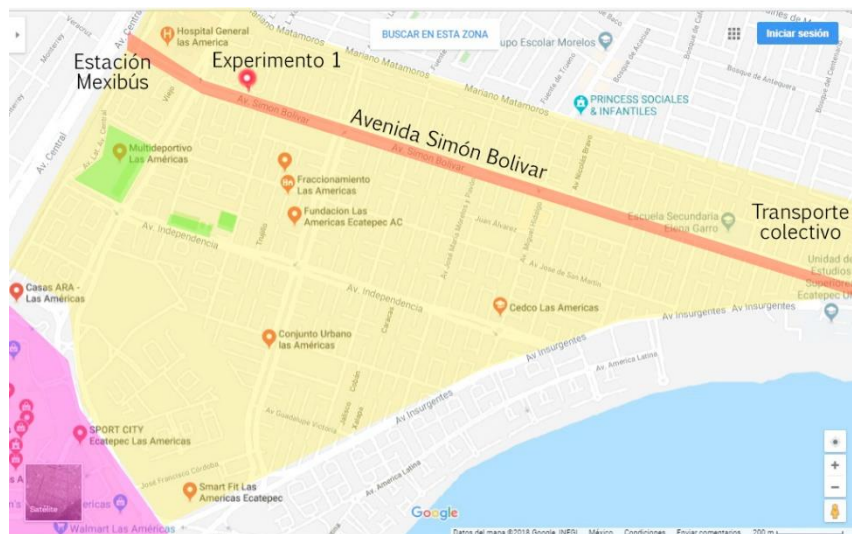
Las Américas es una de las colonias –sino es la más- con alta plusvalía en el municipio de Ecatepec. Históricamente en este terreno, se llevaron a cabo producciones industriales de jabón en los años 80's, que quebraron una década después. En el 2000 –aproximadamente-, la empresa ARA⁴⁹ comenzó a construir el conjunto habitacional contemplando 80 mil familias para habitar la zona, solo en la primer etapa; actualmente, se sigue construyendo la tercera etapa.

Las Américas posee servicios básicos, como drenaje, agua, luz, gas, y otros no tan básicos, como servicio de jardinería, sistemas eléctricos de seguridad, sitios deportivos, el Centro

⁴⁹ ARA es una empresa inmobiliaria mexicana que se dedica a construir y comercializar desarrollos habitacionales de carácter medio y residencial.

Comercial Las Américas y sistema de vigilancia que por cierto opera por condominios que privatizan el espacio público.

En el Estado de México la movilidad es un asunto complejo, el 40% de la población mexiquense se transporta a la Ciudad de México⁵⁰. Esto implica que una notable cantidad de la población de la colonia tiene necesidad de transportación. La alternativa para quien no posee auto(s), es el Mexibús y el transporte colectivo de alta demanda y ambos transitan sobre la avenida Simón Bolívar; por tal razón, el experimento se llevó a cabo en dicha avenida.



ACOTACIONES
Colonia Las Américas
Centro comercial
Parques

(Imagen 3.1. Mapa de Las Américas)

⁵⁰ Montes, Rafael, “40% de los mexiquenses que viajan al DF usan cuatro medios de transporte”, El financiero, publicado el 25 de noviembre de 2014 consultado en <http://www.elfinanciero.com.mx/sociedad/casi-la-mitad-de-losmexiquenses-trabajan-en-el-df-usan-medios-de-transporte-al-dia>

Dinámica temporal: De 12 a 17 horas la Av. Simón Bolívar tiene alto flujo de peatonal. Se eligió abordar peatones –no automovilistas, ciclistas o motociclistas- porque se pretendía que la experiencia espacial directa con el cuerpo pues se busca problematizar desde las condiciones del cuerpo con su entorno espacial. Esta avenida es un distribuidor para las tareas *positivas*, cabe mencionar que el 70% de los mexicanos entrevistados para la nota afirma que no cuenta con transporte privado, entonces la cercanía con la estación “Hospital” del Mexibús se vuelve importante, pues las y los transeúntes son personas que asisten a la escuela y al trabajo, quienes van y vienen de los excesos de *positividad*⁵¹.

Estructuras propuestas

Se colocaron estructuras hechas de PVC en formas triangulares.

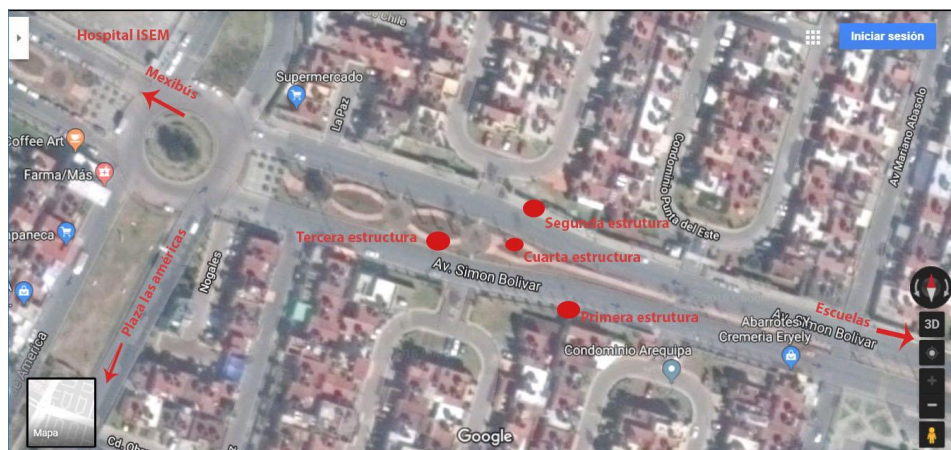






Imagen 3.2 Disposición espacial entre estructuras

El siguiente cuadro presenta las cuatro estructuras experimentales, sus dimensiones y supuesta posibilidad de tránsito de acuerdo al lugar en el que fueron colocadas.

⁵¹ Sin embargo, es necesario destacar, que dentro del hogar también hay actividades con exceso de *positividad*: hacer las tareas domésticas -atender a las crías, hacer la tarea escolar, la comida, etc-, las tareas que van del trabajo a la casa, etc.

Estructuras	Dimensión	Posibilidad de tránsito
<p>A</p> 	<p>1.20 x 1.70 x 50 cm.</p>	<p>Bajar la cabeza y pasar por debajo de ella -para las personas de una estatura media o alta-, o bien rodearla.</p>
<p>B</p> 	<p>130 x 35 x 50 cm.</p>	<p>Saltar sobre de ella ya sea en la parte más alta o baja o rodearla.</p>
<p>C</p> 	<p>155 x 130 x 20 cm.</p>	<p>Saltar sobre de ella, pasar por debajo o rodearla.</p>

D		40 x 50 x 50 cm.	Saltar sobre ella o rodearla.
Variantes			
			Saltar sobre de ella, pasar por debajo de la otra o rodearlas.
			Saltar sobre ellas, atravesarlas o rodearlas.

Dinámica entre las estructuras: los cuatro posibles aceras peatonales se invadieron con las cuatro estructuras, entre ellas existen metros de distancia para no generar la total imposición en forma de línea, como un muro, así, por si algún transeúnte quisiera cruzar la calle para no ser obstruido su paso por alguna de ellas, lo podría hacer.

Observaciones:

- Las estructuras condicionaron el paso de las y los transeúntes sin duda alguna, no dejaron que su paso fuera lineal, y eso provocó la decisión forzada de cómo pasar el obstáculo. De hecho, colocar algo en el espacio público me parece que es un acto impositivo, a menos que esté consensado por toda la población. De hecho, esperaba que de ser tan impositiva la colocación del experimento, alguna persona se tomara la molestia de agredir las estructuras.



(Imagen 3.3 Tiraje de estructura A)



(Imagen 3.4 Tiraje de estructura A)



(Imagen 3.5 Tiraje de estructura A)

- Formalmente las estructuras lucen llamativas por sus colores vivos, y a pesar de que sus formas triangulares son visualmente estables y que solo condicionaban muy pocos movimientos -como alzar las rodillas o agachar la cabeza-, fueron una ruptura para la posición erecta al ser transitadas.
- Sí hubo *sorpresa* y *distracción* -aunque no demasiada-, la mayoría del público usuario trató de no darle atención al evento: parece que las y los habitantes no tienen ni tiempo ni ganas de involucrarse en algo que no sea productivo, o en un tiempo *positivo*, en palabras de Han. La forma de esquivar las estructuras fue casi siempre pasando de ladito evitando todo contacto. Muy pocas veces hubo personas que bajaron la banqueta o cruzaron la calle para evitarlas. Una constante fue que el público siempre buscó la forma más cómoda de transitar. A pesar de rodear las estructuras, una gran mayoría del público usuario las miró con curiosidad y por mucho tiempo. (Véase el tiraje de la estructura 1: Imágenes 3.9-3.11)



(Imagen 3.6 Tiraje estructura B)



(Imagen 3.7 Tiraje estructura B)

- Fue evidente tal curiosidad -de hecho, los vigilantes de los condominios aledaños me preguntaron por qué había puesto tal cosa- que creí que más personas preguntarían por el (la) responsable, pero vuelvo a afirmar que hubo un grave respeto; pues al principio pensé que la gente patearía las estructuras o las quitaría del camino.



(Imagen 3.8 Variante)



(Imagen 3.9 Variante)

- La reacción más constante fue rodear/esquivar las estructuras. Pocas personas que se animaron a atravesarlas o pasar sobre de ellas fueron en su mayoría población infantil, quizá porque ésta siempre está jugando, dinámica que cambia en la vida adulta.



(Imágenes 3.10 Variante)



(Imagen 3.11 Variante)

- No hubo ningún involucramiento al juego más que de la población infantil. El carácter de las piezas no era directamente lúdico, y tampoco teniendo en cuenta su ubicación en el espacio –un lugar habitacional evidentemente con dinámicas *positivas* y que

propone un tránsito lineal-. Tampoco es lógico que una persona cansada y apurada se tome el tiempo para curiosear abiertamente, y menos pensando que seguramente estaba siendo vigilada por alguien que quería ver qué cómo pasaba el obstáculo – pues, aunque me escondía para no inhibir la toma de decisiones, era raro que algo de ese tipo estuviera ahí inusualmente y sin previo aviso-.

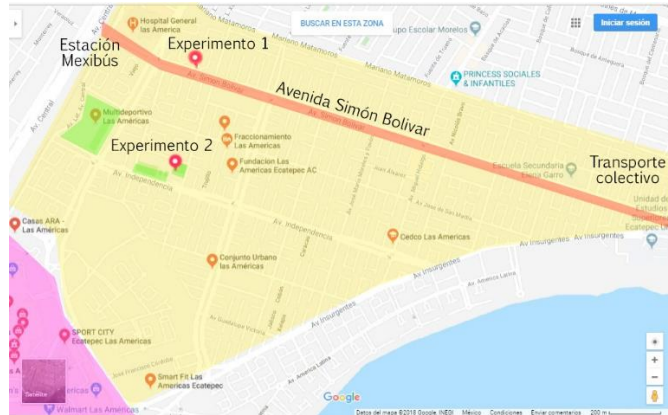
- A pesar de que el involucramiento no fue estrictamente lúdico hubo involucramiento de otras formas, las personas que presenciaron el experimento fueron al final usuarios (as) activos (as) por que se involucraron con las estructuras, quizá sólo, de forma distante o mental. Aquellas personas que saltaron, pasaron por debajo de éstas fueron algunas personas acompañadas de infantes, la mitad de personas jóvenes e infantes, y algunas adultas.

¿Qué pasaría si se colocaran las estructuras en un lugar que aludiera a lo lúdico y no un pasillo que acudiera al tiempo *positivo*? ¿El público se tomaría el tiempo para curiosear?

Experimento 2

Con el fin de percibir cómo interactúa una estructura en una dinámica *negativa*, es decir, un lugar donde las personas dedican un *entre-tiempo* o un momento improductivo - neoliberalmente-, se llevó a cabo el siguiente experimento a partir de un lugar parque donde se instalaron dos estructuras.

Análisis del lugar



ACOTACIONES
Colinia Las Américas
Centro comercial
Parques

(Imagen 3.12 Disposición de experimentos)

Parque ubicado en la avenida José de San Martín de Las Américas Ecatepec, entre una escuela secundaria y una universidad, ambas públicas. Este sitio es frecuentado por estudiantes que salen de actividades escolares y por habitantes de la zona especialmente en las tardes. La forma del parque es rectangular y la conforman módulos tanto cuadrangulares como circulares.



(Imagen 1.35 Parque)

Estructuras propuestas

Estructura X

Medidas: 2.40 x 1.50 x 90 metros.

Técnica: Herrería y tabla de madera.



(Imagen 3.13 Estructura X)

Estructura Y

Medidas: 2.10 x 80 x 1.20 metros.

Técnica: Herrería y tabla de madera.



(Imagen 3.14 Estructura Y)

No hubo en esta experimentación participación del público, solo se observó la interacción de las rampas con la disposición del lugar por dos situaciones: 1) no están acabadas, son estructuras sin piso y 2) no hicieron invitación a subirlas -porque la gente se siente ajena en la interacción de un objeto ajeno y a la vista de la dueña-.

Las rampas se ubicaron en los costados del módulo circular más grande, así, hicieron referencia al tránsito cíclico. Ente ellas había una resbalidilla, la cual, por tener formalidades parecidas a las estructuras X y Y, podían dar una idea o invitación al uso de estas; pues, al igual que la previa, se podía correr, trepar, recostar, etc.

Observaciones:

- Las estructuras sólo consideraron el módulo en el que estaban dispuestas y no todo el parque, esta vez la experimentación estuvo muy lejos para conjeturar conclusiones y/o cambios para la propuesta de *Pibúcazoum*.



(Imagen 3.15 Estructura X en posición) (Imagen 3.16 Estructura Y en posición)

- Las rampas tuvieron relación con el color de los juegos –resbaladilla, columpios y sube y bajas-, y sus formas: la resbaladilla en una rampa al igual que las estructuras y puede dar una idea del uso posible de las estructuras. El sube y bajas contrasta el arriba y abajo, lo cual también puede ser emocionante en las rampas al igual que los columpios. Todos tienen formalmente diagonales.
- La disposición entre las estructuras fue cíclica, también condicionada a la forma circular del parque.
- Hay una clara referencia al juego, pero no a la disrupción del contexto. Para crear la disrupción, es probable suceda si se colocan las piezas en un lugar que no sea una plaza pública, un parque, un área verde o cualquier lugar que ya haga referencia al tiempo *negativo*.

3.2.2 Copilco Universidad, Coyoacán

La experimentación en Copilco Universidad surgió de la necesidad de observar la reacción del público usuario en un lugar con uso de suelo diferente al exclusivo habitacional -como los experimentos en Las Américas- y de espacios que ya promovían las dinámicas *negativas* o entre-tiempos. Hacer experimentación en uno de los lugares planeados para una de las piezas de *Pibúcazoum* significa un acercamiento sobre el entendimiento de las necesidades de dicha población. Se eligió la colonia Copilco en la delegación Coyoacán -donde estaría instalada *A sazón de pozole*- para hacer el respectivo experimento.

Se instalaron las estructuras utilizadas en el experimento de Las Américas, con el objetivo de observar las reacciones de las poblaciones habitantes; a pesar de que las estructuras son rígidas y no son juguetonas, el evento de colocarlas en un lugar extraño generaría *sorpresa* y *distracción*¹².

Análisis del lugar

La colonia Copilco Universidad -como ya vimos- goza de los servicios básicos, es habitada por personas de clase media alta. Es transitada de lunes a viernes por estudiantes y trabajadores que se dirigen a Ciudad Universitaria, una de las sedes de la Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM que alberga poco más de 150 mil estudiantes -según el portal de estadística universitaria-. Si bien no es la única entrada de CU, el atiborrado tránsito en la colonia ha generado que un gran número de comercios hayan sido abiertos -la mayoría a la venta de alimentos y papelería-.

La población que tiene domicilio en la colonia ejerce el lugar como área de descanso. Los lugares donde abastecer abarrotes y alimentos no están lejos, como Wal-Mart Universidad o el centro comercial de Oasis Coyoacán. La colonia alberga bastantes árboles viejos, existen dos áreas verdes que se ejercen como lugares de convivencia.

La población estudiante y trabajadora, y a su vez peatonal, ocupa el lugar como pasillo para llegar del paradero de autobuses y la estación Copilco del transporte colectivo Metro a CU, pero gracias a los múltiples restaurantes y fondas, este lugar también se ejerce como espacio privado de convivencia⁵².

El comercio de los restaurantes –también cafés- y fondas abrieron un panorama favorecedor al comercio informal: puestos de comida y artesanías, así como vendedores ambulantes –de los cuales cabe mencionar que hay niños de clase baja ejerciendo trabajo de ambulante-. También se encuentra una población trabajadora, ya sea formales o informales, aprovechando las necesidades de las y los trabajadores (as) pero en su mayoría estudiantes. A su vez, hay población indigente –en menor número-, que en el día se desplaza para pedir limosna y en la noche se reúne para dormir en dos puntos de la colonia: uno en la entrada de medicina de CU y otro en el Metro Copilco.

Cabe mencionar que, si bien en el lugar, la mayoría de las y los estudiantes –y las y los demás habitantes- son peatones (as), no hay mucho respeto hacia ellos (as): los autos se estacionan en los pasos peatonales y topes, algunos se estacionan en doble fila y muchos no ceden el paso. Otro evento particular sucede en la esquina calle Copilco y calle Filosofía y Letras -a una

⁵² De hecho, a finales del 2018, se han abierto restaurantes monotemáticos –como “la cabaña del dragón” que hace alusión a la saga de Harry Potter-, de comida extranjera –desde comida coreana a india- y hasta boutiques –como la nueva *Nike Store*-.

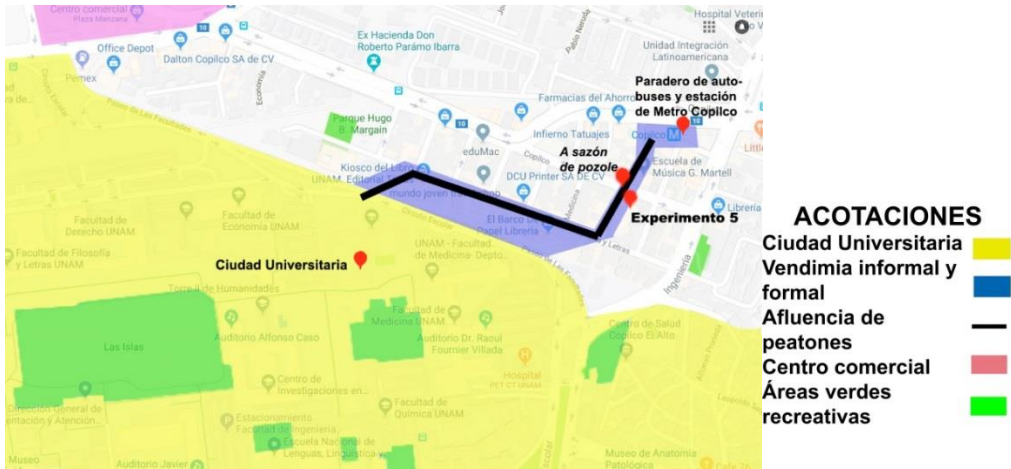
cuadra de los paraderos de transporte público-, donde hay un constante *estire y afloje* entre peatones y automovilistas para pasar primero. Estas poblaciones, con diferentes actividades, caen en una dinámica *positiva*:

1) Estudiantes y trabajadores que transitan hacia la CU cumplen con un horario y actividades específicas que exigen cierto rigor y constancia. A pesar de que este pasillo tiene comercios que pueden posibilitar la *distracción*, el comercio es una forma *positiva* en tanto privada. Se necesita cierta cantidad de dinero para acceder a ciertos espacios, y esto recae en la idea de superación y emprendimiento de Han, aunque, por otro lado, dentro de las instalaciones de CU hay áreas verdes -como las islas- donde se ejercen momentos y actividades *negativas* gratuitas¹¹.

2) Las y los trabajadores (as) formales e informales y desde los cinco hasta los sesenta años de edad, asisten al lugar como empleados o como empresarios con tareas y horarios específicos a cumplir y/o con ambiciones empresariales que corresponden directamente a actividades productivas *positivas*.

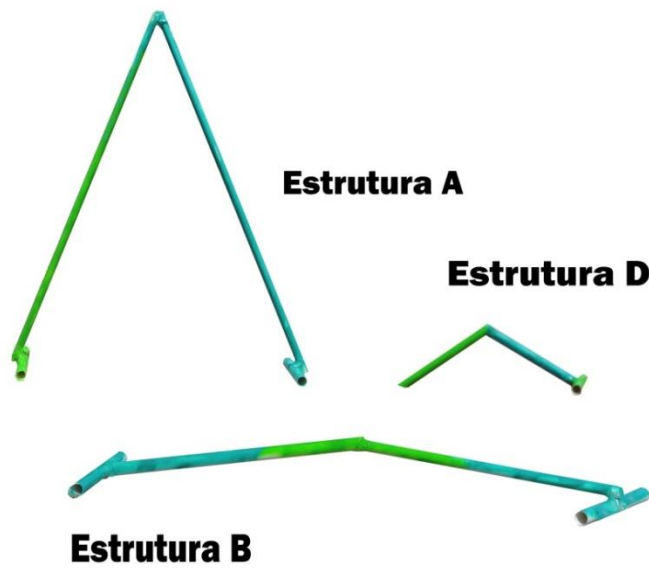
3) La población con domicilio allí, ejercen momentos *positivos*, como el trayecto a actividades laborales, la compra de abarrotes y labores domésticas –aunque en realidad esta población paga personal de limpieza a domicilio. El ejercicio *negativo* puede destacarse en descansar en el domicilio o bien asistir al parque.

4) La población indigente es la que más ejerce la *negatividad*, a excepción de los momentos en los que laboran como *limpiavidrios* o limosneros. Así, especulo que puede haber necesidad de tiempo *negativo* en la población estudiantil y trabajadora en este lugar, a causa del nivel de exigencia de rendimiento y productividad capitalista.



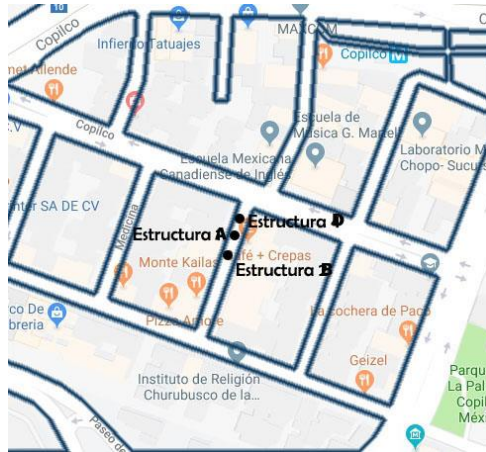
(Imagen 3.17. Mapa de Copilco con acotaciones)

Estructuras empleadas



(Imagen 3.18)

Si bien *A sazón de pozole* planea ser un puente/glorieta, no se podría colocar algo ahí sin permiso -obstruir el paso es ilegal-, y no podía pedir un permiso en poco tiempo. Así que planeé el presente experimento en la calle Filosofía y Letras casi esquina con la calle Copilco.



(Imagen 3.19 Mapa ubicación de estructuras)

Ejercicio 1

Observaciones:



(Imagen 3.20)

- Hubo una reacción en general que prefería evitar el involucramiento con las estructuras, prefiriendo un paso sin dificultades, la mayoría de las y los transeúntes fueron estudiantes universitarios (as). (Véase Imagen 3.20)



(Imagen 3.21)

- Sin embargo, quienes pasaron por debajo de la estructura A, la más provocativa de todas, parecían gozar de cierta satisfacción y travesura. (Véase Imagen 1.44)



(Imagen 3.22)

- En la población de este experimento, hubo más bulla y una oportunidad más amplia de generar un tiempo *negativo*, además, hubo más casos curiosos, como en el momento que un estudiante pasó rozando la estructura y esta se cayó, sus compañeros se burlaron de él, acto seguido, este regresó para acomodar la estructura (Imagen 1.45)



(Imagen 3.23)

- Las estructuras más pequeñas fueron un total estorbo, varias personas se tropezaban con ellas porque entre la muchedumbre no se alcanzaban a ver. En muchas ocasiones observé que las personas las movían a las orillas de las aceras.



(Imagen 3.24)

- Muchos de los trabajadores más expuestos a la calle -en especial atendiendo puestos- mostraban interés a todo lo que sucedía, la mitad de ellos me preguntó cuál era mi intención y cómo reaccionaron los transeúntes. En otras palabras, estos trabajadores tuvieron tiempos *negativos* gracias al experimento.
- Los autos que con dificultad transitan entre la multitud, se molestaban más al ver las estructuras -a excepción de un automovilista que me dio las gracias-.
- No hubo habitantes ni indigentes presentes en el experimento, y solo dos niños.



(Imagen 3.25)

Teniendo en cuenta las reacciones y puntos fuertes que se pudieran aprovechar o desechar, el siguiente paso, es hacer que realmente suceda la *sorpresa* y la *distracción* junto con el factor del *alivio*.

Experimento 2

Hasta ahora, ha habido un mayor acercamiento hacia la formalidad de las maquetas de *Pibúcazoum* y su relación con los lugares considerados previamente, sin embargo, los experimentos no han sido del todo efectivos en cuanto al juego. Fue así que se planteó un siguiente experimento con el objetivo de que fuera efectivo y siguiera manteniendo correspondencia con las maquetas como con el lugar seleccionado.

El problema fundamental de los anteriores experimentos fue que las estructuras eran poco provocativas, visual y dinámicamente eran estables, no tenían completa correspondencia *in situ* y carecían de elementos como rampas-caminos-techos que las maquetas sí contemplan.

De esta forma, se tomó como base trabajar el lugar donde estará instalada *A sazón de pozole* - calle Filosofía y Letras casi esquina con calle Copilco- ya que se comprendió y vivenció cual es

la dinámica y público que se desenvuelve ahí, para desarrollar una siguiente propuesta derivada de los aprendizajes anteriores que otorgaron los experimentos.

Propuesta

El eje principal fue sugerir una dinámica que se adecuara con el público activo y que tuviera un impacto sobre la pieza, además de pensar en algún material y estructura amigable e *inestable*.

Cohete-limón pretende ser un inflable de lona con válvula, de dimensión 2.60 x 4.20 x 2.20 metros. Se plantea que una vez inflada sea independiente de mi atención y cuidado para su libre activación.



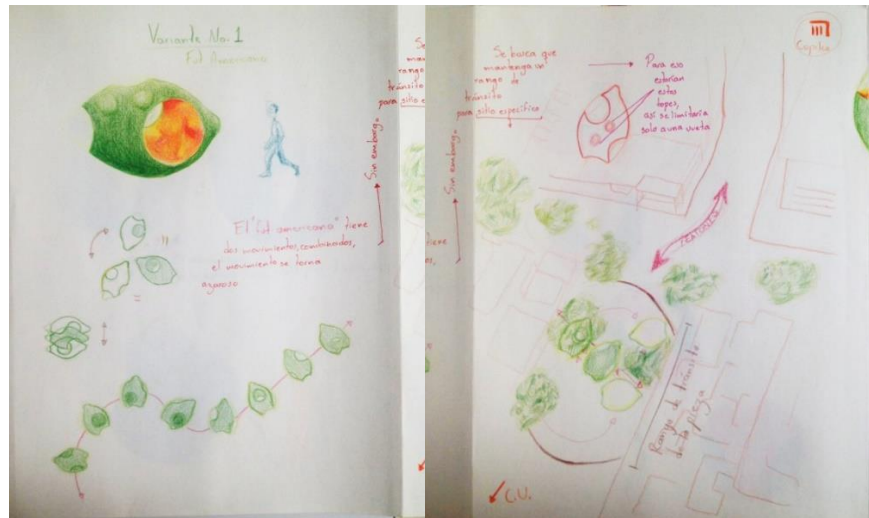
(Imagen 3.26 Fotomontaje Cohete-limón)

Gracias a sus cuatro agujeros, el público activo podrá entrar y salir de la forma por donde quiera. Después de pasar a través de la pieza, ésta se movería, gracias a su formalidad ovoide tomaría una nueva posición en el espacio cada que fuera rosada, despasada, atravesada o habitada sucesivamente por el público activo.



(Imagen 3.27 Fotomontaje Cohete-limón)

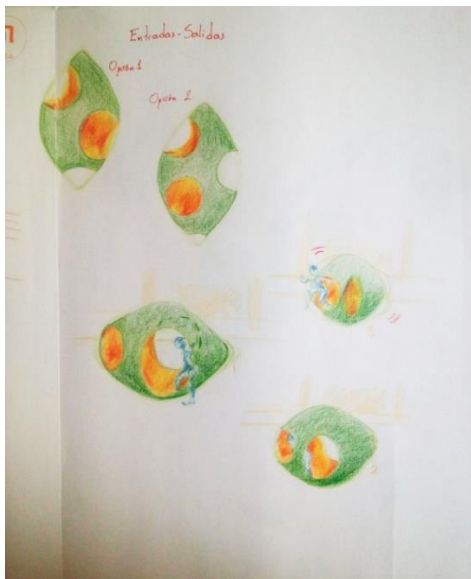
Esta pieza pretende presentar las características intencionales y formales de las maquetas planteadas: las rampas que se transforman en piso y techo, la concavidad aislante y protectora.



(Imagen 3.28 Movimiento y rotación) (Imagen 3.29 Plan *insitu* Cohete-limón)

Por otro lado, la pieza se observa, que, por su particularidad, derivara en un nuevo planteamiento subsecuente a las primeras tres supuestas intervenciones escultóricas

transitables. Nuevamente el planteamiento deriva en una maqueta sin posibilidad de realizarse en escala 1:1 por falta de financiamiento.



(Imagen 3.30 Relación con el público activo)

3.3 Consideraciones fundamentales

A partir de los experimentos realizados y las observaciones pertinentes, se puede argumentar que, en general, las piezas apuntan a la comunidad infantil y de adultos jóvenes; o bien, a las personas que están dispuestas al juego y al *entre-tiempo*, a pesar de que están inmersos en el ámbito extremo *positivo* y productivo. Pero, los lugares donde pudiera haber alguna disrupción -a su dinámica normativa- son lugares que no tienen de inicio una dinámica *negativa* -como los parques o las plazas públicas-.

Recordemos que poner o hacer algo en el espacio público, es totalmente impositivo, a menos que esté consensuado por toda la comunidad; es por eso que hay una relación cercana de lo

impositivo y el *libre* juego en la investigación. Aun así, se plantea que, partiendo del acto impositivo de colocar las piezas en sus ubicaciones haya, aunque condicionada, la posibilidad de ejercer *libertad* a través del juego, que a su vez estaría condicionado por su carácter escultórico.

Considerando lo anterior, entonces, se pueden hacer algunas conjeturas acerca de cómo *Pibúcazoum* intervendría las conductas del usuario. Sí generaría una dinámica juguetona e invasiva en el público. De esta manera, podríamos concluir que, a pesar de que las personas no ejerzan una dinámica juguetona en las esculturas, esta serie escultórica hace referencia al juego por sí misma, gracias a su recurso cambiante y su dinámica que propone emplear el tiempo de manera improductiva, encontrando su finalidad en la falta misma de finalidad.

Así pues, se eligieron lugares específicos de la Ciudad de México que no tuvieran un uso artístico del espacio, si no que tuvieran una alta afluencia positiva. Después de que la experimentación nos mostró que el primer bloque de público usuario son: adultos (as) con infantes y adultos jóvenes, y el segundo, personas trabajadoras que actúen con *vouyeristas* - poniendo atención a cómo se desenvuelve el primer bloque de público usuario en las piezas-, podemos afirmar que ambos bloques tendrían un tiempo *negativo*, que si bien, sea *aliviante* o no, ejercerán activamente el espacio público.

Al final, el resultado de las piezas de *Pibúcazoum* solo se podrá saber hasta haberlas elaborado, construido, montado y probado, para así, comprender los nuevos caminos de investigación a medida que los resultados vayan siendo observables en el público activo.

Por otro lado, el Nuevo Espacio Público, es decir lo digital, tiene lenguaje propio que raya en una realidad de ficción. Como el caso de *Pokemon Go*, una *app* de realidad aumentada versión

2.0⁵³. Sería interesante pensar una segunda parte de esta investigación a través de lo lúdico en el Nuevo Espacio Público- es decir por medio digital- en tanto correspondencia directa con la ficción.

Los espacios presenciales y digitales se separan y se unen, la accesibilidad sería para quien tuviera la posibilidad de acceder a un dispositivo con internet y se cerraría para quien no. En un espacio donde la realidad virtual y la realidad presencial se relacionan, el juego de reto no solo conllevaría a un uso exclusivo del cuerpo si no al del cuerpo como ciborg -es decir con un dispositivo-, la *sorpresa* y la *distracción* tendrían más condicionantes, como las fallas operativas -fallas de conexión, baja batería, etc-. , así como la participación de las y los usuarios (as) a nivel de programación y de creación de reglas y universos virtuales.

Estos múltiples universos son equiparables a los universos Marvel, donde no hay una versión absoluta y definitiva de los hechos: así Spider-man murió bajo un acto heroico en un universo, y en otro fue asesinado por Dead Pool. Finalizando, estas interrelaciones de ficciones, pueden ser una manera lúdica y medianamente *libre* de ejercer lo *negativo* en los espacios públicos, Amén.

⁵³ La versión 2.0 a comparación con las anteriores, permite crear una interacción con el usuario, misma que fue muy popular en el 2017 entre jóvenes que funcionaba como interfaz para atrapar a los personajes de *Pokemon* dentro de este mismo mundo.

4. Los referentes artísticos

Si bien el eje medular de este documento es el proyecto *Pibúcazoum*, los referentes artísticos no pueden ser omitidos en su participación. Sus aportaciones formales, conceptual y espaciales dieron causa a los planteamientos de las piezas anteriormente expuestas y desglosadas, mismas que encuentran una correspondencia con características de los siguientes ejemplos referenciales de artistas nacionales e internacionales.

El objetivo de este capítulo es identificar en obras específicas, aquellos factores que *Pibúcazoum* ocupa: el juego, lo lúdico, la participación, la *sorpresa*, la *distracción*, lo *inestable*, el *alivio*. Es por esto que, se presentarán las relaciones y comunicación que se llega a establecer entre proyectos y obras de otros (as) autores y la lógica de interés de *Pibúcazoum*; y cómo es que estos aportan a la idea de *negatividad*, con el fin de madurar y enriquecer la presente investigación.

4.1 Dadá, el juego sorpresivo y distractor.

“El dadaísmo es una persona que ama a la vida en toda su inmensidad y sabiéndolo dice: ¡no solo aquí, sino ahí, ahí y ahí está la vida!”

Johannes Baader

Una parte que Tristan Tzara (1896-1963), poeta rumano y cofundador de Dadá, escribió en el manifiesto dadaísta:

“Toda forma de asco susceptible de convertirse en negación de la familia es Dada; la protesta a puñetazos de todo el ser entregado a una acción destructiva es Dada; el conocimiento de todos los medios hasta hoy rechazados por el pudor sexual, por el compromiso demasiado cómodo y por la cortesía es Dada; la abolición de la lógica, la danza de los impotentes de la creación es Dada; la abolición de la lógica, la danza de los impotentes de la creación es Dada; la abolición de toda jerarquía y de toda ecuación social de valores establecida entre los siervos que se hallan entre nosotros los siervos es Dada; todo objeto, todos los objetos, los sentimientos y las oscuridades, las apariciones y el choque preciso de las líneas paralelas son medios de lucha Dada; abolición de la memoria: Dada; abolición del futuro: Dada; confianza indiscutible en todo dios producto inmediato de la espontaneidad: Dada; salto elegante y sin prejuicios de una armonía a otra esfera; trayectoria de una palabra lanzada como un disco, grito sonoro; respeto de todas las individualidades en la momentánea locura de cada uno de sus sentimientos, serios o temerosos, tímidos o ardientes, vigorosos, decididos, entusiastas; despojar la propia iglesia de todo accesorio inútil y pesado; escupir como una cascada luminosa el pensamiento descortés o amoroso, o bien, complaciéndose en ello, mimarlo con la misma identidad, lo que es lo mismo, en un matorral puro de insectos para una noble sangre, dorado por los cuerpos de los arcángeles y por su alma. Libertad: DADA, DADA, DADA, aullido de colores encrespados, encuentro de todos los contrarios y de todas las contradicciones, de todo motivo grotesco, de toda incoherencia: LA VIDA.”

El movimiento dadaísta nació en 1916 en el Cabaret Voltaire ubicado en Zurich, Suiza dentro del panorama bélico. Dadá era una negación desde la guerra, al academicismo de la época, y hasta la consolidación de una obra como arte. “Al final el dadaísmo no fue un movimiento exclusivamente artístico, literario, musical o filosófico. Era todo eso, y al mismo tiempo todo lo contrario, travieso en lo musical, radical en lo político y antiparlamentario, pero sobre todo

infantil”⁵⁴. En contra de las copias, sus integrantes se esmeraron por innovar de una forma sumamente provocadora. Fue tal la búsqueda de la provocación que ocasionó el cierre de exposiciones, confiscación de objetos y aprehensión de artistas.

“La más violenta de esas manifestaciones tuvo lugar a principios de 1920: Para acceder al *Dada autellung*, el público estaba obligado a pasar por un mingitorio. En la entrada una niña vestida de primera comunión recitaba poemas obscenos. En Medio del patio se levantaba un objeto de Max Ernest, una suerte de talla en madera dura a la que se encontraba amarrada, mediante una cadena, un hacha. El público era invitado a destruir progresivamente el objeto a hachazos. En un rincón se descubría el *Fluidoskeptrik* de Baargeld, un acuario lleno de agua teñida de rojo, simulando sangre, en el fondo del cual yacía un despertador y el brazo de una mujer, mientras que en la superficie flotaba una cabellera femenina. En los muros estaban colgados los collages y los papeles desgarrados de Arp, Ernest, Baagelt y algunos otros, todos ellos de características indefendibles debido a su provocación y blasfemia. En múltiples ocasiones el local fue saqueado por el público que se sentía ultrajado y, al cabo de algunos días, la exposición fue prohibida”⁵⁵.

Esta provocación y negación es el primer punto de semejanza con la serie de intervenciones escultóricas *Pibúcazoum*, pues ésta podría hacer que sus participantes nieguen el tiempo *positivo* e imperante -productivo neoliberalmente-, y ejerzan el tiempo *negativo* -de recreación-.

⁵⁴ Elger Dietman, *Dadaísmo* (2004), Taschen, Madrid, p.6

⁵⁵ Waldberg, Patrick, *Dadá. La función del rechazo* (1999), Fondo de Cultura Económica, México, p.33

El tercer punto de semejanza es el factor *sorpesa*; en búsqueda de la negación, las y los dadaístas, consiguieron apropiarse de nuevos métodos de creación, soportes y actos.

Mientras que Dadá arremete contra los fundamentos mismos del pensamiento, poniendo en duda el lenguaje, la coherencia, el principio de identidad, así como los soportes y los canales del arte tal y como podían concebirse antes de su irrupción en la escena pública. La dislocación de la sintaxis, la sustitución de las palabras por gritos sonidos, exclamaciones y borborismos; la preferencia que se da, en el arte, a los objetos encontrados, a los restos, a los desechos, con el fin de remplazar los materiales nobles; el insulto permanente al talento al genio, con la secreta intención niveladora de una extinción de las jerarquías, y la idiotización elevada a la categoría de dogma, tales fueron los instrumentos de este furor negador que, llevado por su propio impulso, no debía tardar en negarse a sí mismo. (Waldberg, 1999, Pp 16-17)⁵⁶.

Un claro ejemplo de esto fue una de las actuaciones más emblemáticas del movimiento: una noche de 1916 en la que Hugo Ball presentó el primer *poema fónico* vistiendo un traje brillante de cartón –diseñado por Marcel Janco- así, Ball, parecía un personaje cubista comenzando a recitar:

“Gadji beri bimba glandridi laula lonni cadori
gadjama gramma berida bimbala glandri galassassa laulotalomini
gadji beri bin blassa glassala laula lonni cadorsu sassala bim ...”

⁵⁶ *Idem*, p.16-17



(Imagen 4.1 Hugo Ball)

Finalmente, Ball fue empapado de abucheos en el escenario, pareciendo que el acto hubiese sido una tomada de pelo hacia las y los espectadores (as); nadie se había imaginado presenciar algo así. En este caso, es evidente afirmar el uso y ejecución del elemento sorpresa, siendo que Dadá no sólo ocupaba el juego como materia primordial, sino como un eje de acción. Dadá pareciera ser un juego, donde la regla es romper con la norma y crear nuevas formas de expresión -es decir, evitar las copias o repetición-.

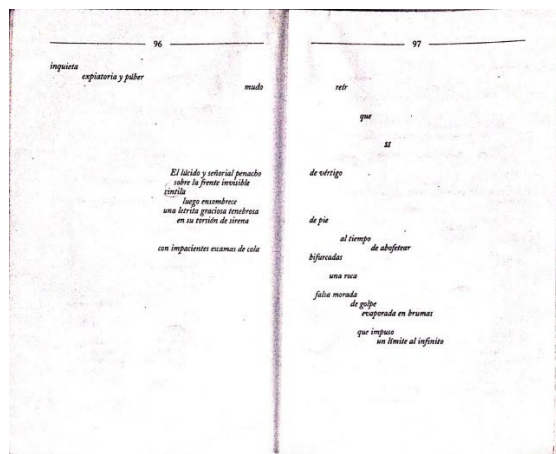
El cuarto punto de semejanza con *Pibúcazoum*, es la toma de decisiones, -recordemos que esta propone cierta *libertad* a través del tránsito; al buscar el elemento *sorpresa* intervino otro factor distintivo del movimiento, el azar. Los poemas hechos al azar fueron recurrentes, Tzara menciona al respecto: “para crear un poema dadaísta, toma un periódico. Toma una tijera. Escoge un artículo. Recorta a continuación cada una de las palabras que componen el artículo y mételas a una bolsa. Agítala con suavidad. A continuación, extrae los recortes uno a uno, tal como vayan saliendo de la bolsa. Anótalos cuidadosamente. El poema se asemejará a ti”, según lo dicho, el azar conlleva a una toma de decisiones propia de (de la) autor (a).

La forma de llevar a cabo las acciones dentro del juego Dadá, es también una semejanza con *Pibúcazoum*, ambas pretenden romper con la norma e inventar nuevas, como en *Un coup des dés jamais n'abolira le hasard*.

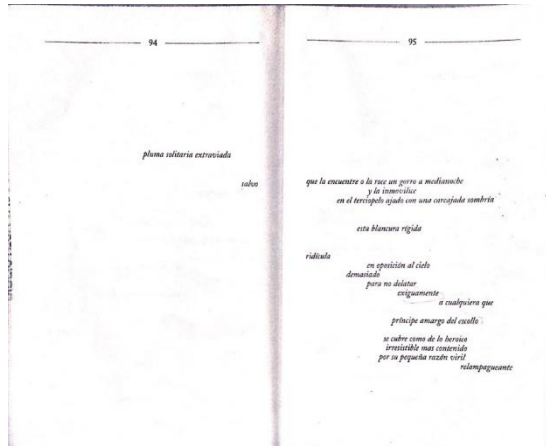
***Un coup des dés jamais n'abolira le hasard* de Stephan Mallarmé**

Un coup des dés jamais n'abolira le hasard es un poema de 22 páginas escrito por el poeta francés Stephan Mallarmé (1842-1898) en 1897. Este poema no es meramente dadaísta, más bien, un antecedente del movimiento mismo.

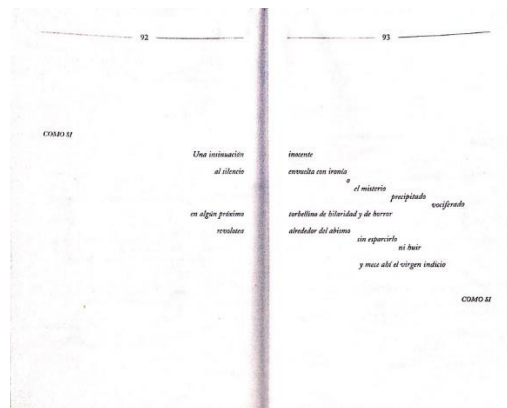
El poema sugiere un tránsito no lineal, más bien a brincos: las páginas no suelen leerse individualmente, sino en pares. Los cambios de letra de *bold* a *italic* así como su tamaño, muestran un juego donde la *sorpres*a está presente. El tránsito que normalmente presentan los poemas es lineal y con calidades, como un pasillo; a diferencia de estos, el poema *Un coup des dés jamais n'abolira le hasard* presenta un tránsito que pareciera la visita a diferentes habitaciones: hay pares de páginas que sugieren recuerdos o momentos a pesar de ser una secuencia como todas las narraciones contenidas en poemas, así sugieren un sitio, en vez de un pasillo que desea terminar con una idea específica.



(Imagen 4.2 *Un coup des dés jamais n'abolira le hasard*)



(Imagen 4.3 *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*)



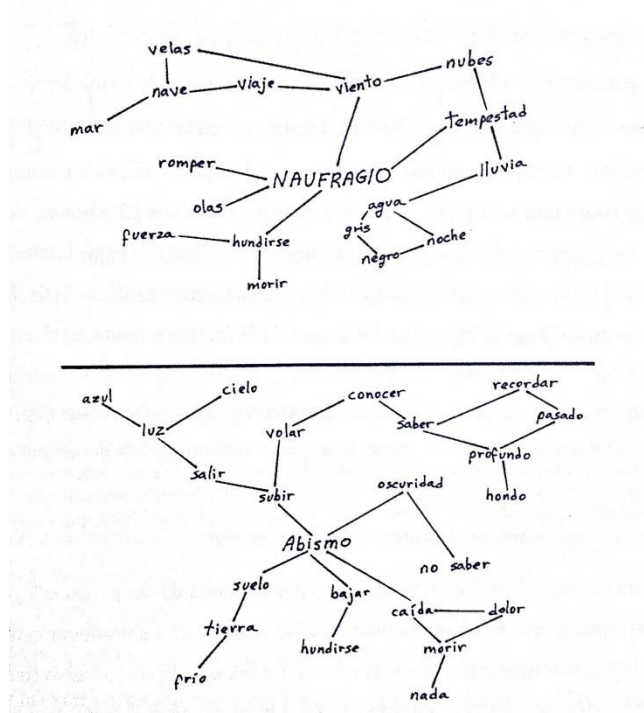
(Imagen 4.4 *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*)

Éste, provoca la manipulación a gusto del (la) lector (a) para leer el contenido teniendo múltiples interpretaciones según el acomodo. Por ejemplo, Fernando Zamora (1957), filósofo mexicano⁵⁷, encontró que podía ubicar algunas palabras como nodos (Imagen 3.7). Yo, por mi parte, encontré que la forma de leer el poema no tenía que ser necesariamente en el orden de las páginas -excepto las primeras y últimas de ellas- (Imágenes 3.8, 3.9 y 3.10).

⁵⁷ Zamora, Fernando, *Poemas y laberintos. Hermética y hermenéutica*, consultado en:

<http://es.scribid.com/document/357281771/Poemas-y-laberintos-hermetica-y-germene-utica>

Zamora, en su texto *Poemas y laberintos. Hermética y hermenéutica*, compara dicho poema con los laberintos. Un laberinto tiene un centro, está diseñado para entenderse de una forma específica, como también lo pretende *Pibúcazoum*. Sin embargo, Mallarmé no creó un laberinto con un centro hermético, sino un laberinto sin centro -como un rizoma-, es decir hermenéutico: que puede conllevar a diferentes interpretaciones, esa es su riqueza.



(Imagen 4.5 Esquema de Zamora a partir de *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*)

Tanto para el/la lector (a) en *Un coup des dés jamais n'abolira le hasard* como para el público activo en *Pibúcazoum*, es sorprendente encontrar una propuesta retadora, con una estructura caótica y tan cambiante como juguetona. Resultan ambas, propuestas *distractoras* porque requieren concentración para gestar la imaginación, poner en práctica la ficción y dejarse llevar.

El juego de palabras que ofrece Mallarmé, también es utilizado en *Pibúcazoum*, los nombres mismos de las piezas -*A sazón de pozole*, *A que nel* y *Transformer*- remiten a lo juguetón y al “sin sentido” Dadá.

4.2 Hersúa y la obra escultórica transitable.

Manuel Hernández Suárez, Hersúa (México, 1940), es uno de los escultores latinoamericanos más destacados a nivel mundial. Fundó el grupo Arte Otro en México, así como diversas esculturas habitables en México, Cuba, Australia y Japón, entre otros.

Espacio escultórico

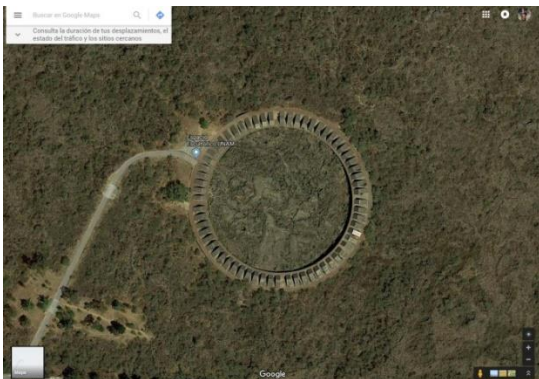
En 1979, se inauguró el *Espacio escultórico*, ubicado en la Reserva Ecológica del Pedregal de San Ángel (REPSA) de Ciudad Universitaria, CDMX. Creado por Hersúa junto con Federico Silva, Manuel Felguerez, Mathias Goeritz, Helen Escobedo y Sebastián, es una obra que se presenta como una escultura habitable. Consiste en un anillo de cien metros de largo, en cuya circunferencia descansan sesenta y cuatro poliedros triangulares de ocho metros, idénticos entre sí, contruidos de hormigón. Dicha sucesión de poliedros triangulares delimita un cráter sugerido de volcánica del Xitle.



(Imagen 4.6 *Espacio escultórico*)

Una vez entrando al espacio escultórico, pareciera que se está lejos de la ciudad, en eso consiste su referencia a la *distracción*, a la *negatividad* y subsecuente mente al *alivio*. En cuando al factor *sorpresa*, sus enormes dimensiones, la forma en que enmarca la lava y la vista tanto hacia a la Reserva Ecológica del Pedregal de San Ángel (REPSA) como a la ciudad, e incluso encontrarse lagartijas endémicas, generan un tránsito de constantes *sorpresas* agradables o de *alivio*.

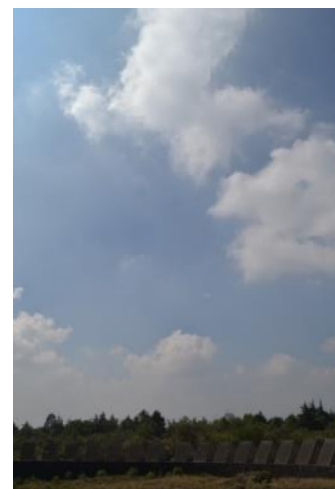
El lugar en el que se encuentra el *Espacio escultórico* es una de las características más destacables: Al estar ocupando la REPSA, ésta aporta al visitante una primera distancia de la ciudad; la segunda distancia a la ciudad es la barrera que se percibe a partir de los sesenta y cuatro poliedros triangulares que en conjunto producen un dentro y fuera de la escultura.



(Imagen 4.7 Circunferencia del Espacio escultórico)

La circunferencia enmarcada por los poliedros idénticos genera entonces un aislamiento, pero también se percibe estar envuelto (a), arropado (a) o dentro de una esfera.

(Imagen 4.8 Relación con el cielo)



Existe, en este mismo sentido una relación con el cielo, al haber un alejamiento perceptual con la ciudad, y se gana cierta verticalidad en la observación del mismo espacio.



(Imagen 4.9 Alturas)

Las alturas también son considerables, la posibilidad de subir a los poliedros triangulares, otorgan el poder a la vista de dominar todo el horizonte alrededor -excepto por el nuevo edificio de Ciencias Sociales que irrumpe el panorama-. Por el contrario, y en contraste, pero a la vez complementario, estar hasta abajo, es decir en la lava enmarcada, proporciona protección, parecido a un resguardo.

A pesar de que la pieza proporciona una sensación de abrazo, gracias a su circunferencia, no genera encerramiento, el público activo puede entrar y salir por cualquiera de los 65 espacios sobrantes de entre los poliedros triangulares.



(Imagen 4.10 Múltiples entradas)

En otras palabras, hay una toma de decisiones tanto en el tránsito como en la estancia: los enormes poliedros triangulares pueden ocuparse como asiento, rampa, sombras, resguardos, etc. además de que se puede subir y bajar de ellos como el público lo prefiera. Semejante a estas, se pretende funciones las rampas de *Pibúcazoum*.



(Imagen 4.11 Formas de habitar)



(Imagen 4.12 Formas de habitar)

El tránsito entre la lava puede ser dificultoso y cambiante, lo cual puede tener un juego tanto de reto como de imaginación. Otro elemento juguetón pueden ser las sombras que cambian la forma de su proyección de acuerdo al movimiento del sol.

OVI

Hersúa pudo haber tomado su misma obra como antecedente –y otras más– para crear *OVI*, ya que según Juan Acha, gracias al *Espacio escultórico*, Hersúa colocó a México como pionero en la escultura transitable.



(Imagen 4.13 *OVI*)

OVI fue construida en 1986 en el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México, hecha con hierro, cemento y lámina de cobre, comprende cinco volúmenes dispuestos radialmente midiendo -en conjunto- 5 x 3 x 5 metros aproximadamente. Cada uno de los cinco volúmenes –todos idénticos-, hacen referencia a la forma de un arco inclinado. Dichos arcos producen espacios huecos que entre sí propician el tránsito del público activo. De esta manera, tales espacios de paso o umbrales, son utilizados como puertas pero que al mismo tiempo encuadran del horizonte del jardín del museo.

Lo cambiante en esta pieza sucede cuando, al caminar, se encuadran en los arcos diferentes partes del paisaje, y diferentes caminos que elegir dentro de la pieza; de esta manera, el paisaje cambia y las opciones para atravesar los arcos-puertas también. El elemento *inestable* aparece formalmente con los arcos inclinados que parecieran tener un movimiento a la vez ascendiente/descendente.

¿Cómo entra *Pibúcazoum* en esto? El cuadro de relaciones nos puede ilustrar:

<i>Espacio escultórico</i>	<i>OVI</i>	<i>Pibúcazoum</i>
Horizontal panorámica.	Versiones de lo horizontal. Se encuadra la horizontal.	Horizontal inestable La horizontal como tal no funciona más que para generar un contraste, sus horizontales son diagonales e inestables.
Caminos.	Puertas.	Caminos.
Elecciones constantes.		
Cambios de panorama.		
Tránsito cíclico.		
Lo <i>sorpresivo</i> ocurre a la par del descubrimiento.		Lo <i>sorpresivo</i> ocurrirá a la par del descubrimiento.
Lo <i>distractor</i> ocurre en el momento que la escultura se vuelve una atención.		Lo <i>distractor</i> ocurrirá en el momento que la escultura se vuelve una atención.
Lo <i>inestable/cambiante</i> sólo sucede con los	Es <i>inestable</i> : parece que está moviéndose y parece cambia	Será <i>inestable</i> : en un futuro sus perfiles cambiarían de acuerdo

cambios de sombras proyectadas en el suelo a partir de la luz del sol.	transitando por dentro.	al tránsito y las diversas formas de hacerlo también.
--	-------------------------	---

El arte como ejercicio, es una práctica *negativa*, ya vimos porqué –por la ejecución de un tiempo *negativo*, anti productivo, por gastar energía- por esa razón, *OVI* alude al juego dentro de su dinámica, y aunque las dos propuestas escultóricas habitables aluden al juego, lo hacen de diferente manera de acuerdo a la sistematización de los factores determinantes del juego. En *Pibúcazoum*, el juego es propuesto por el reto gracias a su *inestabilidad* y dificultad para transitar sobre las rampas; mientras que en *OVI*, existe una contemplación donde el panorama cambia de acuerdo al tránsito.

Tránsito vivido en *OVI*



4.3 Nancy Holt, cambio de hábitos y convergencia de actividades.

Nancy Holt (1938-2014) fue una artista estadounidense conocida principalmente, por sus trabajos en escultura pública y Land Art. Uno de estos fue *Waterwork*, una escultura *in situ* colocada en 1984 bajo contrato de Gallaudet College in Washington, D.C, cerca de Kendall Demonstration Elementary School. La escultura estaba hecha de tubos de metal galvanizado, terracota, concreto, acero y agua, con dimensiones de 6.10 x 39.63 x 21.34 metros.



(Imagen 4.14 *Waterwork*)

Esta escultura era un sistema de tubería de agua. Partes de la tubería se escondían bajo la tierra y otras sobresalían, así el público podía sentirse dentro con las tuberías rodeándolo. El agua provenía de la reserva de agua regional, pasaba por la tubería y, gracias a las válvulas, el público activo tenía la posibilidad de dejar salir el agua en una cuenca conectada al drenaje. El drenaje conducía el agua al océano, donde ésta se evapora y llueve en los ríos siendo nuevamente utilizada por dicha reserva regional – y la pieza por supuesto-.



(Imagen 4.15 Válvula que controlaba el flujo de agua dispuesta al gusto del público)

La condición de la válvula a disposición del público activo, fue una de las cosas que llamó la atención de la obra, como lo declara la artista: “I have found that the people of all ages are fascinated by discovering how water is channeled from one place to another; the young ones in particular are openly curious about how the world works and connect with the playfulness and absurdity of the piece”⁵⁸. Esta declaración clarifica cómo una escultura tiene la posibilidad que cambiar hábitos.

El lugar de la pieza, cerca de escuelas, fue propio para esta condición. Después del horario escolar, las y los niños (as) y estudiantes del lugar, solían jugar con la escultura. Este impacto social, resultó ser lo que más me interesaba de esta obra, porque a pesar de haber participado en el movimiento de Land art, un movimiento que no estaba interesado en la creación de piezas para el público, Holt culminó en la creación de piezas que consideraran el espacio como una convergencia de actividades y dinámicas sociales -en ocasiones hasta astronómicas-.

La pieza fue removida en marzo de 1995 por el entonces director de Gallaudet University, King Jordan, por lo que puedo entender, hubo discrepancia con la propuesta.

Lo juguetón en *Waterwork* es la composición dinámica de las tuberías que no conforman una sola línea recta sino un tránsito más dinámico. La disposición entre los tubos pudo haber generado que el tránsito del público no fuera un único camino, más bien muchos posibles caminos gracias a los tubos de menor altura que se transformarían en obstáculos.

⁵⁸ Williams, Alena J., et al, *Nancy Holt: sightlines*, (2011), University of California Press, California, USA, p.296 (He encontrado que personas de todas edades están encantadas tras descubrir como el agua es canalizada de un lugar a otro; los más jóvenes en particular son abiertamente curiosos sobre cómo el mundo trabaja y conecta con la alegría y lo absurdo de la pieza.)

Lo que destaca, formalmente en la pieza, es la utilización de alturas superficiales y subterráneas; estas alturas subterráneas se pueden interpretar con cierto misterio de saber hacia dónde van o cómo están dispuestas debajo del suelo. Dicha pregunta correspondería a un acto *distractor*. Las alturas subterráneas de los tubos galvanizados pueden asimilarse así mismo con *sorpresa* al saber que están conectados con el sistema de tubería de agua de esa ciudad.



(Imagen 4.16 Disposición dinámica y no lineal de las tuberías)

La *sorpresa* y la *distracción* están claramente presentes en la válvula de agua dispuesta a ser controlada por el público activo. No es usual una escultura de este tipo y menos que pueda ser controlada de esta forma, pero es una formalidad que introduce al público a una toma de decisiones y de responsabilidad.

Por último, el flujo de agua pudo haber sido un elemento de juego, pues como dice Kant, el juego es una alteridad, así como mirar al fuego puede continuar en el juego interno del espectador (a), y contemplar el flujo de agua también lo puede ser.

4.5 Potencial de la trascendencia de *Pibúcazoum*

La trascendencia, es decir, la comunicación entre piezas puede ejemplificarse en el siguiente cuadro. El interés está en identificar factores que se encuentran repetidos y constantemente recurrentes entre obras y la propuesta de las piezas de *Pibúcazoum* y las maneras en las que cada ejemplo las atiende y presenta. A pesar de que *Pibúcazoum* tiene, en general, relación con todas las obras anteriormente mencionadas, sólo conectaré en el análisis comparativo al *Espacio escultórico*, *OVI* y *Waterwork*, por encontrar relación semejante con el concepto de lo habitable -es decir lo transitable-.

<i>Espacio escultórico</i>	<i>OVI</i>	<i>Pibúcazoum</i>	<i>Waterwork</i>
Horizontal panorámica.	Versiones de lo horizontal. Se encuadra la horizontal.	Horizontal <i>inestable</i> . La horizontal como tal no funciona más que para generar un contraste, sus horizontales son diagonales e inestables.	La horizontal cobra consciencia a través de paso del agua.
Caminos libres.	Umbrales/puertas.	Caminos.	Obstáculos/conductos.
Elecciones constantes.			
Cambio de proyección de sombras.	Cambios de panorama.		Cambio de flujo de agua.
Tránsito dinámico no lineal y cíclico.			
Lo <i>sorpresivo</i> ocurriría a la par del descubrimiento.			
Lo <i>distractor</i> ocurre en el momento que la escultura se vuelve una atención.			
No es <i>inestable</i> .	Es <i>inestable</i> : parece que está moviéndose y parece cambiar transitando por dentro.	Será <i>inestable</i> : en un futuro sus perfiles cambiarían de acuerdo al tránsito y las diversas formas de hacerlo también.	Lo <i>inestable</i> se encontraba en los cambios de dirección de la tubería.
Ha cobrado importancia a nivel mundial y local.	No tiene intensidad de afectar al público local – la pieza está en un lugar normativo: el museo-.	Tiene la intensidad de afectar en un futuro al público local.	Cobró importancia en el público local, mientras duró.

CONCLUSIONES

Siendo esta una investigación de para la licenciatura de artes visuales, consideró sumamente importante la producción artística, por esta razón, el eje conductor y punto de partida fue la serie de intervenciones escultóricas: Pibúcazoum. A pesar de no estar construida, se pudo reconocer la relación entre la *sorpresa* y la *distracción*. Puede que estos factores tengan independencia entre sí, comprendiendo a la *sorpresa* como algo no previsto y la *distracción* como un desvío de atención, pero en un evento divertido y juguetón es difícil disociar uno del otro pues actúan como un sistema indisoluble a la vez que *inestable*, donde todo cambia una y otra vez.

En el contexto urbano, las pruebas -o bien experimentos- que se llevaron a cabo, demostraron que efectivamente, como escribió Han, las y los habitantes ciudadanos viven en una dinámica completamente *positiva*, por lo cual sólo un pequeño porcentaje de la población, participe de los experimentos, dispuso *distraerse* de su dinámica habitual por escasos momentos. Es posible, a la vez que deseable, que las piezas funcionen como una provocación -sea cual fuere-, ya sea pidiendo que se desmonten, jugar con y en ellas y crear un territorio. A sí mismo, fue de ayuda tener como contraste las dinámicas *positivas* y *negativas* para seguir un eje de trabajo.

Fue de ayuda comparar los futuros montajes escultóricos de *Pibúcazoum* con el *Skate bording* y con obras de otros (as) artistas para percatarse de que la investigación se encuentra entre una propuesta artística que posiblemente sea una provocación al juego, así como una provocación para reflexionar en el ejercicio de las actividades ciudadinas.

Durante la investigación, se preguntó ¿qué tanta libertad se puede experimentar en un juego? Puede decirse que la *libertad* y la toma de decisiones que se puede experimentar en una dinámica juguetona no es nula pero tampoco es total, esto tiene que ver con las normas del juego; a pesar de que todo juego las tiene, hay algunos en donde se comprende más *libertad* que en otros. El basketball, puede ser divertido, pero las reglas marcan una predisposición, como: cuánto dura el juego, cuántos jugadores hay en el equipo, etc; a diferencia del *Skate boarding*, donde la única regla es permanecer en la tabla y encontrar un lugar donde puedan rodar las ruedas, de allí en fuera, el (la) jugador (a), tiene la posibilidad de elección de truco, de rampa, de barandal, de tubo de concreto, etc. En *Pibúcazoum*, la regla es comportarse en la ciudad de forma distinta a la normativa.

Se encontró que el constante cambio de dinámica, perfil, caminos y formas diversas de transitar, podría culminar en el binomio *sorpresa y distracción*, pero también culminaba en la toma de decisiones. Así, si en *Transformer* se encontraba con un túnel subterráneo se podrá elegir si entrar o no, si observar a quien se lo encontrara, si gritar “hola” antes de entrar, si entrar a paso lento, medio o rápido, etc. En *A sazón de pozole* se podrá elegir cómo andar y cuál de sus doce rampas- puentes; al igual que en *A que nel*.

Las piezas de esta serie no sólo tendrían la posibilidad de dotarle a quien entre, un tiempo *negativo* –es decir, no productivo al capital-, sino de ser una provocación a pensar, a cómo ejercer su habitar y quizá hacer territorio.

Las ciudades son construidas a favor de la *positividad*, y aunque haya en las urbes eventos *sorpresivos y distractores*, como un nuevo puesto de dulces, un accidente vial, una parte de la banqueta levantada, no es usual que estos eventos culminen en el juego ni en el tiempo

negativo, me parece que más bien la mayoría son molestos porque impiden la fácil ejecución del exceso de *positividad*.

Pibúcazoum está interesada en la urbe porque cree que, si bien el juego no es vital, sí es importante en la vida humana y animal. Además, en la manera de habitar la ciudad hacen falta elementos como la toma de decisiones, los espacios y/o tiempos de re-creación, la experimentación del cuerpo y los espacios que favorezcan a las y los peatones en la toma de tiempos *negativos*.

Así pues, esta investigación escultórica podría ser una posible solución no solo a la *Teoría de la sociedad de cansancio* de Han, sino también una provocación para encontrar posibles y múltiples soluciones de habitar, *Pibúcazoum* es sólo una más de ellas. A sí mismo, para dotar al espectador de una experiencia juguetona, donde tendría a su favor la disposición de su cuerpo y mente y con ello su empoderamiento, dentro de la *libertad* formal y dinámicamente condicionante en cada una de las piezas: *A sazón de pozole*, *Transformer* y *A que nel*.

Las aportaciones que se pueden derivar son: la reflexión de problemáticas de la urbe y su posible solución de manera escultórica, el posible *alivio* de la *Teoría del cansancio* en las y los habitantes, así como la futura colocación de México como pionero en la escultura habitable, siguiendo la línea del escultor Hersúa.

Las futuras investigaciones que se pueden proyectar a partir de esta tesis serían: el planteamiento de si ¿es posible romper las barreras entre lo *positivo* y lo *negativo*? es decir, que todos los trabajos –o la mayoría- sean un juego y una práctica donde la energía no se ahorra, como el trabajo del (la) artesanos (as), y la pregunta de si ¿puede lograrse con una interfaz digital?

Considerando lo digital como un medio que ya está de por sí condicionado en la ficción, ¿cómo se puede habitar lo digital?, y muy presente en siglo como otro medio de control a través de la difusión de información, es entonces que ¿podría ser una posible solución un medio digital que aluda al juego?

Finalmente, es necesario comentar que las piezas de *Pibúcazoum* pretenden ser construidas para verificar las hipótesis descritas, ya que es necesaria la observación y el análisis de las conductas reales del público activo para plantear nuevas preguntas y soluciones en el Espacio Público y presencial del momento en la Ciudad de México.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bibliografía

Águilar Díaz Miguel Ángel, et, al, *Lugar_cero. Reflexión polifónica sobre el arte y la ciudad*, (2012), México, p.318

Argudín Luis, *La espiral y el tiempo. Juicio, genio y juego en Kant y Shiller*, (2008), Universidad Nacional Autónoma de México, México, p.172

Berroeta, Héctor y Vidal Tomeu, *La noción de espacio público y la configuración de la ciudad: fundamentos para los relatos de pérdida, civilidad y disputa*, (2012), p.31, consultado en octubre 2018 en: <https://journals.openedition.org/pois/3612>

Careri, Francesco, *El andar como práctica estética*, (2009) Editorial Gustavo Gili, Bancelona, España, p.203

Han, Byung-Chul, *Sociedad de cansancio*, (2010), Alianza Editorial, Barcelona, España, p.118

Harriet, Senie , *Contemporary public sculpture. Tradition, transformation and controversy*, (1992), Oxford University Press, Inglaterra, p.276

Heidegger, Martin, *Construir, habitar, pensar* (1951), La Oficina Editorial, Barcelona, p.88

Huizinga, Johan, *Homo ludens* (1954), Alianza Editorial, Madrid p.287

Pallasmaa, Juhani, *Habitar*, (2017), Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, p.127

Salazar González, Guadalupe, *et, al, Lecturas del espacio habitable*, (2011), Universidad Autónoma de San Luis potosí, México, p.59

Trujillo Reyes Blanca Flor, Ramos Juan Mario, Serrano José Antonio, *El lugar del hábito en la experiencia, Deliberar con John Dewey: ciencias sociales y educación*, (2015), Universidad Pedagógica Nacional, México, p.230

Williams, Alena J., *et, al, Nancy Holt: sightlines*, (2011), University of California Press, California, USA, p.296

Blanco sobre negro (2000), Editorial Océano de México, México, p.123

Parques: Isamu Noguchi (2016) Instituto Nacional de Bellas Artes, Barcelona, España, p. 284

Revistas

Griborio, Andrea, *What are we talking about when we talk about space*, p.116 , Arquine.

Revista Internacional de arquitectura y diseño, número 84, verano 2018

Ciberografía

Zamora, Fernando, *Poemas y laberintos. Hermética y hermenéutica* consultado en Septiembre de 2018 en:

<http://es.scribid.com/document/357281771/Poemas-y-laberintos-hermetica-y-germene-utica>

Revistas electrónicas

De Valdenebro, Ximena, *El arte y el juego*, (2001), Educación y Educadores, número 4, Universidad de la Sabana Cundinamarca, Colombia, pp70 consultado en agosto 2017 en:

<http://www.redalyc.org/pdf/834/83440404.pdf>

L'Agence de l'Environnement et de la Matrise de l'Energie, (Mayo 2016) Etre écocitoyen a la maison, p. 31, consultado en septiembre 2017 en: www.ademe.fr/guides_fiches_pratiques

Entrevistas

Hersúa, comunicación personal, 22 de diciembre de 2018.