

Divagaciones en blanco y negro

Alex Nicolás Suarez Corredor

Tesis de grado para optar al título de Maestro en Artes Plásticas

Director:

Nicolás Cadavid

Maestro en Bellas Artes

Magister en Artes Visuales

Universidad Industrial de Santander

Instituto de proyección regional y educación a distancia

Programa de artes plásticas

Bucaramanga

2022

Tabla de contenido

Introducción	8
1. El juego del microcosmos	12
1.1 La iglesia de Täby	12
1.2 Importantes jugadas en el arte.....	13
1.3 ¿ Por qué el ajedrez?.....	19
2. La batalla contra la muerte	21
2.1 Mersault y el dilema existencial	21
2.2 La importancia de filosofar	23
2.3 El poema y el jaque mate.....	24
3. La interacción como forma de arte	30
3.1 El artista del ajedrez	30
3.2 Una reunión de mentes	32
3.3 Montaje, el registro como producto plástico.....	36
Conclusiones	40
Referencias	41

Lista de figuras

Figura 1. <i>Albertus Pictor, Iglesia de Täby en Suecia, La muerte jugando al</i> <i>ajedrez</i>	13
Figura 2. <i>Sofonisba Anguissola / “El juego de ajedrez”</i> <i>(1555)</i>	14
Figura 3. <i>Caravaggio / los jugadores de ajedrez,</i> <i>1610</i>	14
Figura 4. <i>Doménico María Fratta/ “Caissa”, la diosa del ajedrez, 1750.</i>	15
Figura 5. <i>Eugene Delacroix / Árabes jugando al ajedrez</i> <i>(1847)</i>	15
Figura 6. <i>Vasily Kandinsky / composición con tablero de ajedrez,</i> <i>1923</i>	16
Figura 7. <i>Takako Saito, Wine chess, 2009</i>	16
Figura 8. <i>Igmar Bergman, El Séptimo Sello,</i> <i>1957</i>	18
Figura 9. <i>Afiche jaque mate, impresión papel bond, 69 x 69</i> <i>cm</i>	22
Figura 10. <i>Jaque mate número uno, Resultado de una partida contra Rasta,</i> <i>2021</i>	29

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Figura 11. <i>Afiche Jaque mate número dos, Resultado de una partida contra “el paisa”</i>	29
Figura 12. <i>Julian Wasser, Marcel Duchamp. Jugando al ajedrez en Pasadena Museum, 1963.</i>	30
Figura 13. <i>Registro investigativo, Partidas en el Parque Santander, 2022</i>	32
Figura 14, <i>Partida con Deivi, 2021</i>	34
Figura 15. <i>Partida con Esteban, julio 2021.</i>	34
Figura 16. <i>Boceto, Resultado de la partida con “el paisa”, impresa sobre papel bond</i>	35
Figura 17. <i>Espacio de instalación, dos paredes y el suelo.</i>	36
Figura 18. <i>Una serie de 12 imágenes impresas en tamaño postal, dan cuenta del proceso que construye esta manifestación</i>	37
Figura 19. <i>Boceto montaje</i>	38
Figura 20. <i>Resultado expuesto</i>	39

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

<i>Figura 21. Jugadores de ajedrez en la</i>	
<i>exposición.....</i>	<i>39</i>

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Resumen**Título:** Divagaciones en Blanco y Negro***Autor:** Alex Nicolás Suarez Corredor****Palabras clave:** Ajedrez, Muerte, Filosofía, Interacción.

Este proyecto es una oda al ajedrez, un poema a su estrecho vínculo con la vida y con la muerte y una mirada hacia sus implicaciones sociales, simbólicas y filosóficas. Se presenta instalativamente a través del registro fotográfico, sonoro y pictórico de tres interacciones o partidas que dan cuenta de una manifestación artística relacional, que aboga por el encuentro con el otro, un enfrentamiento de ideas y la construcción de sentido al arrostrar la muerte en un acto de creación , crea un producto plástico a partir de ello y plantea una tesis que divaga entorno al existencialismo y este milenario juego, que aquí se muestra como un microcosmos de la vida o el universo.

Esto con el fin de dar lugar a una discusión o encuentro –salido de los parámetros cotidianos-, a plantear una metáfora entre el juego y la muerte, a divertir el tedio, a filosofar junto con el otro y reflexionar sobre la existencia pero sobre todo, esta manifestación de arte se adjudica la labor de enmarcarse desde mi cotidianidad, a crear desde sucesos o interacciones reales y a divagar en el ajedrez y el existencialismo como una forma de creación que aquí yo presento como manifestación de arte.

* Trabajo de grado

** Instituto de proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas. Director: Nicolás Cadavid. Maestro en Bellas Artes

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Abstract**Title:** Black and White ramblings***Author:** Alex Nicolás Suarez Corredor****Keywords:** Chess. death, philosophy, interaction.

This Project is a praise to chess, a poem about its close relationship with life and death, and a look at its social, symbolic and philosophical implications. It is presented installatively through the photographic, sound and pictorial record of three interactions or games that account for a relational artistic manifestation, which advocates the encounter with the other, a confrontation of ideas and the construction of meaning by facing death in a act of creation. Elaborates a plastic product from it and proposes a thesis that wanders around existentialism and this ancient game, that is shown here as a microcosm of life or the universe.

This in order to give place to a discussion – out of everyday parameters-, to propose a metaphor between the game of chess and death, to amuse the tedium, to philosophize together with the other and reflect on existence; but above all, this manifestation of art is given the task of framing from reality, creating from facts and real interactions and to rumble on chess and existentialism as a form of pure creation that I present here as a manifestation of art.

* Degree Work

** Instituto de proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas. Director: Nicolás Cadavid. Maestro en Bellas Artes

Introducción

Hoy me conformo con jugar. Todavía soy una víctima del ajedrez. Tiene toda la belleza del arte y mucho más. No puede ser comercializado. El ajedrez es más puro que el arte en su posición social. Las piezas del ajedrez son las mayúsculas del alfabeto que da forma a los pensamientos; y estos pensamientos, aun componiendo un diseño visual en el tablero, expresan su belleza de forma abstracta, como un poema. [...] He llegado a la conclusión de que, si bien no todos los artistas son jugadores de ajedrez, todos los jugadores de ajedrez son artistas.

Marcel Duchamp. Conferencia impartida ante el banquete de la New York State Chess Association en 1952.

A continuación se presenta la construcción de este proyecto establecido como una manifestación de arte contemporáneo que explora y elogia metafóricamente la particular relación existente entre el juego de ajedrez, la muerte y el arte. Además de eso revela una propuesta contextual, en clave filosófica cuyo afán o interés radica en la interacción, el tiempo, la subjetividad de situaciones y pensamientos que se pueden llegar a compartir durante una partida de ajedrez. Y es precisamente que sobre esta base se alaba lo simbólico y catártico que esto resulta, comprendiendo además que el ajedrez dentro de su bastedad y mística se presenta, - entre muchas cosas- como un microcosmos de imaginación del cual cada individuo posee el control, y en donde la vida misma se nos presenta reflejada en formato de un juego cargado de simbologías, conceptos y posibilidades que encuentran la

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

forma de ser desarrollados a través de este trabajo que bien podría insertarse dentro de aquello que se entiende como estética relacional.

“Divagaciones en blanco y negro” es un proyecto que se construye alrededor de tres reuniones para jugar al ajedrez cuyo propósito no es otro que el de filosofar y materializar un área de intercambio, ya sea de dialogo o de tiempo, de ideas o de silencios, de dudas o conclusiones, de errores o de aciertos, de alegrías y tristezas. Emociones y prácticas, que construyen en su forma más básica, a la vida, pero también al juego.

Para la realización del proyecto, se gestó un espacio de comunión, se registraron dichos encuentros y se cavila o discurre en torno al tema del juego que no es otro que el de existir y lo que esto conlleva. El producto plástico se expresa entonces en el registro de la suma de estas reuniones, del proceso conceptual, referencial, sus respectivos partícipes, que no solo se encuentran a jugar si no a compartir un momento, un espacio, unas palabras; a construir una historia que dentro de la narrativa de este proyecto presento como una forma de arte participativo que aboga por divagar en la filosofía y en la subjetividad junto con el otro, con el yo y la construcción de un sentido articulado en el arte.

¿ Y cuál es la necesidad tras esto?, La necesidad de cavilarle a la muerte no es nueva en el hombre, se ha hecho desde la pintura , la música, la literatura, desde el pensamiento filosófico y el cine; sin embargo la posibilidad y decisión de pensarla desde el ajedrez y desde el ejercicio de creación artística, además enmarcado en nuestro contexto y desde la singularidad de pensamiento que posee cada uno sobre el tema, carga de nuevas ideas, posiciones y apreciaciones que decantan y dinamizan las conclusiones que esta labor conlleva.

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Si bien mi trabajo no se adjudica el deber de solucionar el dilema existencial lo pone en evidencia y en discusión e invita a una reflexión lúdica tanto individual como conjunta de una manera creativa y contextual que puede llegar a ser beneficiosa tanto para los que hicieron posible un proyecto como “Divagaciones en blanco en negro”, como para el espectador que ve el producto de ello, cargado este de alusiones y simbologías que justifican esta propuesta.

Resulta pertinente, en este momento, señalar también aquellos referentes que han contribuido a que este proyecto haya tomado peso a lo largo de la investigación, y que distintas orillas permitieron darle la claridad que necesitaba. Igmarr Bergman y su acercamiento a la muerte a través de “El séptimo sello”; Marcel Duchamp y sus reflexiones sobre el arte conceptual y el ajedrez; Albert Camus y lo dicho sobre la existencia humana en “La muerte feliz”; y finalmente Nicolas Bourriaud, por la claridad de las ideas expresadas en “Estética relacional”, a propósito de las prácticas artísticas colaborativas.

A lo largo de este documento, el lector podrá encontrar el proceso de exploración que dio forma a esta propuesta. En el primer capítulo, se introduce el juego y su relación dentro del arte, algunos de los diversos referentes que existen junto él porque es tan pertinente dar esta discusión que vincula diferentes áreas de creación. En el capítulo dos, se trae a colación el dilema existencial y la cohesión que encuentra este tema dentro del juego, además de las ventajas y formas en que se va a cavilar sobre la muerte con el arte y el ajedrez como vehículo purgante del pensamiento absurdista o del pesimismo que es tan recurrentemente ligado al tema. El tercer capítulo inicia invocando a Marcel Duchamp y las prácticas artísticas contemporáneas en las que este trabajo se enmarca y sustenta, posteriormente describe el cómo los elementos de encuentro, juego y diálogo hacen de esta

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

una manifestación de arte colaborativo; y para concluir pone en conocimiento lo que será el resultado plástico instalativo que recogerá el registro visual y sonoro de las situaciones que permitieron este ejercicio.

Todo con el fin de divagar, en últimas, sobre la existencia humana a través de un ejercicio semi-performático en donde a través del juego de ajedrez, se abogue por llegar a otras discusiones y así cumplir otras necesidades que el mero ejercicio contemplativo no me satisface, al menos personalmente. Considero que el arte es capaz de enmarcarse, discurrir y proponer desde los lugares más inesperados y de las formas más particulares, para lograr conexiones mucho más humanas. Esta es mi prueba de ello.

CAPITULO I

EL JUEGO DEL MICROCOSMOS

“Cada vez que pienso en ese itinerario de dolor y de alegría que hay en mí se perfectamente, y con qué arrebató, que la partida que estoy jugando es la más seria y la más exaltante de todas. Zagreus sonreía.”¹

1.1 La iglesia de Täby

Existe una iglesia medieval que inició su construcción en la segunda mitad del siglo XIII en la provincia de Uppland, al Norte de Estocolmo en Suecia. Los techos de esta iglesia están decorados con frescos que datan de 1480, inspirados en escenas religiosas y la *Danza de la muerte* o *Danza macabra*², que son un tipo de representaciones medievales, que recuerda que los goces mundanos tienen su fin y que todos han de morir (Jáuregui, S.D. 2021). Pintadas por el alemán Albertus Pictor³, de entre todas las ilustraciones sobresale una sencilla pero simbólica escena en la que una esqueletuda muerte juega al ajedrez con un hombre, - esta imagen resulta esencial pues dispone un referente y un punto de partida de lo que serán las disquisiciones semi-artísticas, semi-filosóficas que aquí yo decanto - .Dicha pintura no obstante su extrañeza y aparente sencillez resulta en sumo grado

¹ Camus, A. La muerte feliz, p.58.

² “El Séptimo Sello”, una partida de ajedrez contra la muerte. Tomado de <https://www.senalcolombia.tv/cine/pelicula-septimo-sello-bergman>

³ "Albert the Painter"; Immenhusen, c. 1440 – c. 1507, también llamado Albert Pictor, Albert Målare y Albrekt Pärlickare (sueco), es el pintor sueco medieval tardío más famoso, conocido por sus pinturas murales que sobreviven en numerosas iglesias en el sur y centro de Suecia.

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

inteligente y simbólica pues se presenta en ella, a la vida como un juego intelectual contra la muerte; en contra de lo inexorable, de aquello que se nos presenta inevitable; contra el destino, en donde el desenlace a pesar de estar encaminado a un inevitable deceso, las formas, modos o tiempos aún están por ser determinados.



Figura 1. Albertus Pictor, Iglesia de Täby en Suecia, La muerte jugando al ajedrez.

Tomado de <https://literaturanordica.wordpress.com/2018/09/11/retablo-de-los-dias-de-la- peste-de-Igmar-Bergman/>

1.2 Importantes jugadas en el arte

La presencia que ha tenido este juego -que no ha sido poca-, expone la conexión y coincidencias que existe entre estas dos disciplinas; el ajedrez ha pasado de ser considerado simplemente como una actividad lúdica a formar parte de la historia, la sociedad y la cultura, a transgredido las clases sociales e incrustado sus particularidades y virtudes en una larga lista de obras tanto literarias como artísticas que se han valido de este simbólico

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

juego como materia de estudio e inspiración. A continuación, algunos de los guiños al ajedrez en diferentes épocas de la historia del arte que han tomado el juego como tema central.



Figura 2. Sofonisba Anguissola / “El juego de ajedrez” (1555). Imagen tomada de <https://arteyalgomas.com/2021/10/14/marcel-duchamp-o-el-juego-del-ajedrez-como-arte/>



Figura 3. Caravaggio / los jugadores de ajedrez, 1610. Imagen tomada de <https://arteyalgomas.com/2021/10/14/marcel-duchamp-o-el-juego-del-ajedrez-como-arte/>

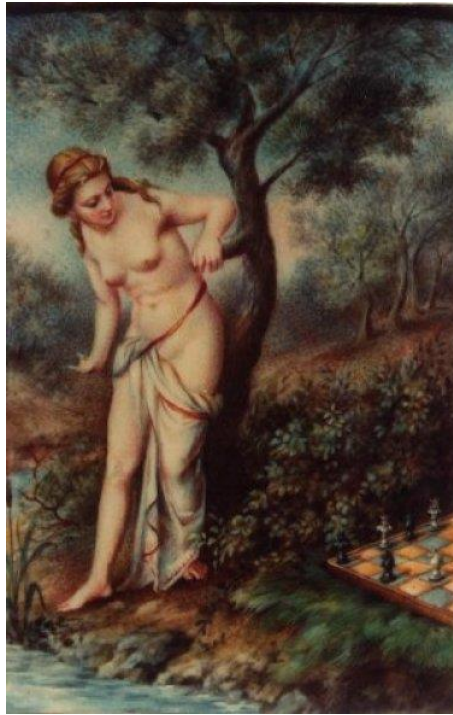


Figura 4. Doménico María Fratta/ “Caissa”, la diosa del ajedrez, 1750. Imagen tomada de <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Caiss>.



Figura 5. Eugene Delacroix / Arabes jugando al ajedrez (1847). Imagen tomada de <https://arteyalgomas.com/2021/10/14/marcel-duchamp-o-el-juego-del-ajedrez-como-arte/>

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO



Figura 6. *Vasily Kandinsky / composición con tablero de ajedrez, 1923. Imagen tomada de <https://arteyalgomas.com/2021/10/14/marcel-duchamp-o-el-juego-del-ajedrez-como-arte/>*



Figura 7. *Takako Saito, Wine chess, 2009. Imagen tomada de <https://deludoscachorum.blogspot.com/2011/05/takako-saito.html>*

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Los jugadores de ajedrez / del discípulo de Tiziano Paris Bordone, 1545, Paul Klee / Überschasch, 1937, Muriel Streeter/ Las Reinas del ajedrez, 1944, Alessandro Leone Varotari, pintor barroco también conocido como Il Padovanino / Marte y Venus jugando ajedrez, 1630. La lista es extensa, tanto en la pintura, como en la literatura y el cine. Porque el ajedrez al igual que la vida esconde mucho más de lo que vemos a simple vista, y las implicaciones que posee son tan bastas como posibilidades existen en el juego; solo matemáticamente hablando después de que ambos jugadores han hecho su primer movimiento existen 400 posiciones posibles en el tablero, luego del segundo 197.742 y después de tres movimientos existen 121 millones de juegos posibles, según los cálculos de Leontxo Garcia escritor español especializado en ajedrez, "...el número de posiciones distintas posibles después de solo diez movimientos es de 165 cuatrillones y medio. Concretamente: 165.518.829.100. 544.000.000.000.000." (Ajedrez y ciencia pasiones mezclada, p.167); por lo tanto, el número de partidas posibles en el ajedrez supera en teoría a todos los átomos del universo, reflejando su implicación como un macro universo o como un modelo simplificado de una vida, una historia o una realidad y sus infinidad de particularidades o posibilidades que presenta. .

Ahora bien, no resulta extraño que la imagen de la muerte jugando al ajedrez sirviera para lo que sería la magistral obra cinematográfica de 1957 que Ingmar Bergman denominó "*El séptimo sello*". Donde el silencio de dios, la incertidumbre que este genera y el sentido de la vida encuentran un espacio para ser abordados desde el juego con una creativa visión existencialista por parte del cineasta sueco, que logro con esto acrecentar aún más el mito alrededor del ajedrez reiteradamente enrolado en distintos campos como la literatura, la pintura, la religión y lo social; gracias a él se elabora esta idea de entender el

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

juego como un espacio existencialista, como un enfrentamiento hacia la muerte. Si nos ponemos a considerar, curiosamente el ajedrez está relacionado o presente en círculos en los que no se consideraría habitual; por lo que ahora yo lo enmarco dentro de una forma de arte participativo que busca construir una manifestación en base al juego, la interacción, y la percepción que posee el otro individuo acerca de la muerte, además de la puesta en escena de un espacio poético donde prima una interacción o un intercambio en torno a un afán e interés en común y una propuesta creativa tan particular como simbólica que se apoya referencialmente sobre lo que Bergman presento como una alegoría o metáfora del dilema existencial, su complicidad con el juego de ajedrez, la inevitabilidad de la muerte y la construcción del sentido.



Figura 8. Ingmar Bergman, El Séptimo Sello, 1957. Imagen tomada de <https://culturaimpaciente.com/cine/la-personificacion-de-la-muerte-en-el-septimo-arte/>

El ajedrez bajo la luz adecuada y en este caso bajo los estrambóticos rayos del arte, se convierte en una hermosa alegoría o metáfora de la dicotomía vida- muerte, donde la

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

filosofía, el existencialismo y el pensamiento encuentran un vehículo para abordar cuestiones, tópicos o dilemas que sobrepasan por mucho el plano lúdico característicos de este juego. Duchamp es otro ejemplo, el cual abordaremos más adelante, de cómo el ajedrez puede llegar a manifestarse en una expresión de arte. Uno no escapa del pensamiento existencial, nos afecta a todos -aunque bien es cierto parece afectar a algunas mentes más que a otras- y se manifiesta de manera distinta en cada persona; lo que invita a indagar desde la ambigüedad y subjetividad que posee cada individuo del tema, a entender el ajedrez desde el arte como una expresión del ser y hacer de este espacio un lugar discursivo de la creatividad y el pensamiento.

De este modo, me inclino por plantear que ,bajo el influjo del artista, el filósofo o el poeta, el ajedrez siempre estará encaminado al cavilar, el cuestionamiento y la divagación del pensamiento, alrededor de conceptos tan abstrusos y complejos como la muerte, el silencio, la existencia, el sentido o la carencia de este, de la visión de nada o de infinito, del micro y el macro cosmos, el libre albedrío y la subjetividad de las consecuencias que atraviesa cada individuo de manera particular tanto en la vida como en este holístico juego.

1.3 ¿Por qué el ajedrez?

Porque se desenvuelve vinculado, tanto a la filosofía⁴ como a la poesía si se toma en cuenta su relación con el cultivo del saber o con la manifestación de un sentir, porque su presencia es reiterante en el contexto artístico e intelectual como se evidencia en la popularidad que tuvo el ajedrez en las vanguardias artísticas con Duchamp, Salvador Dali,

⁴ El amor a la sabiduría (viene del griego filos: amor y sophia: sabiduría).

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Rene Magritte, Marx Ernst. Por qué se muestra propio para discurrir y divertirse en torno al tema del juego, que no es otro que el de la lucha por el sentido, por pensar, por vivir, por existir, por desgastar el tiempo y el aburrimiento. Entrando en lirismos, sustento la función del ajedrez de la misma forma que León de Greiff – también entusiasta del ajedrez- justificaba la poesía,

“... pócima es aunque pésima, excelentísima para fastidiar las horas y purgar el alma de poderes indigeribles. También para decantar el espíritu y sosegar el forajido corazón lancinado. Aún más: es útil sobremodo para reír o soto- reír de sí mismo, burlar socarrona o sarcásticamente de cosas y otras”⁵ (p. 111 - 112)

Porque entender el juego implica comprender su belleza, su connotación de infinito y su cualidad de contar una historia e inclusive expresar algo desde su composición, entonces, para el propósito de este trabajo resultaría ineficaz o poco provechoso entrar al ajedrez sin considerar sus acuciantes particularidades, su carga histórica, su peso poético, su connotación intelectual y simbólica, y las posibilidades que brinda si se observa desde una perspectiva distinta o abstracta, que abarque inclusive su símil a un modelo representativo del universo o la vida a una escala diferente, el ajedrez como un microcosmos de la vida y del pensamiento humano.

⁵ OD, Volumen 3, paginas 111- 112. Bajo el signo de Leo. 1957

CAPITULO II

LA BATALLA CONTRA LA MUERTE

“...- No me gusta hablar en serio. Porque entonces solo hay una cosa de la que sea posible hablar:

La justificación que le damos a la propia vida. “

Zagreus.

2.1 Mersault y el dilema existencial

Mersault -el personaje de la novela de Camus- al final de sus días y después de un excruciante periplo buscando a todo costo la felicidad, finalmente la encuentra con aparente satisfacción y plenitud momentos antes de morir; no sin antes haber afrontado con crudeza la dificultad de dicha tarea y el sinsentido que hasta entonces suponía una existencia sin la vera felicidad. La muerte obliga al individuo a cavilar sobre su vida y todo lo que ella implica, las consecuencias que esta supone por mas fatales, fútiles, previsibles o absurdas parezcan, considerando que el propósito que le damos a ello varía según las formas de pensamiento de cada individuo; y no existe mejor forma de articularlo que desde el arte, ya se ha hecho magistralmente en la literatura, la pintura y la música ¿ Que me impide hacerlo desde el ajedrez ? allí es precisamente donde entra el juego como metáfora de la muerte, - pero no cualquier juego- el ajedrez resulta ideal para el objetivo propuesto si se observan detenida y minuciosamente sus características, cualidades e implicaciones tanto intelectuales como creativas, sociales y simbólicas, que compone una batalla de pensamiento, un fallecimiento simbólico, el croquis de un homicidio en un tablero de 8 x 8.

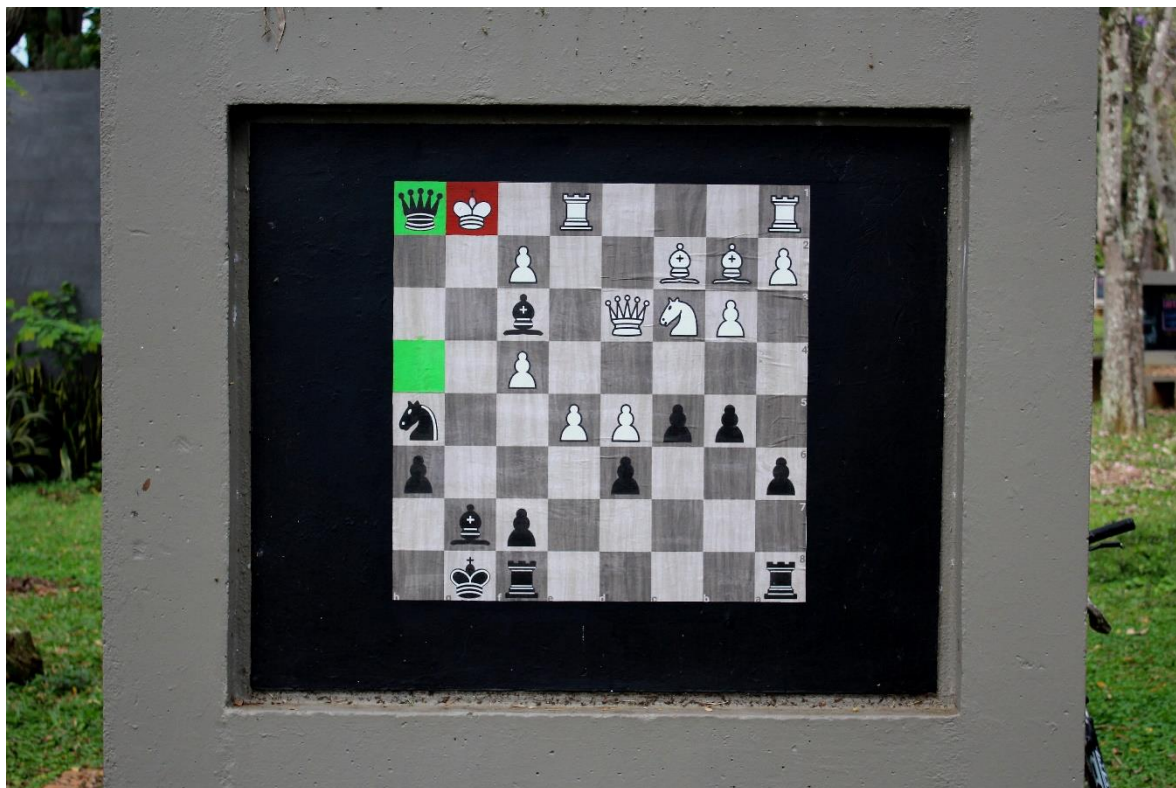


Figura 9. Afiche jaque mate, impresión papel bond, 69 x 69 cm.

La muerte se encuentra tan sutil como perfectamente relacionada con el ajedrez que permite articular de forma justificada y coherente – sin llegar nunca a lo obvio- una manifestación artística filosófica y relacional, que trata – como lo hizo Camus en su literatura- con el laborioso trabajo de cavilarle a la muerte. Más en este caso se agrega el factor de hacerlo en conjunto, en un rito, en un juego, en una reunión tanto de mentes como de espacio y de tiempo; y que también presenta distintas visiones o maneras de entenderlo desde la perspectiva individual que cada persona posee sobre el tema. Pues la muerte no se afronta de la misma manera en todos los casos, y el juego es reflejo de la multiplicidad de sucesos, historias y posibilidades de pensamientos que suceden en la vida de un individuo a una escala diferente, por lo que hacerlo catárticamente desde el ejercicio artístico y el ajedrez permite liberar cierta tensión inherente al tema.

2.2 La importancia de filosofar

Si bien la muerte es un término al que se le huye cotidianamente, la posibilidad de pensarla ayuda a profundizar en la visión de vida, a obtener una perspectiva más amplia y comprender un poco más, pues mucho se ha escrito al respecto,

En la filosofía de Kierkegaard, el abismo que separa aquello que uno es de aquello que podría llegar a ser se llama angustia. Sin embargo, la angustia no tiene por qué ser algo que paralice. Al contrario, el dolor generado por la angustia se convierte en posibilidad de libertad en tanto que sacude al hombre y le hace reflexionar sobre el sentido de su vida. (Kierkegaard, S. 2015, *In vino veritas*, p. 17)⁶

De esta manera pensar la muerte no implica necesariamente lamentarse, sucumbir o resignarse a ella, sino por el contrario permite considerar los motivos que justifican seguir adelante, el continuar jugando, el luchar por ganar y existir. El dilema de la muerte vincula al juego de tal forma que fluye armoniosamente en esta representación, puesto que la vida se nos presenta irónicamente como un juego de decisiones y consecuencias, cuyo inevitable desenlace es la muerte; existe el miedo a fallar, a tomar una mala decisión, a pasar por alto una evidente amenaza o una brillante oportunidad. Mas solo al comprender lo que vivir acarrea, la ironía que supone y la responsabilidad que conlleva, se puede ver con buenos ojos a la muerte y no simplemente como una irremediable tragedia, un obstáculo insuperable, una condena absoluta o un amargo sinsentido; en palabras de Camus: “- No se

⁶ Kierkegaard, S. (2009) *In vino veritas*, Alianza Editorial, S .A, Madrid.

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

vive feliz más o menos tiempo. Se es feliz. Y punto. Y la muerte no impide nada; como mucho es un accidente de la felicidad.” (La muerte Feliz, 2014, p. 153)

En consecuencia, este trabajo investigativo, al igual que la muestra instalativa final pretende loar a la muerte y lo que esta implica, simboliza o representa en la filosofía de cada individuo con el ajedrez como vehículo y mediador. Un espacio para pensar en la belleza del jaque mate que nos iguala a todos y sin el cual nada de esto tendría sentido. Considerando lo sublime que resulta construir una vida y pelear por ella con las decisiones tomadas a través del juego, que tiene implicaciones y posibilidades infinitas. Quizás una de las manifestaciones más grande de este trabajo es la de mostrar que el pensamiento existencial no es necesariamente pesimista, la angustia por el futuro, la inevitabilidad de la muerte y la consciencia del ser, otorga cierta responsabilidad al individuo que debe ser sensato sobre lo que implica tener el privilegio de estar vivo y el fin que se le da esta vida para obtener al igual que Mersault una muerte feliz.

2.3 El poema y el jaque mate

El jaque mate es una locución árabe que significa “el rey está muerto”, es una expresión que indica la culminación o termino del juego, de la caída del rey y curiosamente evidencia también que la muerte es un cumulo de experiencias y decisiones que eventualmente llegan a su fin sin importar, ni las ideologías políticas, clases sociales o posturas filosóficas.

Yo hago uso del relato de Sergio Stepansky, Variaciones alrededor de la nada (1936) escrito por León de Greiff, que declamo en una de las interacciones y comparto a continuación, como un elemento poético que refleja en mejores palabras de lo que yo nunca

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

podré, como la vida se nos presenta sutilmente como un juego que nos iguala y nos enfrenta a todo, sin permitir que eso nos impida gozar de ese riesgo que supone el juego y el jaque mate.

RELATO DE SERGIO STEPANSKY

Juego mi vida!

Bien poco valía!

La llevo perdida

Sin remedio!

ERIK FJORDSON

Juego mi vida, cambio mi vida

De todos modos

la llevo perdida...

Y la juego o la cambio por el más infantil espejismo,
la dono en usufructo, o la regalo...

La juego contra uno o contra todos,
la juego contra el cero o contra el infinito,
la juego en una alcoba, en el ágora, en un garito,
en una encrucijada, en una barricada; en un motín;
la juego definitivamente, desde el principio hasta el fin,

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

a todo lo ancho y a todo lo hondo

-en la periferia, en el medio,

y en el sub-fondo-

Juego mi vida, cambio mi vida,

la llevo perdida

sin remedio.

Y la juego -o la cambio por el más infantil espejismo,

la dono en usufructo, o la regalo:...:

o la trueco por una sonrisa y cuatro besos:

todo, todo me da lo mismo:

lo eximio y lo ruin, lo trivial, lo perfecto, lo malo...

Todo, todo me da lo mismo:

todo me cabe en el diminuto, hórrido abismo

donde se anudan serpentinos mis sesos.

Cambio mi vida por lámparas viejas

o por los dados con los que se jugó la túnica inconsútil:

-por lo más anodino, por lo más obvio, por lo más fútil:

por los colgajos que se guinda en las orejas

la simiesca mulata,

la terracota rubia,

la pálida morena, la amarilla oriental, o la hiperbórea rubia:

cambio mi vida por un anillo de hojalata

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

o por la espada de Sigmundo,

o por el mundo

que tenía en los dedos Carlomagno: -para echar a rodar la bola...

Cambio mi vida por la cándida aureola

del idiota o del santo;

la cambio por el collar

que le pintaron al gordo Capeto;

o por la ducha rígida que le llovió en la nuca

a Carlos de Inglaterra;

la cambio por un romance, la cambio por un soneto,

por once gatos de Angora,

por un copla, por una saeta,

por un cantar;

por una baraja incompleta;

por una faca, por una pipa, por una sambuca...

o por esa muñeca que llora

como cualquier poeta.

Cambio mi vida -al fiado- por una fábrica de crepúsculos

(con arreboles)

por un gorila de Borneo;

por dos panteras de Sumatra;

por las perlas que se bebió la cetrina Cleopatra-

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

por su naricilla que está en algún Museo;
cambio mi vida por lámparas viejas,
o por la escala de Jacob, o por su plato de lentejas...

o por dos huequecillos minúsculos
-en las sienas- por donde se me fugue, en gríseas podres,
toda la hartura, todo el fastidio, todo el horror que almaceno en mis odres...

Juego mi vida, cambio mi vida.

De todos modos
la llevo perdida.

Dicho sentir expresado anteriormente además de recalcar y de justificar el por qué la idea del juego se articula con facilidad al pensamiento existencial, igualmente expresa un sentir frente a la vida. Que es reflejo de muchos pensamientos que en algún momento vieron su vida como un juego, un juego que evita a toda costa el jaque mate pero que en fin de cuentas, de todos modos se lleva perdido.

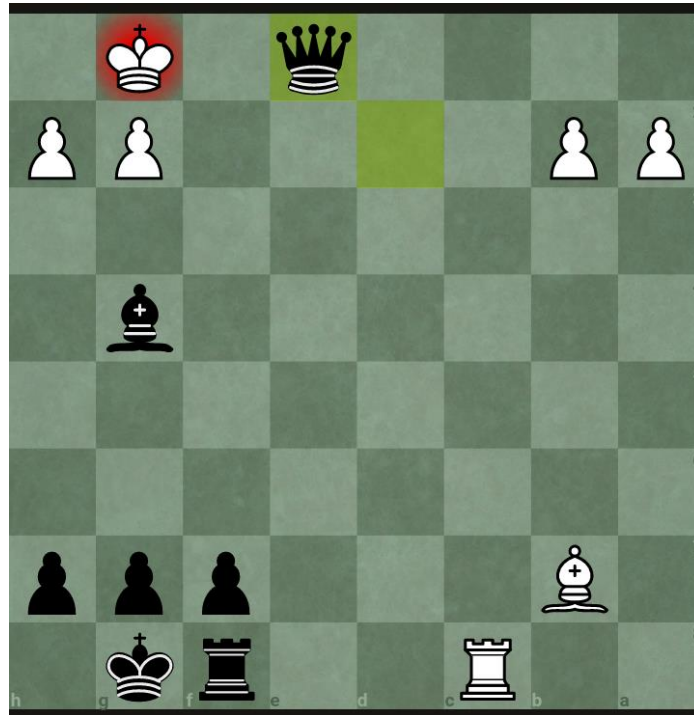


Figura 10. Jaque mate número uno, Resultado de una partida contra Rasta, 2021.



Figura 11. Afiche Jaque mate número dos, Resultado de una partida contra “el paisa”.

3.1 El artista del ajedrez



Figura 12. Julian Wasser, Marcel Duchamp. Jugando al ajedrez en Pasadena Museum, 1963. Imagen tomada de <https://www.altonline.com/books/fiction/a3513/all-about-eve>

Lo gamma de trabajos que Marcel Duchamp realizo solo se compara con la gamma de opiniones que suscita , que van desde la idolatría al total desconcierto , sus manifestaciones y formas de tratar el arte expandieron de la misma forma que banalizaron la actividad artística; el ready – made, su alter-ego Rose Selavy o su faceta como ajedrecista donde jugaba por correspondencia con Man Ray , todas ellas dan cuenta de

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

formas de arte diferentes, desmaterializadas, que de cierta manera exaltaban la voluntad de crear y hacer, sobre cualquier otro valor e iban además en pro de una aproximación menos tradicionalista de lo que debería ser el arte. Jorge Carrión, crítico cultural de The New York Times en español, hace una apreciación sobre el tema cuando habla al respecto del libro *Aparently marginal activities of Marcel Duchamp (MIT)*, de Elena Filipovic, lo cito:

La tesis del libro es que tanto el ajedrez como sus oficios como tratante, intermediario, curador o asesor fueron en realidad manifestaciones de su práctica artística, desmaterializada. Es decir, no solo fue el primer artista conceptual, sino también el primer artista relacional. ¿Qué es una partida de ajedrez sino una relación fugaz, tensa, tan intensa, con otra persona? (Carrion, J. 2017)

¿Por qué es tan apropiado como importante traer a Marcel Duchamp a esta discusión? , No es solo por haber sido un talentoso jugador de ajedrez, además de importante artista, sino porque aparentemente su hacer artístico encerraba un afán por llevar el arte al siguiente escalón, siempre a la vanguardia, jugueteando entre los límites de lo que es y no es arte, además, por supuesto, de exigir una participación activa, un cuestionamiento por parte del espectador que debía cuestionar su propuesta, descifrar su mensaje, su enigma, su siguiente jugada; para el objetivo de este proyecto, planteo al igual que Marcel Duchamp los jugadores de ajedrez son todos ellos artistas; y esa relación tan estrecha que existe entre el ajedrez y el arte solo se entiende cuando se observa y desarrolla el juego como un comprometido acto artístico.

3.2 Una reunión de mentes

El intersticio social⁷ es un término que según Bourriaud (2008), fue acuñado por Karl Marx que me permite construir este proyecto como un intercambio no solo de información sino de tiempo, de ideas, de inquietudes y convicciones, que propician un encuentro y la construcción de sentido gracias a la interacción, y cuyo fin artístico aboga por formas y resultados fehacientes, enmarcados en individuos y situaciones reales. En palabras de Bourriaud: “...las obras ya no tiene como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino construir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente, cualquiera que fuera la escala elegida por el artista...” (p. 12).



Figura 13. Registro investigativo, Partidas en el Parque Santander, 2022.

⁷ Término usado para definir comunidades de intercambio que escapan al cuadro económico capitalista por no responder a la ley de la ganancia: trueque, ventas a pérdida, producciones autárquicas, etc. El intersticio es un espacio para las relaciones humanas que sugieren posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema, integrado de manera más o menos armoniosa y abierta en el sistema global. (Bourriaud, N. 2008, Estética Relacional, Adriana Hidalgo editora.)

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Los encuentros para jugar ajedrez se presentan entonces como “modos de existencia” escenificados y programados en donde gracias a la particularidad del juego se concibe tanto una pieza pictórica o gráfica como el registro de una situación específica, una historia, una guerra, un silencio compartido, una discusión en común, una reunión de mentes que centra el dilema artístico en entregar algo más que un resultado estético, un momento de interacción e intercambio con el otro.

La obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado... una forma de arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central el “estar - junto”, el encuentro entre observador y cuadro, la elaboración colectiva de sentido.(Bourriaud, 2008, p. 14)

Fundamentalmente este trabajo se atribuye esa búsqueda de “estar - junto” que propone Bourriaud valiéndose de un juego que por sus características reúne a dos ejércitos de pensamientos a enfrentarse entre sí y a construir en ello una historia, a darle sentido con las decisiones a esa lucha contra la muerte, que además requiere, para un trascendental desarrollo de las cosas, cierto número de habilidades, de inteligencia, confianza, creatividad, persistencia; habilidades sin las cuales la existencia o construcción de esa vida o historia sería al igual que muchas otras una partida corriente. .

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO



Figura 14. Partida con Deivi, 2021.



Figura 15. Partida con Esteban, julio 2021.

La decisión de convertir en material artístico cada uno de los encuentros implicó preparar los espacios y de alguna forma orientar la interacción o el diálogo hacia los temas

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

o la dinámica que se quería manejar, de la misma forma, registrar tanto el momento visual y sonoro como el resultado de la partida jugada, (*Figura 16*), que es muestra de una creación única compartida en un espacio y momento particular, que no podrá ser igualado o repetido pues las implicaciones matemáticas del juego permiten calificar cada una de esas partidas como resultados singulares y más aún si se toma en cuenta que es mi objetivo hacer, de cada una de las partidas que se juegan en este proyecto, una muestra de la subjetividad del pensamiento a través del ajedrez, orquestado con un dilema en mente y dispuesto para divagar entorno a la filosofía.

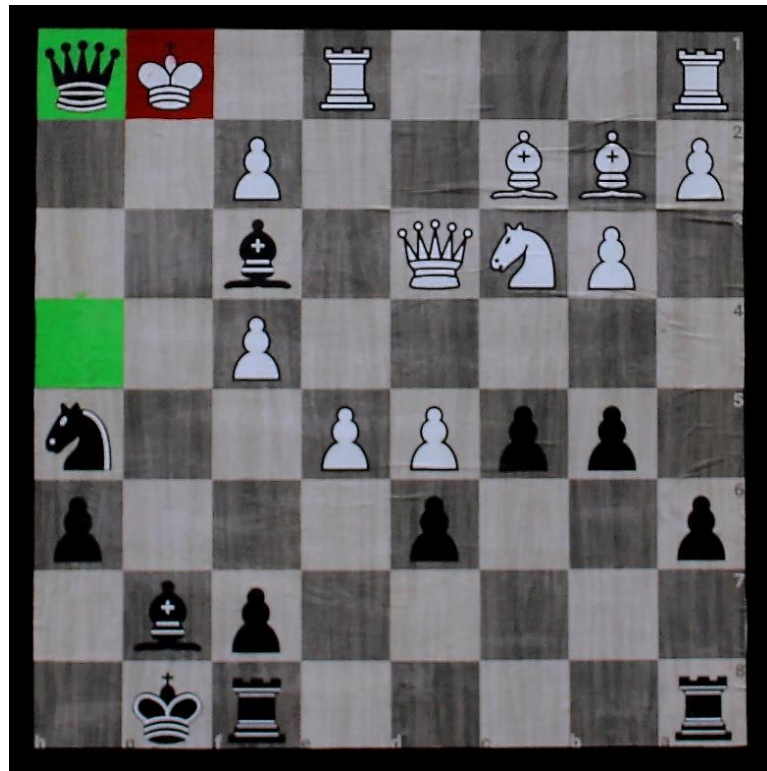


Figura 16. Boceto, Resultado de la partida con “el paisa”, impresa sobre papel bond.

3.3 Montaje, el registro como producto plástico.

Ahora bien, el resultado expositivo, como lo mencione inicialmente, se presenta a manera de instalación que reúne tres elementos de las tres partidas jugadas, que son una suma del registro realizado durante todo el proceso; las fotografías, el audio <https://youtu.be/eF2EcRP1iZA>⁸ de algunos momentos de la partida y la puesta en escena de un juego. Todos estos elementos irán dispuestos en una de las esquinas o rincones de la sala de exposición; haciendo uso de tres superficies de la sala, dos pedazos de la pared y el suelo, así:



Figura 17. Espacio de instalación, Rincón dos paredes y el suelo.

⁸ El enlace corresponde a una compilación de tres partidas jugadas, algunos momentos claves y apuntes que cumplen y justifican el objetivo propuesto y contextualizan el propósito de dichas interacciones.

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

Las opciones de montaje siempre fueron múltiples y hasta el momento todavía surgen posibilidades de jugar acoplando el patrón del ajedrez a diferentes espacios y situaciones. Se tiene definido que se intervendrá el suelo con vinilo adhesivo, recreando un tablero de 2,40 x 2,40 cm con la intención de escenificar llamativamente dicho espacio, poniendo masivamente la estética del juego junto a los otros elementos del registro que son igual de importantes para evidenciar el proceso que hizo posible todo esto.



Figura 18. Una serie de 12 imágenes impresas en tamaño postal, dan cuenta del registro visual que construye esta manifestación.

Por lo que se opta por concebir este espacio como un recorrido en lo que fue esta manifestación artística colaborativa, haciendo visible el encuentro o la interacción a través

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

de las fotografías, algunos fragmentos sonoros de la interacción que se dio y la imagen de la inevitabilidad de la muerte (reflejada en el jaque mate). Junto a la puesta en escena de una partida de ajedrez.

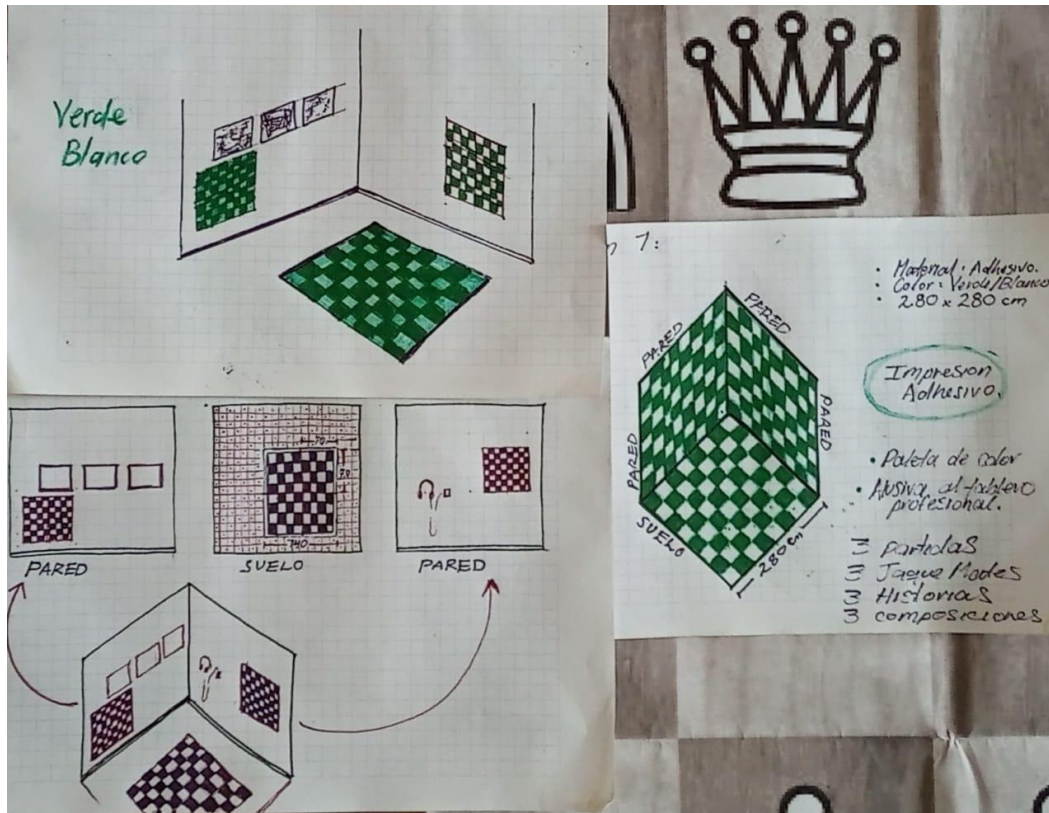


Figura 19. Tentativa, Boceto de montaje.

La discusión se orienta entonces en construir e indagar en el simbolismo del juego, en divagar entorno a los temas importantes sin necesidad de presumir una única solución o manera de jugar, trayendo los referentes y aquellos detalles que son el eje dentro de la dinámica del ajedrez al igual que de la experiencia de vida, términos como el sentido, el silencio, la muerte, la felicidad serán abordados de la manera más esporádica, tan real como ambigua y sin embargo muy fehaciente a ese momento de interacción tan concreto, en el que todo cobra sentido a través del ajedrez.

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO



Figura 20. Resultado expuesto.



Figura 21. Jugadores de ajedrez en la exposición

Conclusiones

Primeramente se logra evidenciar que lo que se propone en esta manifestación artística goza de un profundo peso conceptual y referencial, que la interacción ajedrecística que aquí se presenta como expresión de arte ya ha sido -de distintas formas- percibida como tal y tiene además un arraigo importante dentro de este mundo. Por lo que este proyecto se permite realizar una propuesta abordando un “deporte ciencia” desde una visión filosófica/existencialista con una forma participativa o relacional de hacer prácticas artísticas contemporáneas.

Además se muestra esta forma de hacer arte, producto de un cumulo de experiencias y situaciones que reunieron a un grupo de personas y dejaron como resultado una pieza compuesta por una serie de acciones, una manifestación artística que tomo como escenario la vida real y deja plásticamente un escenario instalativo que se forma a partir de cada una de las partidas (Figura 13) que construyeron este trabajo.

También se pudo exaltar lo cautivador y sugerente que resulta la creación de procesos artísticos en conjunto y más aún contextualizados en situaciones reales, del pensamiento del otro, de la subjetividad que posee tanto cada vida, como cada opinión y cada juego, y como esta subjetividad de opiniones permite una visión más amplia del tema en discusión.

No obstante es preciso anotar que respecto a si el producto logrado resuelve el objetivo o entrega el mensaje. Así como en el ajedrez existe cierta complejidad y belleza ligada al tema que solo se comprende a través de la práctica, esta instalación podrá ser

DIVAGACIONES EN BLANCO Y NEGRO

admirada por todos pero solo comprendida por aquellos que encuentran la sensibilidad y potencia que posee el juego, esa característica arcana que posee también el arte y la poesía.

Referencias

CAMUS ALBERT, *La mort hereuse*, traducción de Maria Teresa Gallego Urrutia, 2014, Alianza editorial, S.A., Madrid, 1974, 2014.p.

DE GREIFF LEON, *Obra poética Tomo II, Variaciones alrededor de nada (y poesía escrita entre 1930 y 1936) Farrago (y Poesía escrita entre 1937 y 1954)*, Edición revisada por Hjalmar de Greiff, Primera edición, abril de 2004, Bogota, Universidad Nacional de Colombia.

BOURRIAUD, NICOLAS, *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana hidalgo editora, 2008.

KIERKEGAARD, SOREN, *El concepto de angustia*, Alianza editorial S.A, Madrid, 2007, 2008, 2010.