

• EL JUEGO QUE HAY QUE APRENDER A JUGAR EN LA ADULTEZ O EL ESPACIO LÚDICO EN LA OBRA DE EDMUNDO CALDERÓN

POR CARLOS MUCIÑO

CUANDO SE ESTÁ por vez primera frente a los cuadros de Edmundo Calderón, uno experimenta reacciones emotivas confusas que bloquean el fondo de sus ideas. Lo que sucede quizás sea el desconcierto natural, primerizo ante la obra de arte. ¿Qué me pueden decir sus pinturas que representan el conocido juego incompleto de los llamados "timbiriches", con sus diferentes texturas y colores, y sus líneas?

Ahí estaba contemplándolos sabiendo que podría quedarme más tiempo del dedicado inútilmente, incapaz de ocurrírseme algo sobre ellos, sintiéndome acorralado, sin escape alguno, desarmado de ideas y de pretexto para rechazarlos.

Por lo pronto había dos cosas ciertas: si en ese momento se me hubiera pedido la síntesis de lo que captaba es probable que hubiera caído en el silencio, o en el mejor de los casos en que me otorgaran tiempo para hacerla; y —la verdad— me había impresionado que mirándolos me haya sentido bien. Me habían agradado. Más tarde adquirí uno.

Luego en la casa, dueño absoluto de su imagen, el cuadro es visto bajo otras perspectivas, otros aspectos. Paso de un lado a otro y ahí está, remitiéndome a la búsqueda de las palabras precisas que integren sus ideas. Lo miro una y otra vez con el ánimo de aprehender la sustancia significativa.

Como había sucedido con otras obras, específicamente con la literatura, empezaba a vislumbrar indicios en torno a su probable sentido, con la diferencia de que percibía menos carga de elementos plásticos traducibles.

Contaba con el juego. El pintor de algún modo lo había utilizado para evidenciar su concepción artística. ¿Simbólicamente, qué encerraba? Después de andar rumiando ideas, de pronto se me dieron varios elementos expresivos en su naturaleza: dicho cuadro estaba cargado de pasividad, y sólo yo (espectador) al contacto con la obra era quien le daba cierta actividad, al percatarme de que podría continuar mentalmente el juego, si quisiera. Por lo menos estaba claro que —en ese sentido— no era pasivo, y sólo al contacto con el espectador se volvía activo. ¿Pero de cuántas obras se podría decir lo mismo y ser igualmente válido? Es otro asunto que para el caso no interesa. Estaba seguro de que refería al origen de la unidad, o sea a la reconciliación de opuestos, lo cual es congénito en toda obra de arte. Pero aún así esto no me decía mucho.

En medio de todo se encontraban las visitas de los amigos que no están relacionados con el arte a excepción de lo que les enseñan en la escuela —es decir, nada—, quienes hacían preguntas sobre el cuadro, irónicos.

Al insistir, de alguna manera sabían (¿intuían?) que significaba algo fuera de su alcance. Y con ellos uno se sentía desarmado, en desventaja. Automáticamente despojaban de cualquier probable malicia, y había que hacer concesiones sin alusiones. Simplificar a lo máximo.

Sin alternativa, inútil decir el gusto que me causó, o aludir a la fineza de su acabado, el olor a antigüedad de sus telas. Su textura impresionante. O que cuando mucho se podría intentar un acercamiento sin decir absolutamente la última palabra porque sus cuadros generarían más ideas a través del tiempo, lo que impide que una obra se extinga. Este era mi deseo coherente: anhelaba aproximarme a lo que Calderón quizás trataba de revelar.

Así que mis amigos y yo estábamos rodeando el cuadro, sin que en ningún momento dejaran de sonreír. Unos dudaban de que pudiera existir un lenguaje plástico y otros de que pudiera ir más allá de la armonía con que estaba hecho. Para ellos era “bonito” y servía de adorno en las casas.

Entonces era el desgano, empezar con la pereza máxima ante la imposibilidad de poder hablar congruentemente cuando no había reunido —siquiera— algunas ideas dispersas, para culminar —incómodo— aludiendo al símbolo y a las reglas elementales del dibujo que cuando son conscientemente transgredidas reflejan otra cosa dentro de su contexto.

Además —les decía— están los colores con su significado. Además... (en esos momentos comprendí que algunos quedaban con los ojos cuadrados, significando la duda por mi credulidad en todo eso). Opté por afirmar que era una obra muy compleja de explicar, por dejar así el cuadro y a mis creencias al respecto, en medio de risas, dudas y conmiseración por mí. A ellos, para que quedaran conformes, habría que armarles toda una estructura hipotética que al fin dedujera el sentido de la obra en pocas palabras. Los pretextos que lo impidieran no eran válidos. En el fondo tenían razón. De otro modo el pintor no estaría consciente de sus medios.

¿Pero quién es Edmundo Calderón? Después de todo el artista crea con sus propias obsesiones y fobias, con sus deseos y su peculiar sentido de ver las cosas, con su forma de vida y experiencia hecha hasta el momento mismo en que se desprende materialmente de su obra. Eso requiere una mirada.

No recuerdo cómo lo conocí. De lo que estoy seguro es que quedó establecido desde el primer encuentro que yo escribía y él pintaba. Más tarde me di cuenta de que es de las pocas personas con las que uno puede hablar de cine, teatro, música, pintura y literatura en forma satisfactoria. Pero de lo que él hace no suelta nada.

Pintor autodidacta, con estudios en la facultad de ingeniería de la UNAM, es becado por el gobierno francés en 1964-1965, y permanece varios años en Francia, después de que críticos como Enrique F. Gual, Antonio Rodríguez, Crespo de la Serna, etcétera, se encargaron no sólo de afirmar que había dominado el oficio sino de elogiar su obra. Curioso es que resulte requisito indispensable el dominio del oficio en este género, que sea largo el aprendizaje para poder emprender una búsqueda que consolide al pintor dentro de la plástica universal, a diferencia de los músicos, o de los escritores, por ejemplo, quienes han demostrado precocidad con una sola obra, mas no así el pintor, que literalmente tiene que dominar las diferentes amalgamas, técnicas y texturas, mediante cierto tiempo y disciplina considerable.

Su afán por realizar murales lo llevó a obtener un primer premio de pintura mural en París, y luego al experimento que lo cataloga como el iniciador mundial del *mural happening*, hecho en Toluca en 1967 (de paso digamos que se señala

como el creador del *happening* a Allan Kaprow). Ha expuesto individual y colectivamente en París, Oslo, México, en varias ciudades de Estados Unidos de Norteamérica, en Tokio, etcétera. Ha incursionado también en la tapicería, exponiendo en Bellas Artes en 1975.

De su obra existe referencia en libros editados en distintos países de Europa, donde ocupó la atención de críticos como Paul Beeck, Roger Caillois, Jean Jacques, Leveque. Me parece que esto es más que suficiente para saber quién es.

Por otra parte, frente a la obra de arte existe algo que fascina, semejante a un poder que a la vez que irradia y dota de fuerza, agrado, seguridad, equilibrio, imana, atrae. Tal vez los descubrimientos que uno hace de las obras provienen de ese mismo poder que hace participar de su valor y sentido estético.

En posteriores encuentros con la obra de Edmundo Calderón comprendí que quien la contempla siente que le proponen cierta visión remota y dispersa en la memoria y el recuerdo. En este punto es conveniente recordar que su obra trata del juego que se manifiesta a través de un orden incompleto: en el papel de una libreta o de una hoja se trazan puntos y líneas que formarán espacios que han de ser llenados con nuestros propios signos (por lo común una *équis* o un círculo, hay quien pone la inicial de su nombre) a fin de otorgarle el orden final. De repente sonreímos porque nos invade cierta complicidad (¿quién no se siente cómplice por haber participado en ese juego?). Y no sé por qué pero lo asocio con la pérdida de tiempo, la distracción, el ocio, lo cual me atrae, y me disgusta. Y nos sentimos incrédulos, como si dudáramos de que nuestra presente visión hubiera salido de la imaginación. No, es una realidad, puesto que salió de ahí. Repentinamente, nos ubicamos en otro tiempo —en la infancia—, en el que quizá nos sentimos muy seguros de no caer, pero que anuncia la distancia que nos separa de un orden distinto y más riguroso al que en la edad adulta hay que aprender también a llegar por medio del arte.

¿Qué hay aquí capaz de atraerme, y que sin embargo lo he abandonado? El mundo de Calderón no es otro sino el que vivimos hace tiempo. Tal vez por eso tenemos la sensación de que nos remite a un arte ingenuo, infantil. Esta percepción permanece reconocible en el primer plano de su superficie. Es un juego hecho por niños, es verdad, y no deja de ser demasiado fácil. Pero, ¿esta fijación de la infancia no va mucho más lejos que ese lapso? ¿Y cómo es posible que su apariencia superficial esté relacionada con un fondo que muestra el mundo del pintor? Que el material de su pintura es su misma vida, es algo que no se debe olvidar.

En bastantes cuadros de Edmundo Calderón volvemos a encontrar los mismos rasgos identificables: espacios para jugar durante unos instantes y durante un tiempo restringido. ¿No se reconoce una esquematización —si se quiere ingenua— que nos habla de una referencia, pero que a la vez también nos habla de una conciencia irónica? Me inclino a pensarlo de esta manera. Esta relación nos pone alerta y nos retiene porque manifiesta la astucia con que el pintor expresa su realidad. Estamos en el pórtico de una alegoría.

Con Calderón —entonces— tuve presente que sus cuadros (óleos, dibujos, etcétera) con la temática del juego me recordaban a la *Rayuela* de Cortázar. Posteriormente comprobaría que igual que este último —cada uno en el terreno que le es dado—, Calderón recurre en su estructuración plástica a los elementos que sirven para construir un mandala.

Está dicho que el espectador, por una parte, puede continuar con la imaginación el juego que propone el autor, el timbiriche, viéndose motivado a apoderarse del espacio al ir reestructurando el cuadro; se dará cuenta de que cada una de sus partes funciona en relación con un universo; por otra, del punto de vista relativo puede pasar a la visión más amplia representada por el simbolismo del mandala, para percibir que el cuadro plasma la totalidad objetiva.

El mandala, que significa (círculo) totalidad, se compone de dos principios opuestos que le otorgan su fuerza. En Calderón los contrarios generan la totalidad, y el mandala se hace presente, además, porque representa los cuatro elementos (colores en su composición) que forman su expresión característica. Para Calderón es válido aquello de Cortázar: Escribir: inventar un mandala, purificarse.

Y lo inventa con sus armas secretas. No es accidental encontrar el círculo en sus cuadros, los tres colores primarios¹ y la gama de neutros que forman el cuarto elemento, la línea horizontal y vertical, representando sensaciones variadas. El color y el juego lineal los utiliza para reflejar emociones diversas que quiere comunicar, con predominio de líneas ascendentes.

A medida que iba descubriendo y atando diferentes elementos me percaté de que entre Edmundo Calderón y Julio Cortázar existían semejanzas. Los dos atribuyen al juego, por ejemplo, una cualidad significativa.

"Porque un juego, bien mirado, ¿no es un proceso que parte de una

1 André Lothe, *El tratado del paisaje*.

descolocación para llegar a una colocación, a un emplazamiento —gol, jaque mate, piedra libre? ¿No es el cumplimiento de una ceremonia que marcha hacia la fijación final de la corona?"²

En Calderón el juego constituye una alegoría del tránsito ambiguo e incierto en la tendencia orientada a apoderarnos del espacio en búsqueda del propio yo para alcanzar la realización del gol, del jaque mate, de la plenitud del ser.

Debe tomarse en cuenta que mientras que Cortázar para procesar sus objetivos se apoya en referencias culturales, notas, descripciones, personajes, símbolos, etcétera, Calderón, en cambio, lo hace en elementos aparentemente escasos y simples, como el mismo juego del timbiriche que nos ubica de plano en la infancia dentro de un salón de clases, calculando aproximarnos en nuestra tirada el espacio que nos otorgue una casilla a nuestro favor marcada con una equis o con un cero, a fin de alcanzar la meta, de ganar.

En nuestra búsqueda sabemos que es ardua y difícil la tarea; al menor descuido, el contrario, la otra realidad, puede agobiarnos, significando el giro el alejamiento cargado de dudas sobre si estamos realmente apoderándonos de más espacios en la dirección pretendida.

En el libro en cuestión de Cortázar, aludiendo al juego del avión como se le conoce en México a la rayuela, cuando "nadie ha aprendido a remontar la piedrita hasta el Cielo, se acaba de golpe la infancia y se cae en la especulación de otro Cielo al que también hay que aprender a llegar".

El timbiriche nos enfrenta a una preocupación existencial de la búsqueda del propio yo: si creemos estar lográndola sentimos alegría (esas líneas ascendentes algo tienen que decirnos, igual que las descendentes); diversas sensaciones que, en última instancia, nos hacen pensar.

En el mismo mecanismo del juego se da una búsqueda dinámica por encontrar un espacio-sentido, un espacio-explicación a la realidad del ser. Si Calderón construyó su mandala por medio de un juego que desea que juguemos, de algún modo nos está orillando a que también nosotros contempladores busquemos construir nuestro propio mandala.

Pero, ¿qué es el juego? ¿Cuál ha sido su sentido en la actividad humana? Entre los que lo han hecho campo de investigación, sin pretender aplicarlo a una ciencia

2 Julio Cortázar, *La vuelta al día en ochenta mundos*.

o a una especialidad, se cuenta a Roger Caillois (*La teoría de los juegos*), a quien trató Calderón en París, y Johan Huizinga (*Homo ludens*); entre los especialistas son notables Jean Piaget, Jean Chateau, Eric Berne, etcétera.

Caillois define los rasgos fundamentales del juego con seis características: libertad, definición de límites, inseguridad en los resultados, improductividad, reglamentación y carácter ficticio. Pero no sólo Caillois sino también Huizinga define al juego en oposición a la realidad. La Vida-seriedad en contraposición al juego.

El juego como actividad libre está circunscrito a determinados límites de tiempo y espacio; es incierto en su resultado; posee leyes propias y es una realidad ficticia (o digamos que se nos plantea una irrealidad que da la sensación de ser poco común porque no es costumbre que esté dentro de nuestra percepción *normal* de ver las cosas, lo cual es cierto), antisolemne (en el timbiriche, con la alegría y la libertad y la disposición de un niño, hay que ganarnos el espacio); y es un juego abierto —a la vez— que puede transformar multitudes oscurecidas, desmontar vida experimentada (el *otro* juego), desatar el hilo que accede a otras dimensiones para superar el condicionamiento histórico.

La Vida en cambio es toda seriedad y expresa la realidad rutinaria: juego anclado y aquietado, cerrado, seguro y cómodo, donde se rehuyen experiencias desconocidas porque pueden resultar dolorosas, y donde lo inesperado no tiene cabida porque, además de que no se le busca, se le teme. ¿No se nos está sugiriendo que en este sentido el artista aspira a destruir la paz de la monotonía? En apariencia son dos realidades incapaces de invertirse. Y lo que se nos pide, precisamente, es invertir la realidad, acostumbrar nuestra percepción de ver las cosas en esta normalidad después de haber vivido más de tres cuartos de siglo antes del año dos mil: la Vida-juego en la sola realidad histórica de nuestra cultura occidental.

(No sería difícil ver a Oliveira en las calles de París —o en cualquier parte del mundo, que ahora andan desparramados los oliveiras de este universo—, deteniéndose un pie para saltar y llegar a una pared o un muro donde dibujara un timbiriche para jugar sin escamotear problemas, sabiendo que el juego que juega no está planificado, ni tecnologizado, ni programado, como un quijote correspondiente a la época que vivimos.)

"Hay imbéciles que siguen creyendo que la borrachera es un método, o la mescalina, o la homosexualidad, cualquier cosa magnífica e inane *en sí* pero estúpidamente exaltada a sistema, a clave del reino" (*Rayuela*, 449-450).

La vida rutinaria nos acosa —o más bien nos aprisiona en su realidad—, articulándonos con lo que la misma sociedad acepta e impone a sus miembros bajo leyes, códigos de conducta, ciencia, cultura, represiones y reforzamiento de, etcétera, siendo todo ello una cotidianidad regulada; por lo contrario, un juego que propone entre sus características primordiales reconciliar (la historia), unificar, es otra realidad en que la manipulación permanece fuera del juego.

Porque, cuando definir el juego es definir la *realidad*, que tarde o temprano se abrirá paso con la vigencia e interpretación de unas ideas que han desentrañado lo que no escapa a la historia ni al tiempo mismo. ¿No significa el salto a la liberación ante la falta de revolución, una representación de un mundo interior menos represivo y de un mundo exterior más habitable? ¿No estamos insertándonos en un tablero donde la *realidad* (subrayada) se invierte? ¿Cómo explicar que un juego infantil se convierta, en la adultez, en otro juego que también hay que aprender a jugar? ¿No buscamos recuperar a través del juego el paraíso —realidad— perdido? Quienes han elevado al juego a categoría filosófica (para el mismo Huizinga, el "hacer no es más que jugar"), le atribuyen un sentido primordial en la actividad humana. En el ensayo escrito por Jaime Alasraki ("*Homo Sapiens vs Homo Ludens* en tres cuentos de Cortázar"), aparecido en la *Revista Iberoamericana*, números 84 y 85, se nos remite a la particular definición del juego de Augen Fink:

Es un fenómeno existencial básico, tan primordial y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y la lucha por el poder; pero no está subordinado a estos fenómenos en un propósito común y último. El juego, puede decirse, los confronta a todos —los absorbe representándolos. Jugamos a ser serios, jugamos a la verdad, jugamos a la realidad, jugamos al trabajo y a la lucha, jugamos al amor y a la muerte— y hasta jugamos a jugar.

¿Este desglosamiento no explica, si no justifica, el sentido del juego en Calderón? Para Cortázar el juego tiende a romper con lo que nos está condicionando, con lo que no puede servirnos para asimilarnos al "descubrimiento de todo lo que está al otro lado de la Gran Costumbre", refiriéndose a la cultura occidental en su "crisis y la quiebra total de la idea clásica del *homo sapiens*" (*Rayuela*, 515).

Para Berne, "la actividad social del hombre consiste en jugar". Señala, sin embargo, que "la característica esencial del juego humano no consiste en que las emociones sean falsas, sino en que están reguladas", y coincide con Cortázar en el rechazo a los juegos condicionados y manipulados por nuestra cultura. Después de todo, la realidad —que no es una institución aislada— hace sus manifestaciones

por medio de la cultura que la expresa.

La inclinación y la preferencia constante —más bien permanente— de Edmundo Calderón por realizar telas y murales con la temática del juego, enfrenta su rechazo a la cultura que impone a sus miembros ciertas exigencias que reprimen sus deseos congénitos y adquiridos, y refuerzan los modos de conducta que van contra su liberación y la reconquista de su libertad.

Calderón propone que por medio del juego busquemos ser; se trata de un juego-puente que nos genere un continuo desarraigo contra sentimientos, ideas y emociones propiciadas por la sociedad, y que debe emprenderse en una vida rutinaria que no cambia.

¿De qué lado estamos nosotros? ¿Del lado que nos propone la cultura, donde asumimos nuestro papel de manipulados, o del que crean sus propios juegos al margen de la lógica que gobierna nuestra cultura? El *homo ludens* busca en el juego ser, nos reiteran Cortázar y Calderón, porque el *homo sapiens*, "después de haberlo esperado todo de la inteligencia y del espíritu, se encuentra como traicionado, oscuramente consciente de que sus armas se han vuelto contra él, que la cultura, la *civilitas*, lo han traído a este callejón sin salida donde la barbarie de la ciencia no es más que una reacción comprensible" (*Rayuela*, 506-507).

De golpe nos situamos en una puerta abierta que posibilita un mundo en que la *realidad*, toda descontaminadora, abarque una actividad creadora y libre. La puerta-juego que no va tras las máscaras porque el ser, en y a través del juego, se reconoce sin ellas.

La obra de Edmundo Calderón, de alguna manera, es respuesta a un tipo de vida. *Versus* la cotidianidad enajenada en la sociedad. El juego que plantea está fuera de las características de masificación, por ser un juego que se lleva a cabo individualmente en su determinación.

Su obra pictórica —espera— se levanta frente al hombre de la sociedad postindustrial con su conducta prevista, vacía de significación. Calderón, con su empeñamiento por el juego, nos está diciendo que volvamos a él porque ante la mecanización del lenguaje y de la personalidad del hombre, porque ante lo que hace y la respuesta incongruente que recibe, sólo una forma que lo devuelva a su naturaleza, a su individualidad y a su libertad de pensamiento, es capaz de reconciliarlo consigo mismo, con la sociedad en que vive y con un futuro histórico incierto en el presente; esa forma es el *juego*. LC

Texto tomado de *Tres Pintores del Estado de México: Benito Bernaldez, Edmundo Calderón y Leopoldo Flores*, Carlos Muciño, Toluca, UAEM, 1983.