

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/322750622>

Del Juego: El Infinito y el Mundo La Obra de Gabriel Orozco

Article · January 2002

CITATIONS

0

READS

116

1 author:



[Miguel A Gonzalez Virgen](#)

KU Leuven

22 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Artistic research as a historical project of the Avant-Gardes [View project](#)

AÑO XII / N. 126 / \$ 50
AUTORIZADO POR SEPOMEX
IMPRESOS DEPOSITADOS
POR SUS EDITORES
CR. N. 002-99

HUMANITAS

MO ↔ VI ←
→ MIEN ←
→ TO ↔ AC ←
→ TU ↔ AL



DANIEL LEZAMA
LA CLASE DE HISTORIA



DEL JUEGO: EL INFINITO Y EL MUNDO

LA OBRA DE GABRIEL OROZCO

Miguel González Virgen

... Nadie, al juzgar esa novela, se niega a descubrir que es un juego; es lícito recordar que el autor no la consideró nunca otra cosa. Yo reivindicó para esa obra, le oí decir, los rasgos esenciales de todo juego: la simetría, las leyes arbitrarias, el tedio.

Jorge Luis Borges, *Examen de la Obra de Herbert Quain*¹

I. La Arquitectura del Juego

Tampoco Gabriel Orozco consideraría más que un juego la mayoría de sus objetos artísticos². Como reivindicación de la simetría, las leyes arbitrarias y el tedio, quizás la más ejemplar de estas obras es *Ping Pond Table*, de 1998. Como todo juego ejemplar, esta obra también es una representación microcósmica de la estructura espacial y temporal del universo percibido. Como todo juego, también es una manera directa de interactuar e incidir en esa estructura de percepción universal. Como en pocos juegos, sin embargo, *Ping Pond Table* es un ejercicio epistemológico en acceder y revelar los mecanismos de fabricación temporal y espacial de la estructura simbólica del mundo, así como su punto de ruptura y de acceso al infinito. Es, finalmente, una obra paradigmática para acceder a una comprensión tentativa de la obra del artista. Veamos: dos mesas de ping-pong *curvadas* han sido cortadas y sus cuatro mitades re-ordenadas en torno a un pequeño lago central cuadrado. Los bordes interiores de las mesas definen también los bordes del cuadrado acuático. Los planos de las mesas están alineados centralmente siguiendo dos ejes perpendiculares el uno del otro. Los dos jugadores iniciales lanzan rebotando la pelota; los otros dos jugadores esperan que rebote en su mitad para re-lanzarla, y así, hasta que la pelota cae fuera del campo de juego o dentro del estanque. El juego reinicia (fig. 1).

Corte. La simetría del juego es implacable con respecto a las áreas de los jugadores y sus posibilidades; la arbitrariedad está en las reglas que los dos o los cuatro jugadores quieran implantar, pero es absoluta con la introducción del elemento

acuático con todo y nenúfares al centro; del tedio son testigos los guardias del museo que observan a los asistentes jugar.

De estos tres elementos propios de cualquier juego, hay uno con una función dislocadora, inquietante: el elemento arbitrario, el agua, inmediatamente llama la atención para indicar que algo más allá de la mera arbitrariedad está pasando allí. El estanque poblado de nenúfares en flor, con un lecho en forma de pirámide invertida cubierto por guijarros de acuario, automáticamente remite a memorias poéticas, a jardines chinos, a las *Nymphs* de Monet, al estanque donde el Principito, jugando, pierde su bola de oro... El estanque, en efecto, es un mecanismo de activación de la memoria poética y la contemplación, y es por tanto un elemento que se contraponen y antagoniza la agilidad exteriorizada de los jugadores. Empezamos a descubrir otro nivel de juego.

La pelota cae al agua. Los jugadores se detienen. Uno va a re-tomarla. Reinicia el juego con la pelota aún mojada. En cada rebote queda ahora, efímeramente, una mancha de humedad. Pronto tenemos una serie de manchas, un mapa de los rebotes. Cada mancha va desapareciendo. El mapa de los rebotes es también un reloj, un mapa del tiempo de juego. La superficie de las mesas son el mapa del tiempo del juego. La pelota cae de nuevo al agua. Se detiene el reloj. Se detiene el tiempo: se activa la poesía (fig. 2).

El agua quieta central, en contraposición a la actividad rítmica sobre la superficie de las mesas, introduce un elemento de disrupción del tiempo del juego. Al detenerlo y al activar la intemporalidad de la memoria, el estanque conecta a través de un simbólico eje simétrico con la a-temporalidad de la poesía. Al detener el tiempo del juego, conecta momentáneamente a los jugadores con la eternidad.

Un corte arquitectónico esquemático (Fig. 3): Si las mesas del juego representan y estructuran el mapa del tiempo, que se detiene en la línea de simetría –justo esa conexión al infinito que es el centro acuático, ¿qué papel debemos de asignar a

Del Juego: El Infinito y el Mundo

La obra de Gabriel Orozco

Miguel A González Virgen © texto e imágenes

Movimiento Actual, Revista de Arte y Literatura [Journal of Art and Literature],

No. 126, Abril 2002, 32-45. Monterrey, México.

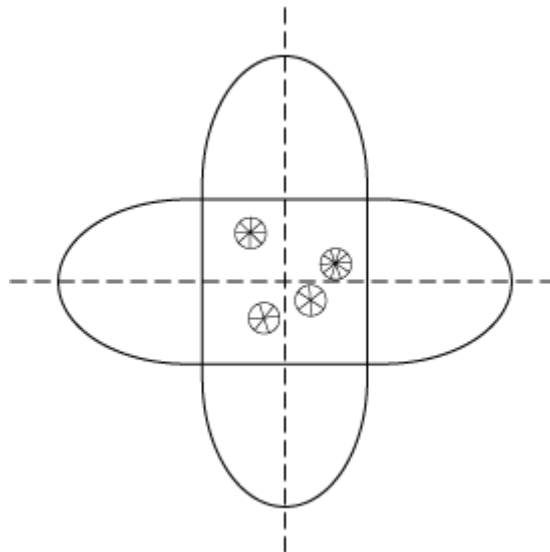
... Nadie, al juzgar esa novela, se niega a descubrir que es un juego; es lícito recordar que el autor no la consideró nunca otra cosa. Yo reivindico para esa obra, le oí decir, los rasgos esenciales de todo juego: la simetría, las leyes arbitrarias, el tedio.

Jorge Luis Borges, "Examen de la Obra de Herbert Quain".

1. La Arquitectura del Juego

Tampoco Gabriel Orozco consideraría más que un juego la mayoría de sus objetos artísticos². Como reivindicación de la simetría, las leyes arbitrarias y el tedio, quizás la más ejemplar de estas obras es *Ping Pond Table*, de 1998. Como todo juego ejemplar, esta obra también es una representación microcósmica de la estructura espacial y temporal del universo percibido. Como todo juego, también es una manera directa de interactuar e incidir en esa estructura de percepción universal. Como en pocos juegos, sin embargo, *Ping Pond Table* es un ejercicio epistemológico en acceder y revelar los mecanismos de fabricación temporal y espacial de la estructura simbólica del mundo, así como su punto de ruptura y de acceso al infinito. Es, finalmente, una obra paradigmática para acceder a una comprensión tentativa de la obra del artista.

Veamos: dos mesas de ping-pong curvadas han sido cortadas y sus cuatro mitades re-ordenadas en torno a un pequeño lago central cuadrado. Los bordes interiores de las mesas definen también los bordes del cuadrado acuático. Los planos de las mesas están alineados centralmente siguiendo dos ejes perpendiculares el uno del otro. Los dos jugadores iniciales lanzan rebotando la pelota; los otros dos jugadores esperan que rebofe en su mitad para re-lanzarla, y así, hasta que la pelota cae fuera del campo de juego o dentro del estanque. El juego reinicia.



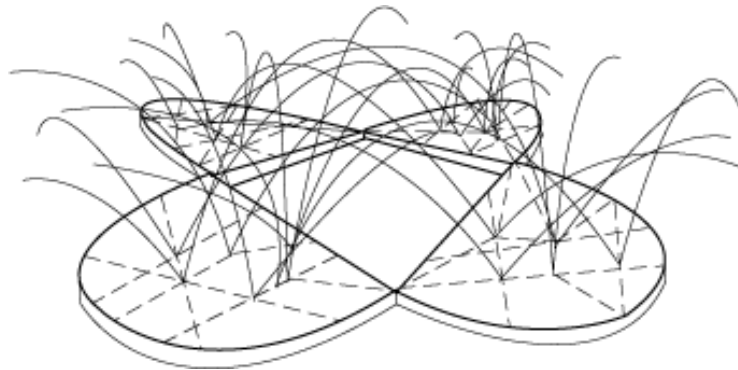
[Croquis 1]: Planta

Corte

La simetría del juego es implacable con respecto a las áreas de los jugadores y sus posibilidades; la arbitrariedad está en las reglas que los dos o los cuatro jugadores quieran implantar, pero es absoluta con la introducción del elemento acuático con todo y nenúfares al centro; del tedio son testigos los guardias del museo que observan a los asistentes jugar.

De estos tres elementos propios de cualquier juego, hay uno con una función dislocadora, inquietante: el elemento arbitrario, el agua, inmediatamente llama la atención para indicar que algo más allá de la mera arbitrariedad está pasando allí. El estanque poblado de nenúfares en flor, con un lecho en forma de pirámide invertida cubierto por guijarros de acuario, automáticamente remite a memorias poéticas, a jardines chinos, a las *Nymphaeas* de Monet, al estanque donde el Principito, jugando, pierde su bola de oro... El estanque, en efecto, es un mecanismo de activación de la memoria poética y la contemplación, y es por tanto un elemento que se contrapone y antagoniza la agilidad exteriorizada de los jugadores. Empezamos a descubrir otro nivel de juego.

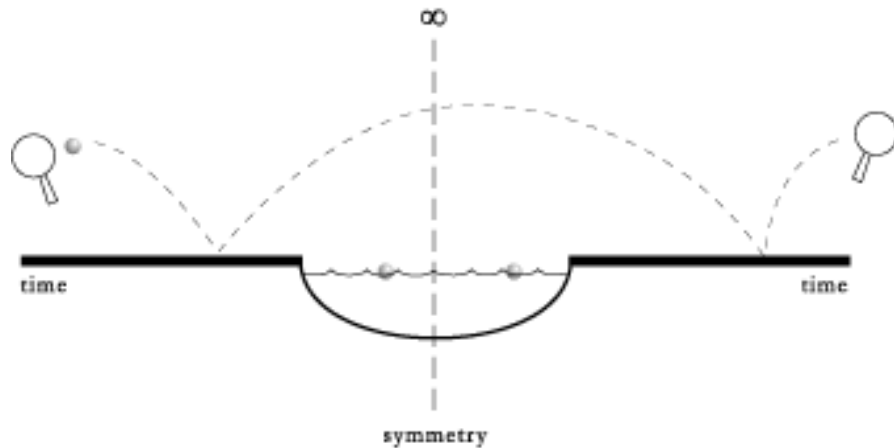
La pelota cae al agua. Los jugadores se detienen. Uno va a re-tomarla. Reinicia el juego con la pelota aún mojada. En cada rebote queda ahora, efímeramente, una mancha de humedad. Pronto tenemos una serie de manchas, un mapa de los rebotes. Cada mancha va desapareciendo. El mapa de los rebotes es también un reloj, un mapa del tiempo de juego. La superficie de las mesas son el mapa del tiempo del juego. La pelota cae de nuevo al agua. Se detiene el reloj. Se detiene el tiempo: se activa la poesía.



[croquis 2]: Axonometría

El agua quieta central, en contraposición a la actividad rítmica sobre la superficie de las mesas, introduce un elemento de disrupción del tiempo del juego. Al detenerlo y al activar la intemporalidad de la memoria, el estanque conecta a través de un simbólico eje simétrico con la a-temporalidad de la poesía. Al detener el tiempo del juego, conecta momentáneamente a los jugadores con la eternidad.

Un corte arquitectónico esquemático:



[croquis 3]: Corte

Si las mesas del juego representan y estructuran el mapa del tiempo, que se detiene en la línea de simetría—justo esa conexión al infinito que es el centro acuático, ¿qué papel debemos de asignar a las pelotas? ¿A su trayectoria? ¿A los jugadores?

En este punto conviene mirar otras obras de Orozco que nos pueden ayudar a clarificar el papel de estos elementos, así como la naturaleza misma de esas obras.

Simetría

Arbitrariedad

Las calles de Berlín como mesa de juego. Los objetos de juego, motos Schwalbe sobrevivientes a la caída del Muro. Sobre la mesa el accidente temporal. Orozco sirve primero. Envía una Schwalbe hacia el otro lado del campo de juego. El accidente; del otro lado le reenvían una Schwalbe. Orozco reenvía una Schwalbe. Se detiene a observar el juego. Lo registra. Continúa, hasta encontrar otro jugador que le devuelva, de nuevo, la pelota.

Tedio

En el Universo Según Orozco, los objetos de nuestra vida diaria son las pelotas con las que jugamos sobre el campo de juego que es el tiempo cotidiano. El tiempo permite, y estructura, el juego. De un lado de la mesa el jugador es el espectador, o el artista. Del otro, el jugador puede ser otro espectador, otro artista, o simplemente la realidad misma que nos re-envía el objeto. Definitivamente ciertos objetos y ciertos tableros (tiempos) permiten un juego más directo y ágil que otros. Las motos Schwalbe, objetos móviles y simétricos, “botan” fácilmente de un lado a otro de una mesa de juego intensamente estructurada por el tiempo de la memoria histórica, como es la ciudad de Berlín. ⁴ La simetría, sin embargo, es siempre la misma: esa conexión al infinito donde se detiene el tiempo.

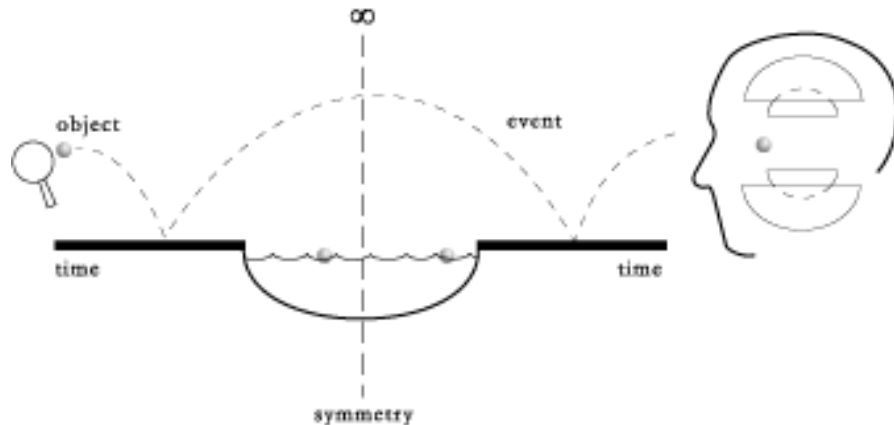
Trayectorias

La trayectoria de la pelota es sin duda el evento en sí, el movimiento, lo que pasa dentro del espacio definido y modulado por el tiempo. Cuando toca la pelota la superficie, se producen las inflexiones de la curva de las trayectorias: son los accidentes que inesperadamente re-envían el evento a otra dirección, a otro jugador. Por eso es de vital relevancia para Orozco: “Tal vez me interesa el accidente, pero no por su capacidad dramática, sino por su capacidad casi quirúrgica de cómo funcionan las cosas en el mundo de repente”, señaló en una reciente entrevista.⁵

Envío del objeto de un espectador al otro: la parábola de la trayectoria, cuyos puntos de inflexión están en la estructura temporal (mesa de juego) es el evento que se mueve a través del espacio modulado geoméricamente por el mismo tiempo. El evento, en efecto, solo puede tener lugar en el

espacio definido por la superficie de jugar. Cuando la pelota bota fuera de este espacio, el juego se detiene. El evento ya no tiene lugar. *Hasta Encontrar otra Schwalbe Amarilla* solo pudo jugarse en el Berlín de la transición histórica a principios de los 90's.

Ahora podemos definir todos los elementos estructurales de nuestro esquema *Ping Pond*:



[croquis 4]: El Juego de Ping Pond

2. Del Infinito: Percepción y Memoria

Hablando del obispo Berkeley ... me acuerdo de que escribió que el sabor de la manzana no está en la manzana misma—la manzana no posee sabor en sí misma—ni en la boca del que se la come. Exige un contacto entre ambas.

-Jorge Luis Borges, en la conferencia "El Enigma de la Poesía", dictada en Harvard como *Norton Lectures*.⁶

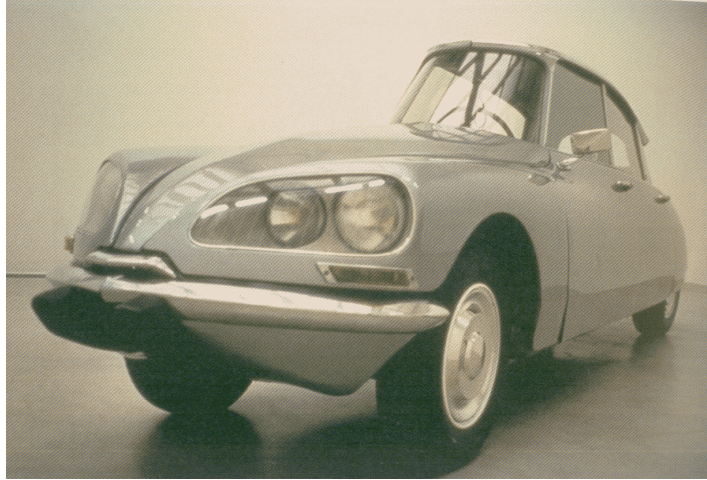
Pero, ¿cuál es el sentido último de este juego? Ponerse a contestar a raquetazos los objetos que *pasan* con trayectorias parabólicas a través de espacios estructurados por las superficies temporales, y alteradas por accidentes—¿qué sentido tiene?

En realidad, el juego al que Orozco alude es el del continuo intercambio entre el objeto como realidad en sí y la conceptualización de ese objeto por cada espectador-sujeto. Cada sujeto, en otras palabras, está involucrado en un continuo, interminable juego de toma y dáca entre el universo exterior objetual y su propio sistema simbólico-conceptual interior. El universo de un lado de la mesa, la inaprensible objetividad de las esencias; el sujeto del otro lado, las necesarias categorizaciones de su estructura simbólica.

Que este es el punto clave del juego tal y como lo percibe Orozco está ejemplarmente revelado por el artista en su obra *La DS*. Con este objeto, Orozco no solamente señala de nuevo los elementos fundamentales del juego, sino que va más allá hasta manipular y trastocar el propio mecanismo de este.

Veamos. Estando en Francia, Orozco ha tomado un auto Citroën DS y lo ha seguetado siguiendo el eje central del carro. A los dos mitades les seguetea de nuevo toda una rebanada continua por la parte interior. Se re-ensambla el auto. Se tiene cuidado en mantener las cualidades formales de un objeto manejable, manteniendo el volante, por ejemplo. El resultado es un objeto-auto al que

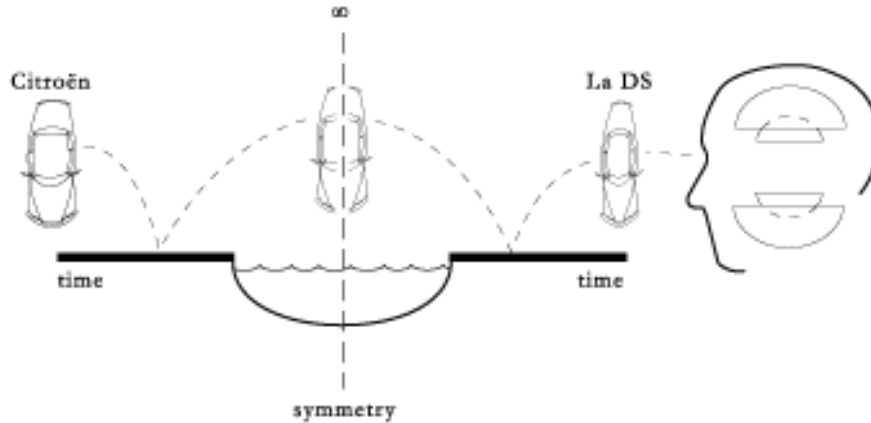
parecen haberle “desaparecido” extrañamente toda una rebanada del centro. *Shock*. Parece como si al auto normal le hubieran insertado, de repente, un espejo a lo largo de la parte del conductor, y que lo que vemos son la parte original y el reflejo; desaparecieron los lugares del lado derecho, pero el auto continúa con sus cuatro ruedas, la rebanada espejeada del Citroën.



La DS

Aquí Orozco forza al espectador a re-considerar el proceso por el que percibe y asimila el objeto-auto. Confrontado con un objeto que difiere extrañamente del que ya conoce, el espectador debe detenerse, trastornado y porque le han cambiado las reglas del juego. En efecto, pareciera que delante de él no hay más un objeto sino las imágenes espejo de un objeto antes conocido. “En ocasiones he dicho”, señala Orozco, “por ejemplo, que la DS de cierta manera es como una fotografía tridimensional, por el efecto que produce en el espectador, de repente parece una fotografía. Es más como si no fuera real, por la memoria del objeto que teníamos del cual partí. Confrontar ese coche así tiene algo de imagen.”⁷

Si ponemos a *La DS* dentro de nuestro esquema Ping-Pond, tendríamos que Orozco, al dejar ausente una banda central que corre por el eje de simetría, pareciera haber dejado suspendido y congelado al auto original justo en el momento en que atravesaba el eje de simetría de la mesa de juego. Al quedar suspendido justo sobre el eje de simetría, digamos que ese volumen central del auto entró en contacto con la simetría y cayó al agua de la eternidad. Confrontado con esta situación, el espectador intuye que un elemento de incompreensión ha sido activado. Se preparaba a contestar el envío mandando desde su lado su concepto de auto Citroën pero se da cuenta que ya no puede, que el auto se quedo allí, a medio camino entre objeto y categoría:



[croquis 5]: La DS afectada por la simetría

Orozco ha sido muy explícito en el interés que para él tiene la línea de simetría y que él concibe como un espacio vacío, ausente, e inconmensurable: "I have been interested in this notion of the missing space that is still there and how a thin line that divides two bodies is not measurable. Of course, physically it is very thin, but emotionally or mentally it is much bigger and is unmeasurable. I think in my work it is that space which interests me as a sculptor. I consider this space has to do more with the consciousness and the mental than the physical. Disappeared physically but very present mentally or emotionally, conceptually or virtually, whatever you want to say. It's there; the space is there and you can feel it".⁸

Por otra parte, hay otro mecanismo que esta manipulación revela: el espectador, al recibir el objeto a través de su percepción, debe también re-enviar esa percepción sensorial a su memoria, para confrontar *percepción* con *recuerdo* de lo que se mira y así poder categorizarlo. Esto sugiere entonces que dentro del espectador se lleva a cabo un nuevo juego donde el objeto entra al espacio mental ya no como algo inaprensible sino como algo percibido, domesticado por los sentidos, pero que debe entonces ser re-enviado al otro lado de la mesa, en donde está el otro jugador interior que es la memoria. Tenemos entonces una nueva mesa de juego, también una trama urdida por el tiempo, pero ahora es un tiempo mental, un tiempo que a su vez estructura el espacio de la mentalidad: *Papalotes negros*, 1997:

DIBUJAR SOBRE ESTRUCTURA OSEA DESCRIBIENDO EL OCIO TRIDIMENSIONAL..

LINEA SOBRE VOLUMEN. TOPOGRAFÍA DEL CRÁNEO. ENTRANDO EN LOS OJOS. PERDIÉNDOSE. RETRATO DE UN ESPACIO. ESPACIO QUE SUCEDE. SUCESIÓN DE LÍNEAS, ESPACIOS Y TIEMPO. MATAR EL TIEMPO.

RED DE PENSAMIENTO. CONEXIONES. CONCIENCIA COMO RETÍCULA DE PERCEPCIÓN.

...⁹

En realidad *La DS* ha quedado suspendido tanto sobre la línea de simetría del juego exterior, como en la línea de simetría del juego interior, congelado entre el objeto percibido y la memoria dentro del espacio mental. Es aquí donde está este espacio al que Orozco se refiere como ausente, que se da físicamente en el juego exterior pero que tiene más importancia como una línea mental y emocionalmente inconmensurable. Esa línea es la conexión a la eternidad, donde se detiene el tiempo y también donde funciona ahora la poesía.¹⁰

3. Los Mecanismos del Juego: Percepción, Memoria, el Infinito

El Jugador

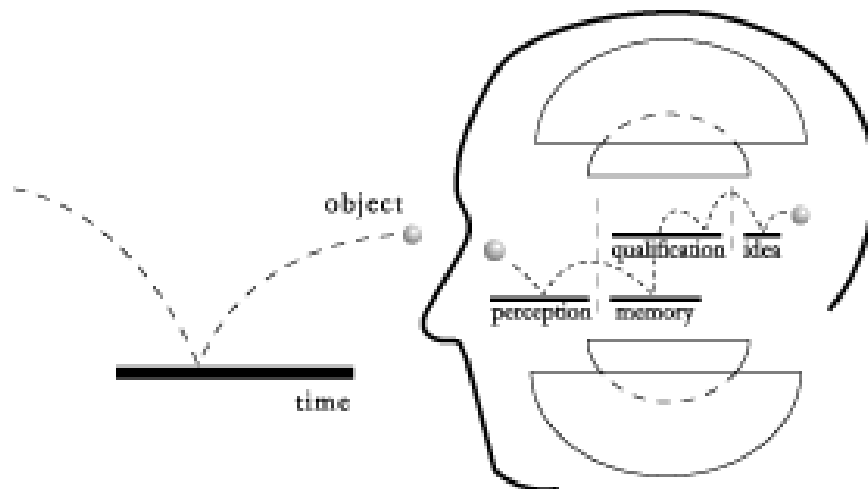
Que este raquetazo mental que devuelve la pelota al espacio de los eventos actuales es un micro-juego en sí mismo lo sugiere Orozco en diversas ocasiones.

Hay un ejercicio inevitable para el espectador de las fotos de *Hasta Encontrar Otra...* Después de asimilar la sorpresa inicial que da el constatar la existencia de tantas motos casi idénticas, el espectador pasa a comparar una y otra vez cada una de las motos para descubrir sus posibles diferencias, y de paso descubrir cuál es la moto del artista. Las diferencias son mínimas, Orozco hace lo posible por ocultar la individualidad de su moto. Es la memoria del espectador la que trabaja a marchas forzadas, la que es involucrada en el juego, tomando ya una de las motos para compararla con la otra, con las otras que hemos visto antes. La pelota va y viene de un lado a otro de la línea de simetría mental interior, antes de devolverla al exterior.

Por otra parte, precisamente en el uso de un objeto *obsoleto* para el nuevo Berlín, como señala Benjamín H. D. Buchloh¹¹, Orozco sugiere también la simetría con que funciona la mente: comparando como espectadores cada moto con la otra, una y otra vez nos esforzamos por cruzar la línea de simetría entre el objeto nuevo (percibido) y el objeto original (memorizado, histórico)

El proceso revelado por Orozco sugiere una estructura infinita para el juego de significación: el juego ping-pong se repite ad-infinitum en escalas cada vez menores, dentro del espacio mental—un tiempo casi instantáneo—antes de el objeto pueda emerger como sujeto categorizado y domesticado al exterior.

Al inicio, a los lados de la mesa, el universo objetual y el espectador jugando. La pelota va al espectador, que la recibe con la percepción y la envía a su vez al campo-tiempo de la memoria: la memoria desarrolla ella misma un juego entre—digamos—impresión y calificación; calificación, un juego entre categoría e Idea; la Idea, un juego entre concepto y arquetipo; el campo de juego arquetipo se desarrolla entre las Formas y ...



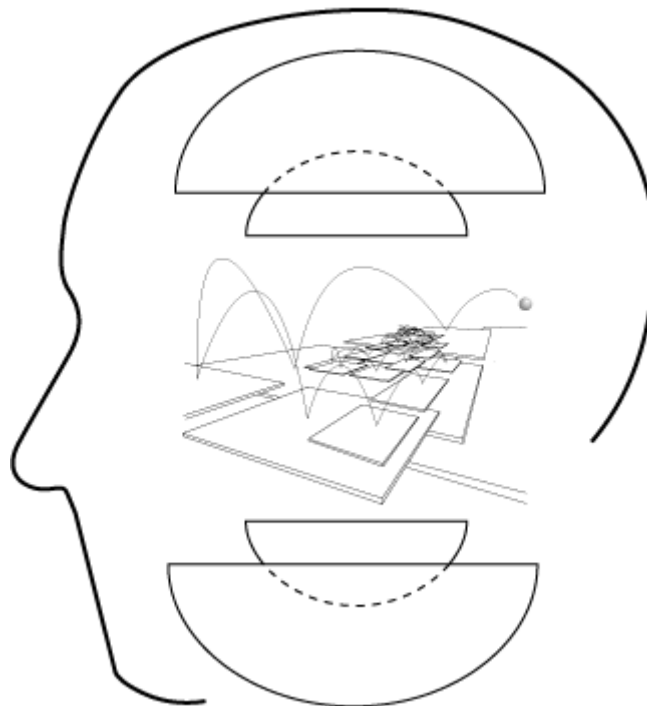
[croquis]: El juego mental

De esta manera el proceso de significación se aproxima más a un proceso en espiral, por tanto infinito, donde el objeto percibido entra a una serie de rebotes aproximándose al límite de la brevedad, antes de surgir nuevamente al exterior, al habla, categorizado, donde ya podemos decir, "Ese es un Citröen...".

No es de extrañar por tanto que, cuestionado sobre el desarrollo temporal de su trabajo, Orozco señalara que ese desarrollo "yo no lo veo lineal como un momento y luego otro y luego otro, sino que constantemente regreso, creo que es más como una espiral, es más como el universo."¹²



Papalotes Negros



[croquis 7]: La espiral instantánea

4. El Juego: definición

El Juego es el continuo y dinámico intercambio de significados de un espectador a otro, dentro del espacio estructurado y modulado por el tiempo, simétricamente dividido por una línea que conecta al (o es el) infinito. Un espectador recibe un objeto (a) con la carga de significado inicial (a) que el jugador anterior le dio y que le envía a través de la trayectoria-evento que el tiempo-campo de juego permite. El tiempo causa las inflexiones de las trayectorias y afecta, en su espacio, al significado de a inicial. El espectador recibe (a) y lo devuelve de un raquetazo como (a'), una operación compleja que involucra su propia memoria y su propio lugar interior de juego. La memoria activa así mismo otro juego mental interior: Calificación e Idea; Idea, el juego entre Símbolo y Arquetipo, y así al infinito.¹³

Significados

Ciertamente este Juego de continua movilidad de significados está activo en el propio lugar del museo en el que están las obras de Orozco. Él ha tomado un objeto a que le ha sido enviado por la realidad normal y, conscientemente, ha provocado accidentes en el juego de percepción, de manera que re-envía el objeto ya como a' —una a' desconcertante, que remite precisamente a los mecanismos del Juego. Pero es obvio que el mismo espectador, y los accidentes sobre el campo del espectador, pueden causar un re-envío del objeto, ahora como a'' . Orozco espera o crea los accidentes y las suspensiones momentáneas del juego, pero no lo detiene. Cuestionado por Alfredo Consalvo sobre la posible “perversión” que los espectadores pueden hacer de su obra, Orozco contesta que, por una parte, él asume como lo más probable que el espectador reciba y procese la obra (a) como (a) (ya que el espectador no está en un proceso consciente de alteración del juego de percepción), y que, de cualquier manera, si el espectador decide que la obra que le enviaron no es (a) ni (a'), sino (b), ó (c), eso está perfectamente bien, pues el juego continua y el espectador puede tener accidentes en sus campos de juego.

Yo creo que esa relación accidentada entre el espectador con su prejuicio, su conocimiento y su información y un objeto nuevo con el que tiene que establecer un contacto, ese coeficiente, está lleno de accidentes, de baches y de desviaciones; ... yo soy consciente de que el trabajo tiene muchas variantes de interpretación, pero estoy casi seguro de que “ a ” es transmitido y de eso yo me responsabilizo, y aparte es lo que considero una obra que es efectiva, que más o menos debe de transmitir “ a ”; ya si es “ $b, c, d, e, f, g, h, i, j, k$ ”, es la vida de la obra y es el público el que está activándola.¹⁴

Las Pelotas

Los objetos favoritos de manipulación son aquellos móviles, urbanos, con una fuerte carga mnemónica, simétricos a partir de un eje central: motocicletas, bicicletas, autos; o bien objetos esféricos, de uso cotidiano: naranjas, sandías, bolas de plastilina, balones ponchados. Estos objetos favorecen la comprensión de los elementos principales del juego; las trayectorias, el mapa tiempo de la memoria urbana, la fuerte carga simbólica asociada, la simetría. A propósito de esta movilidad urbana y mnemónica, Benjamín Buchloch también señala que

Primero, los tres trabajos (*La DS*, *Habemus Vespam*, y *Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla*), están relacionados por su cuidadosa selección como objetos: en serie constituyen una tipología cuyo estadio “público” parece ya estar garantizado por su sola filiación con el transporte, la circulación urbana, y la cultura del diseño de consumo... también como el campo donde una dimensión de temporalidad (y por implicación una experiencia histórica) puede todavía ser detectada.¹⁵

El tiempo del Arte

La poesía no es algo extraño: está acechando, como veremos, a la vuelta de la esquina. Puede surgir ante nosotros en cualquier momento.

(J. Luis Borges, “El Enigma de la Poesía”¹⁶)

Partiendo de esto, el espacio en el que sucede el arte tiene un lugar secundario al tiempo del arte. En efecto, el tiempo que es la mesa del juego, es el que estructura el espacio por el que pueden suceder las trayectorias (eventos) de los objetos. Similarmente, es el tiempo el que señala los accidentes que cambian las trayectorias, el que altera los movimientos de un lado a otro de la mesa de juego; es

también la ausencia de tiempo—que elimina al espacio—la condición de la línea de simetría. Por esto solo tiene sentido para Orozco el momento estético, pues para él es la única situación verdadera de creatividad: el momento en que el tiempo cambia la trayectoria de los eventos, el momento del accidente, cuando un objeto *a* es alterado por un accidente *A* sobre el campo de juego—al partir de este accidente se altera y se re-conceptualiza el objeto:

“A mí lo que me interesa, más que nada, es el tiempo del arte, no el espacio del arte; el espacio del arte en realidad no me importa, puede ser un museo, puede ser la calle, ... porque en realidad esto sucede por fragmentos de tiempo, momentos en que lo artístico sucede o la experiencia estética sucede.”¹⁷

En este sentido también señalar que por eso para Orozco no hay un momento *puro* del arte, ese momento de contemplación ideal que da el museo; no puede haber pues el juego siempre está en acción: “nunca hubo un momento puro, yo no creo que haya nunca un momento puro para la contemplación del arte.”¹⁸

5. Atomismo

... Babilonia no es otra cosa que un infinito juego de azares.
Jorge Luis Borges, "La lotería en Babilonia".¹⁹

Atomismo versión Orozco

En realidad para Orozco el juego Ping-Pond es solamente uno más de los múltiples juegos que se suceden simultáneamente en el Universo y que son, de hecho, el origen de su estructura y su continua transformación. Estos juegos universales, infinitos, son los juegos del atomismo—versión Orozco.

Esta versión no es ciertamente el original atomismo materialista de Demócrito. Comparte con él la idea básica de todo atomismo de que el Universo está constituido por elementos básicos indivisibles cuyas combinaciones compositivas dan origen a la diversidad universal. Pero Orozco no ve estos átomos como materia indivisible, ni tampoco necesita del gran Vacío como contraposición incesante a la materia²⁰. Para él, los átomos son más bien unidades circulares, invisibles pero presentes en todo el espacio del universo; unidades elementales indivisibles pero *flexibles*, de movimiento y acción cuyos mecanismos combinatorios orquestan—fortuita, accidentalmente—los eventos del Universo. Eventos que dan lugar a la continua transformación de la materia.

Demócrito señala a una dialéctica eterna e incesante entre los Átomos—como el Ser—y el Vacío—como el No Ser. Ninguno es más importante que el otro porque los átomos necesitan del espacio para moverse y para ser materia: sin el Vacío no se producirían las manifestaciones materiales. Los átomos de Orozco no necesitan del Vacío Democritiano porque son abstractos, meras unidades de mecánica pura, una especie de arquetipo platónico del movimiento que no necesita del espacio físico para actuar. Sin embargo Orozco descubre que su atomismo incesante también tiene su contraparte dialéctica: el infinito, la línea de simetría entre un movimiento y otro del Gran Juego, esa línea del "espacio ausente" e inconmensurable que tiene que ver más con la conciencia y la mente que con lo físico. Se trata de otro tipo de Vacío, otro No Ser que no es el espacio vacío en el que se mueven y desplazan los átomos materiales, sino precisamente la *suspensión* del espacio, la no existencia de espacio y por ende la no existencia del tiempo, la línea simétrica entre una jugada y otra y que permite el juego. Para Demócrito, el Vacío es el Espacio; para Orozco, es el No-Espacio. Para los dos, sin embargo, esos vacíos son el No-Ser, lo que no está.

Movimiento mecánico, tiempo y espacio, accidentes, estos son los elementos del Ser, los materiales del juego en el que no podemos dejar de involucrarnos. Inmovilidad, suspensión sobre la línea de simetría del juego, el No Tiempo, el Infinito—el No Ser de Orozco.

Inmovilidad atomista y *jouissance*

Algo hay en esta nueva versión del Vacío del concepto *jouissance* de Lacan. En este concepto, el mundo no es más que un sistema de símbolos desarrollado con el solo propósito de estructurar un Universo de otra manera inmanejable. Sin embargo, en el centro de esta estructura simbólica permanece la energía o emanación primordial del universo por siempre in-simbolizable, inalcanzable a los conceptos, fuente de la energía vital (*jouissance*) que nos mueve a organizar el mundo en símbolos, y fuente también de su destrucción.

Orozco parece reconocer en los lugares lacanianos donde el *jouissance* emana y se desborda, las líneas de simetría que estructuran el juego pero que también lo detienen—o que nos empujan a detenerlo mentalmente. *A la Puerta del Volcán*, 1993, o *Perro Durmiendo* de 1990, señalan a estos lugares de extrusión fálica lacaniana que también detienen el juego de significación, tal como lo hace el estanque mágico en el juego *Ping Pond*.

Papalotes Negros: el cráneo es sin duda otro de esos lugares. No sólo estructura una serie de juegos interiores, mentales, sino que también proporciona la conexión al infinito, al no espacio. Tiene que ser, pues los juegos requieren esa línea de simetría. EL cráneo humano, como también los caracoles, es a la vez campo de juego, tiempo mental, y conexión al infinito.

...

DIBUJO DE LA NADA. EL VOLUMEN DEL NO. RECIPIENTE VACIO.
COMO CAJA DE ZAPATOS.

MIRADA COMO ESPACIO. RECIBIENDO.
MIRADA COMO ESPACIO QUE RECIBE.
COMO RECIPIENTE.

PASAR EL TIEMPO CON AL NADA. PERDER EL TIEMPO.
RAYAS EN EL AGUA.
LAPICERO COMO BISTURÍ.

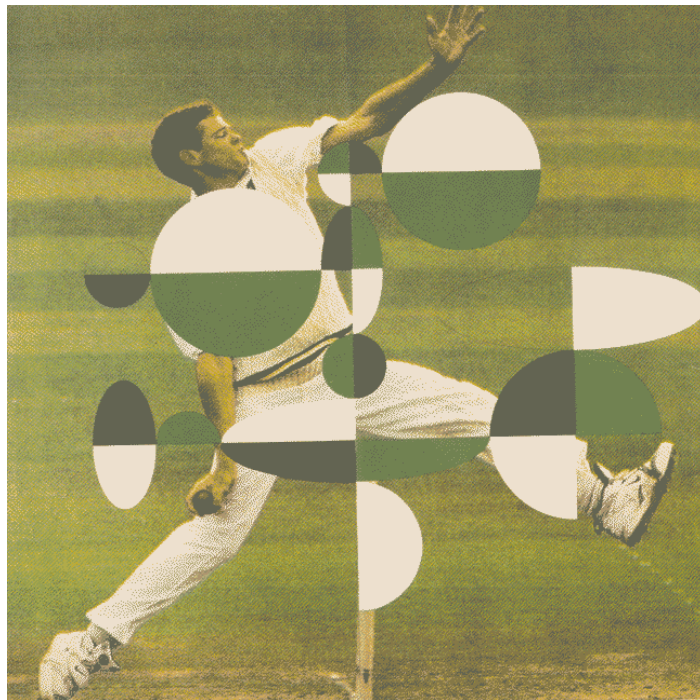
SKULLPTURE.

CON EL DIBUJO APLANAMOS LA IMAGE EL OBJETO VOLUMEN HECHO GRÁFICA.
OBJETO HECHO IMAGEN.²¹

Atomismo Deportivo

Orozco busca especialmente los lugares o las situaciones donde se detiene el juego, donde aparecen las líneas de simetría sobre las que se pueden suspender los movimientos atómicos. Pero también busca afanosamente esos fenómenos donde los movimientos se vuelven obvios, donde el Juego se revela con inusitada nitidez. Los juegos que combinan destreza y azar son tales fenómenos. En estos, el jugador se inserta conscientemente en el mecanismo de juego universal, apostando a su destreza propia para alterarlo y a su suerte para intervenir en los momentos adecuados.

He aquí la gran relevancia del deporte contemporáneo. Esta actividad descubre—revela—los mecanismo atomistas al utilizarlos y manipularlos conscientemente mientras se deja utilizar y manipular por ellos a través del azar.



Los Atomistas

Los Atomistas revelan también el porque de la gran popularidad de los deportes en el mundo actual: al utilizar y manipular el azaroso juego atómico universal, el deporte convence al espectador de estar viviendo en un mundo de eventos fortuitos y azarosos que sin embargo constituyen un juego en el que él puede ganar o perder. El deporte, en fin, nos convence de que el Universo es un gran juego

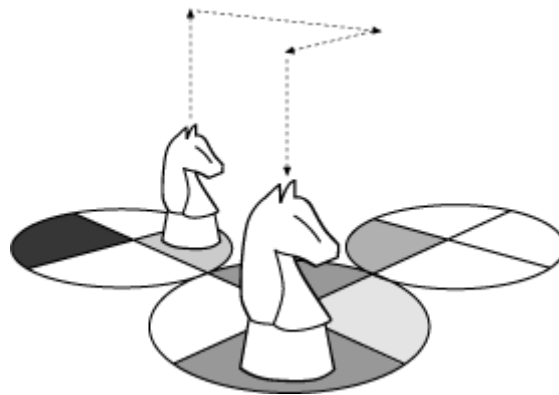
estructurado por unidades mecánicas abstractas que no obedecen a ninguna voluntad (superior o inferior) y que solamente se ajustan a las reglas básicas de todo juego: la simetría, las leyes arbitrarias, el tedio.

Cumpliendo con la exigencia que en primer término Nietzsche formulaba para el atomismo a fines del siglo XIX, en este Atomismo Deportivo no hay Materia, no hay Vacío, no hay almas encerradas en puntos indivisibles, no hay mónadas:

En lo que se refiera al atomismo materialista: es una de las cosas mejor refutadas que existen; ...—en primer término hay que acabar también con aquel otro y más funesto atomismo, que es el que mejor y más funestamente ha enseñado el cristianismo, el *atomismo psíquico*. Permítaseme designar con esta expresión aquella creencia que concibe el alma como algo indestructible, eterno, indivisible, como una mónada, como un átomo: ¡esa creencia debemos expulsarla de la ciencia!²²

Se trata de un atomismo lúdico casual y mecanicista sin jugadores aparentes—sin duda una visión muy apropiada para la ideología de la naturalidad mecánica y deportiva del mercado neoliberal: no hay “ideologías”, no hay ideales, no hay historia, solo la naturalidad de los mecanismos de competencia. El único escape es el situarse sobre la línea de simetría, el asentarse sobre el No-Espacio que conecta Infinito, al Origen.

Pues Los Atomistas, si bien se revelan nítidamente en los mecanismos deportivos, sin duda son el elemento básico de todos los eventos del mundo. Esto es lo que nos señala Orozco cuando dibuja sus Átomos sobre sus boletos de avión. Los viajes son sin duda otro de esos eventos terriblemente sensibles a las vibraciones atómicas: encuentros, desencuentros, extravíos, accidentes... También los Átomos están activos en el crecimiento de los árboles, en el vuelo de papalotes: *Light Through Leaves*, 1996; *Vitral*, 1998.



[croquis 8]: El movimiento atómico

Rigor Ajedrecista

Molly Nesbitt señala que en la visión de Orozco los movimientos combinatorios de los átomos están basados en principios similares a los del ajedrez: “Más tarde [Orozco] explicaría que la lógica común que guía los desplazamientos de color en los discos se derivó del ajedrez.”²³ Estos átomos circulares

están estructurados a partir de dos ejes centrales y perpendiculares uno al otro y que dividen al átomo en cuatro partes iguales, de las que al máximo tres están coloreadas. Los movimientos y reacciones del átomo están condicionados por esas cuatro regiones que se desplazan con la mecánica motriz del caballo sobre el tablero:

Justo en el centro de los Atomistas un círculo interior ofrece un punto desde el cual surgen tres colores como el caballo del tablero, dos cuadros hacia arriba y uno al lado. El color marca la ausencia, por supuesto, de cualquier caballo, Los caballos han tocado y se han ido.²⁴

En este atomismo de rigor ajedrecista es posible, sin duda, interactuar y participar en el incesante juego. Es un mecanismo de movimiento quizás sin lógica directa, pero sí de comprensibilidad racional.



Horses Running Endlessly

He aquí donde probablemente Borges y Orozco difieren. El atomismo ajedrecista de Orozco implica una estructuración fortuita y azarosa para el universo, pero es una estructuración racionalmente aprensible y por tanto utilizable. Según Borges, en efecto la realidad se estructura de acuerdo a un orden, pero este orden está más allá de la comprensión humana:

Hace diez años bastaba cualquier simetría con apariencia de orden—el materialismo dialéctico, el antisemitismo, el nazismo—para embelesar a los hombres. ¿Cómo no someterse a Tlön, a la minuciosa y vasta evidencia de un planeta ordenado? Inútil responder que la realidad también está ordenada. Quizá lo esté, pero de acuerdo a leyes divinas—traduzco: a leyes inhumanas—que no acabamos nunca de percibir. Tlön será un laberinto, pero es un laberinto urdido por hombres, un laberinto destinado a que lo descifren los hombres.

El contacto y el hábito de Tlön han desintegrado este mundo. Encantada por su rigor, la humanidad olvida y torna a olvidar que es un rigor de ajedrecistas, no de ángeles.²⁵

Así, en este mundo ordenado por el rigor ajedrecista de “Una dispersa dinastía de solitarios [que] ha cambiado la faz del mundo”²⁶, observamos embelesados los deportes y los juegos, aceptamos nuestro destino como competidores en el juego global, pero descubrimos también la posibilidad de escape que nos proporciona el arte: sentarnos un momento en la línea que conecta al infinito, deteniendo todos los mecanismos de juego para re-crear en ese instante los objetos del mundo.

¹ En la colección “El Jardín de Senderos que se Bifurcan”. Jorge Luis Borges, *Ficciones*. El Libro de Bolsillo, Alianza Editorial, Madrid, 1991, pág. 83.

² Por ejemplo, de *Fotogravedad*: “... es casi como un juego, parece como representación, como para niños” (“Gabriel Orozco: de la obra efectiva y otras cuestiones,” Entrevista de Alfredo Consalvo a Gabriel Orozco, publicada en *Movimiento Actual*, No. 122, Abril 2001, Monterrey, Nuevo León. P. 7.) O cuando señala de *La Extensión del Reflejo* que resultó “ luego de ver esos cuates andando en

bicicleta muy rápido y yo estaba allí con mi bici vieja, y ellos eran veloces y evitaban los charcos y yo pensaba que no tenían por qué esquivar los charcos... Lo que hice fue simplemente cruzarlos y en vez de evitarlos, convertí una situación personal en absurda... Fue algo muy básico, muy tonto. No lo planeé para nada". (Citado por Molly Nesbit en su ensayo "La Tempestad" (trad. Isabelle Marmasse) , en el catálogo de la exposición *Gabriel Orozco*, publicado por The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2000).

³ En el cuento "La Trama". Jorge Luis Borges, *El Hacedor*. Alianza Editorial, 1986, Madrid, p. 39.

⁴ Benjamín Buchloh señala ya las fuertes descargas de memoria que acompañan la operación de *Hasta Encontrar Otra Schwalbe Amarilla*: "... Orozco trata con el peculiarmente cargado remanente de un estado socialista recientemente desaparecido.... Resonante con las complejas implicaciones políticas del territorio de la ciudad de Berlín en el momento inmediatamente posterior a la unificación de los dos estados alemanes, la dimensión mnemónica sutil pero insistente de la obra parece pedir más que la sola contemplación retroactiva de las posibilidades de un objeto de consumo socialista". Benjamín H.D. Buchloh, en su ensayo "Gabriel Orozco: La escultura de la Vida Cotidiana", en el catálogo de la exposición *Gabriel Orozco*, publicado por The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2000, P. 97-98.

⁵ La entrevista de Alfredo Consalvo a Gabriel Orozco, publicada en *Movimiento Actual*, No. 122, Abril 2001, Monterrey, Nuevo León. P. 12.

⁶ En la conferencia "El Enigma de la Poesía", una de las seis conferencias que dictó en Harvard durante el ciclo 1967-1968. Jorge Luis Borges, *Arte Poética, Seis Conferencias*, trad. Justo Navarro. Editorial Crítica, Barcelona, 2001, p. 17.

⁷ Entrevista de Alfredo Consalvo a Gabriel Orozco, *Movimiento Actual*, No. 122, Abril 2001, Monterrey, Nuevo León. P. 6.

⁸ Citado como declaración de G. Orozco en la página internet de **postmedia**: <http://owa.chef-ingredients.com/postUK/98/orozco.htm> . Visitada el 8 de Septiembre de 2001. Esta página tiene una fotografía de la obra *Ping Pond*.

⁹ Citado por Molly Nesbitt en su ensayo "The tempest", p. 141 (n. 15: "Esta página aparece en Gabriel Orozco, *Photogravity*, Filadelfia, Philadelphia Museum of Art, 1999, 148", p. 168). Catálogo de la exposición *Gabriel Orozco*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2000.

¹⁰ Aquí es interesante notar cómo Borges también define a la poesía como la conexión de las palabras a un momento a-temporal: "Por lo tanto, al hablar de poesía, podríamos decir que la poesía no hace lo que Stevenson pensaba: la poesía no pretende cambiar por magia un puñado de monedas lógicas. Más bien devuelve el lenguaje a su fuente originaria." (Borges, *Arte Poética*, p. 100). La fuente originaria es aquel tiempo en que no había diferencia entre signo y objeto, entre concepto y realidad, y eran solo uno; del tiempo en que no existía el juego Ping-Pond, al menos no como está estructurado ahora: "He propuesto algunas ideas sobre este problema de pensamiento y significado.... Hablábamos antes de cómo, en la música, era imposible separar el sonido, la forma, y el contenido, pues son, en realidad, lo mismo. Y cabe sospechar que, en cierta medida, sucede lo mismo con la poesía". *Ibidem*, p. 102.

¹¹ "Aquí la obsolescencia y la tecnología históricamente atrasada de pronto aparecen como casos ejemplares de un enfoque que la cultura socialista alguna vez pretendió tener entre sus preocupaciones centrales: el construir un objeto cuya prioridad sería su accesibilidad universal, y su enfoque primordial, el valor de uso". Benjamín H.D. Buchloh, "Gabriel Orozco: La escultura de la Vida Cotidiana", en el catálogo de la exposición *Gabriel Orozco*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2000, P. 97.

¹² Entrevista de Alfredo Consalvo a Gabriel Orozco, *Movimiento Actual*, No. 122, Abril 2001, Monterrey, Nuevo León. P. 13.

¹³ Podríamos adelantar una definición de la metáfora: el re-envío de la pelota por parte de la Realidad, mostrando la relación simétrica entre, por ejemplo, muerte y sueño. La Poesía, el juego continuo de lanzamientos de significados entre el poeta y la Realidad. Al mismo tiempo, podemos ya intuir el mecanismo de la creatividad en este esquema: la habilidad para detener el juego cuando el objeto atraviesa alguna de las líneas de simetría, dejando que el objeto sea alterado por el infinito, antes de devolverlo al mundo. No se crea nada nuevo, se transforma por el toque con lo eterno, con lo poético.

La alteración (suspensión sobre la línea de simetría) puede ocurrir en cualquiera de las mesas de juego mentales—entre percepción y memoria (*La DS*), entre Calificación e Idea, etc.

¹⁴ Entrevista de Alfredo Consalvo a Gabriel Orozco, *Movimiento Actual*, No. 122, Abril 2001, Monterrey, Nuevo León. P. 10.

¹⁵ Benjamín H.D. Buchloh, en su ensayo "Gabriel Orozco: La escultura de la Vida Cotidiana", p. 88 y 91. Sin embargo, para Buchloh la movilidad y la carga histórica de los objetos mecánicos sólo le sirven a Orozco para retomar el tema Futurista de la movilidad glamorosa y exhibirlo, a fines del siglo XX, como un proyecto deslucido y fútil en vista de la crisis ecológica y de valores de la modernidad: "La proclamación de una utopía de la acelerada movilidad puramente tecnológica pronunciada como una fuente futura de ilimitado glamour y poder, y realizada por los vanguardistas futuristas y dadaistas como Francis Picabia a principios de siglo regresa en la obra de Orozco a fines del siglo como una contemplación melancólica de la condición de desperdicio y destrucción ecológica, futilidad y pérdida, y el agotamiento de recursos por la obsolescencia violenta y obligadamente planeada" (Ibídem, p 88-91). Creo que ese tipo de crítica retrospectiva no es un objetivo primordial en la obra de Gabriel Orozco.

¹⁶ "El Enigma de la Poesía", conferencia dictada en la Universidad de Harvard, 1967-1968. *Arte Poética*, Ed. Crítica, Barcelona, 2001, p. 17.

¹⁷ Entrevista de Alfredo Consalvo a Gabriel Orozco, *Movimiento Actual*, No. 122, Abril 2001, Monterrey, Nuevo León. P. 11.

¹⁸ Ibídem, p. 11.

¹⁹ Jorge Luis Borges, *Ficciones*. El Libro de Bolsillo, Alianza Editorial, Madrid, 1991, pág. 79.

²⁰ "Democritus asserted that space, or the Void, had an equal right with reality, or Being, to be considered existent. He conceived of the Void as a vacuum, an infinite space in which moved an infinite number of atoms that made up being (i.e. the physical world). ...the only things that exist in reality are atoms [Being] and the Void [non-Being]." *Democritus*, Encyclopedia Britannica Online, <http://www.search.eb.com/bol/topic?eu=30391&sctn=1&pm=1> [Visitada el 4 de Septiembre de 2001].

²¹ Citado por Molly Nesbitt en su ensayo "The tempest", p. 141 (n. 15: "Esta página aparece en Gabriel Orozco, *Photogravity*, Filadelfia, Philadelphia Museum of Art, 1999, 148", p. 168). Catálogo de la exposición *Gabriel Orozco*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2000.

²² Friedrich Nietzsche, *Más Allá del Bien y del Mal. Preludio de una Filosofía del Futuro*. Trad. Andrés Sánchez Pascual. El libro de Bolsillo, Biblioteca Nietzsche, Alianza Editorial, S.A. Madrid, 2000. Pág. 35-36.

Sin embargo, Nietzsche pensaba que había que "declarar la guerra" a la "necesidad atomista", esto es, a la necesidad de ver el Universo como una estructura básica de átomos—materiales o inmateriales, psíquicos o mecanistas. Sin embargo, el Atomismo de Orozco será para Nietzsche un "primer paso".

²³ Molly Nesbit, "La Tempestad" (trad. Isabelle Marmasse), catálogo de la exposición *Gabriel Orozco*, publicado por The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2000, p. 151.

²⁴ *Ibídem*, p. 151.

²⁵ Posdata de 1947 de Borges a su cuento (de 1940) "Tlön, Uq̄bar, Orbis Tertius". Jorge Luis Borges, *Ficciones*. El Libro de Bolsillo, Alianza Editorial, Madrid, 1991, p. 35.

²⁶ *Ibídem*, p. 36.