

## El juego y el lado oscuro

Traducción de Steffen Engelke

El juego siempre nos acompaña y comenzamos a jugar antes de hablar. Jugando todos los niños se conocen a sí mismos y el mundo que los rodea. Al principio se ven atraídos por contrastes fuertes y las oscilaciones de los móviles colgantes, después por los peluches, los bloques de madera y más adelante esa fascinación pasa al propio cuerpo, y con el paso del tiempo el círculo de los objetos lúdicos se amplía cada vez más: desde las cosas inanimadas cercanas pasando por los animales hasta los seres humanos. En un determinado momento cada uno de nosotros será capaz de dedicarse a, según la definición del filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga, « grados más altos y más desarrollados (del juego, el autor): auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores »<sup>1</sup>.

Los protagonistas de las obras que ha creado Luis Vidal durante los veinte años de su trabajo ingenioso se asemejan de manera sorprendente a los compañeros de juego del ser humano en su camino hacia la adolescencia. En las obras anteriores pone el foco en elementos que se mueve mecánicamente, luego descompone el cuerpo humano, lo disecciona y lo examina en un entorno casi médico estéril. Con transmutar las partes del cuerpo, con atarlas a cuerdas y a la rueda, con estirarlas y arquearlas el artista desordena todo y todo se convierte en un objeto de estudio.

Después de esa investigación a fondo lo que antes estaba partida ahora se vuelve a unir. Para Luis Vidal el ser humano figura el objeto central de su interés y se dedica al recién nacido cuyo pequeño cuerpo encubre las grandes emociones y actuaciones de un adulto. Cada vez más involucra en la actuación a otros compañeros de juego y así el mundo del artista está denso poblado pero parece que no se lo satisface: Su arte anima a participar a todos los que contemplen sus obras. Sean los trabajos del ciclo “unir puntos siguiendo la numeración” en los que se comunica varios puntos numerados antes de que a uno se presente un dibujo entero obtenido de las siluetas vagas, o el cerdo fijado en ruedas que se

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1939. Cita tomada de <http://books.google.es/books?id=cAz0yLNbQjoC&pg=PA17&dq=grados+m%C3%A1s+altos+y+m%C3%A1s+desarrollados+Huizinga&hl=es&sa=X&ei=N7rIUJi7IIXYtAb6goDQDQ&ved=0CDgQ6AEwAA#v=onepage&q=grados%20m%C3%A1s%20altos%20y%20m%C3%A1s%20desarrollados%20Huizinga&f=false> (consultado el 14/12/2012). (Nota del traductor)

puede conducir al “*Pigs President*” pateando su trasero ligeramente. Las instalaciones de Luis Vidal no solo son para contemplarlas sino también para tocarlas, para participar y jugar.

Este juego se realiza a distintos niveles: Vemos cómo saltan las ovejas, cómo los cerdos imitan a una sociedad y cómo la pequeña Alicia invita a sus muñecas al *Five o'clock Tea* / a tomar el té de las cinco al lado del conejo dormido. Todas esas situaciones son cotidianas de las nos han pasado algunas durante la vida y de las demás hemos leído en libros. Todo parece seguro y familiar así que el conejo sólo podría ser una almohada y los cerdos los hay en todas las granjas – en breve, nada que nos daría miedo al primer instante. El hecho de que el artista a menudo está presente aun intensifica la ilusión de seguridad – su autorretrato regularmente vuelve a formar parte de la obra artística y facilita que el público entre en el mundo que se le presenta. Nos dejamos seducir y aceptamos su juego – ¿qué nos podría pasar? Sólo quiere jugar y ya sabemos jugar desde hace mucho tiempo aunque no conocemos muy bien las reglas, ¡pero esto es, precisamente, lo que hace interesante!

Ahora estamos en medio de ese mundo ilusorio y alegre que pronto se convierte en terror. Al mirar con más atención uno se da cuenta de que el rostro del conejo es el de Josef Fritzl, que los cerdos toman el poder mundial y que por debajo de la piel de cordero no solo se asoma la mueca de un lobo sino también un falo gigante. Caen las máscaras y de repente el espectador descubre que él también participa entre sus semejantes, « con todos los cambiantes colores de la necesidad, quien no se ponga verde y gris de náusea, de fastidio, de compasión, de melancolía, de aislamiento »<sup>2</sup> - engañado, desilusionado y listo para llegar a la comprensión siguiendo a Nietzsche.

La ilusión seductora se convierte en desilusión aterradora y los indicios de la realidad que antes animaban a jugar por su familiaridad que tranquilizaba al público resultan una amenaza cercana. Si avanzamos en el mundo juguetero de esa obra de Luis Vidal hasta un punto determinado, automáticamente llegamos a las conclusiones de que la pesadilla es la vida, que el juego es la seriedad y que son cotidianas la violencia y el abuso. Es estremecedor ese mundo ilusorio y la realidad que desvela el artista incita, pero Luis Vidal no sólo provoca a través de la seducción y la demostración del horror: Aquí en vano se busca las respuestas inequívocas a las preguntas incómodas, el artista les hace posible a

---

<sup>2</sup> Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse*, 1886. Cita tomada de: [http://www.dominiopublico.es/libros/N/Friedrich\\_Wilhelm\\_Nietzsche/Friedrich%20Wilhelm%20Nietzsche%20-%20M%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20bien%20y%20del%20mal.pdf](http://www.dominiopublico.es/libros/N/Friedrich_Wilhelm_Nietzsche/Friedrich%20Wilhelm%20Nietzsche%20-%20M%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20bien%20y%20del%20mal.pdf) (consultado el 21/12/2012). (Nota del traductor)

los espectadores que no eludan sus propias « pruebas, a pesar de que acaso sean ellas el juego más peligroso que quepa jugar y sean, en última instancia, sólo pruebas que exhibimos ante nosotros mismos como testigos, y ante ningún otro juez »<sup>3</sup>. Su obra invita al público a meterse de manera juguetona bajo la piel de cordero para experimentar el mundo desde otra perspectiva pero depende del espectador con que ojos ve el mundo: con los del lobo feroz o los del cordero inocente.

Literatur:

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowolth Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 2004
  2. Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Boese. Zur Genealogie der Moral*. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH, & Co. KG, München, Neuausgabe 1999
  3. Anton Hügli, Poul Lübcke, *Philosophielexikon: Personen und Begriffe der abendlaendischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*. Rowolth Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 2000
- Werner Stegmeier, Nietzsches“Genealogie der Moral“ WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), Darmstadt, 1994

---

<sup>3</sup> Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse*, 1886. Cita tomada de: [http://www.dominiopublico.es/libros/N/Friedrich\\_Wilhelm\\_Nietzsche/Friedrich%20Wilhelm%20Nietzsche%20-%20M%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20bien%20y%20del%20mal.pdf](http://www.dominiopublico.es/libros/N/Friedrich_Wilhelm_Nietzsche/Friedrich%20Wilhelm%20Nietzsche%20-%20M%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20bien%20y%20del%20mal.pdf) (consultado el 23/12/2012). (Nota del traductor)