

# El arte y el juego

Ximena De Valdenebro\*



Huizinga, en su libro *Homo ludens* (1996), define el juego como una actividad libre; se juega porque se encuentra gusto en ello, se puede abandonar en cualquier momento, es una actividad superflua que produce placer, no es una tarea, no es necesidad física ni deber moral. El juego nos hace escapar de la vida corriente, es un “como si...”, oscila entre “en broma” y “en serio”, se cambia en cosa seria y lo serio en juego, tiene sus propias reglas, establecidas por los participantes.

En pocas palabras, el juego es una actividad voluntaria, realizada durante un tiempo y espacio determinados, diferentes a los reales cotidianos, bajo unas normas convenidas por los jugadores. El juego produce alguna tensión, así como cierta satisfacción.

Freud reconoce en el juego un incentivo a la creación y cómo el niño logra la reordenación del mundo a partir de él. Roger Callois (1958) nos dice que el fin primordial del juego no es el beneficio material, señala el carácter libre del juego, su alegría y espontaneidad, su carácter ficticio, incierto, improductivo y reglamentado. El juego, dice este autor, constituye una parte importante de la vida humana.

Dentro de las consideraciones que hace Jean Chateau (1987), podemos destacar una que nos interesa de manera particular, la importancia para el niño de creer lo que imagina; es decir, el juego es una fuente importante de desarrollo de la creatividad y la fantasía. Jerome Bruner (1986, pp. 79-86), al definir el concepto de juego, considera tres aspectos:

\* Maestra en Pintura, Academia de Bellas Artes, Florencia (Italia). Maestría en Artes, Universidad Autónoma de Nuevo León (México). Exposiciones: *Memoria... La Imagen*, Galería Carlos Alberto González, Bogotá (Colombia). *Epifanía, Diatania*, Museo del Arte Contemporáneo, Bogotá (Colombia).

- “El juego sirve como medio de exploración y también de invención”.
- “El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo”.
- “El juego es una forma de desarrollo intelectual”.

Hasta el momento hemos señalado algunos elementos constitutivos del juego, que nos permitirán realizar conexiones directas con el arte. Entre las innumerables definiciones que existen del arte, podemos mencionar sintéticamente la del autor Francisco Gil Tovar (1985): el arte es una actividad humana caracterizada por una condición de expresar una interioridad, ideas, sensaciones y sentimientos, por medio de formas sensibles –táctiles, sonoras, visuales, olfativas, mentales, etcétera– revestidas de originalidad. Para muchos de nosotros los resultados de esta materialización se encuentran cargados de simbología, subjetividad, metaforización, sentimiento. El artista parte de una realidad, realiza y crea su obra y devuelve a la realidad su objeto altamente significativo.

Jan Mukarovsky (1977) define el arte como un hecho social, en cuanto es un hecho semiológico. Es un signo que responde a requisitos aceptados en una sociedad y necesarios para su intercambio a través de los individuos. El intercambio está regulado en forma precisa por relaciones formales y estructurales, tales como la función, la estructura, la serie y el valor. La obra de arte deriva de una “conciencia colectiva”, por eso no es posible identificarla con el estado de ánimo del autor, en cuanto comunica al

interior de una sociedad, debe contener elementos que esta acepte y ser un signo producto de un imaginario social. Funciona como mediadora entre autor individual y colectividad; la obra es un signo dotado de autonomía, que se une a las demás obras-signo.

Así, podríamos mencionar muchas otras definiciones, pero estas dos nos sirven como punto de partida para poder establecer los contactos básicos, los puntos comunes en los principios constitutivos del arte y del juego, algunos mencionados, otros deducibles de las actividades.

Señalemos a continuación los elementos comunes entre las dos actividades; las dos son medios de exploración, de posibilidad de invención, de capacidad de proyección de la vida interior hacia el mundo, de revelar un mundo y una cultura propios de quienes participan en la actividad, de propiciar el desarrollo intelectual. El arte y el juego tienen un carácter simbólico y semiótico, posibilitan un intercambio, entendido como comunicación.

Otro aspecto que surge de esta relación concierne a la capacidad de reordenación del mundo; el artista y el niño que juega, cada uno en su esfera reordenan el mundo. Los dos creen con certeza en su actividad, y en ese mundo –ficticio– uno se convierte en obra con enorme satisfacción, el otro en satisfacción pura; esto no elimina las derrotas. La falta de un buen logro en la materialización de la idea del artista cuando crea, o el perder ante su contrincante en el juego, son derrotas comparables.

## **Características del juego**

Las características principales del juego son: es desinteresado, produce satisfacción en sí mismo, es un paréntesis en la vida cotidiana y se considera un complemento de vida. El juego es imprescindible para la persona como función biológica, es necesario para la sociedad por su significación, valor expresivo y conexiones espirituales y sociales que crea, es decir, por su función cultural. El juego es cultura, y como tal trasciende los intereses materiales; contribuye al bienestar del grupo y determina su propio espacio y tiempo.

El juego ofrece la posibilidad de repetición; transmitiéndose por generaciones y convirtiéndose en tradición, crea un orden, es orden en sí mismo; el orden hace que el juego entre en el campo estético y propenda a la belleza y al impulso de crear en forma ordenada; da origen a asociaciones y agrupaciones con los demás y en él existen unas reglas implícitas y/o explícitas.

## **Características del arte y su relación con el juego**

El arte es una actividad altamente creativa, que requiere de total libertad para que se produzca auténticamente. Existen numerosos ejemplos en la historia que nos muestran las consecuencias del arte creado bajo presiones y normas políticas, económicas, religiosas, sociales, etc., en los cuales se percibe el sacrificio de la libertad creativa, que, como consecuencia, genera un arte basado en repetición de estereotipos, falta de espontaneidad y estancamiento en las formas producidas, así como rigidez en los resultados.

El juego es una actividad libre y se juega porque se encuentra placer en ello; un juego impuesto deja de ser juego, para adoptar formas enmascaradas de trabajo o de aprendizaje, o de la actividad que esconde. Si el jugador percibe tal enmascaramiento, posiblemente desiste del mismo; un ejemplo nos lo da Hilda Cañequé (1991) con el tema de las distorsiones del juego.

En la base del hacer artístico, desde épocas remotas, están diferentes motivaciones: la estética, la lúdica, la ornamental, la religiosa y la mágica. A partir de tales motivaciones podemos establecer una relación entre arte y juego; el juego ha sido motor de la creación artística.

El arte es expresión que presupone una revelación de algo interior; cuando se da una expresión compartida, se establece una comunicación entre autor y obra, o entre obra y espectador, y hasta podría develarse una comunicación entre autor y espectador a través de la obra. Es claro que la comunicación en el arte no es igual a la comunicación del lenguaje discursivo; lo mismo podríamos decir del juego; este revela todo un sentir y un mundo de ideas del niño; el niño se expresa en el juego, y aunque no diga con palabras sus sentimientos, sus ansiedades, sus aflicciones o satisfacciones, sí está expresándose en su juego; por otra parte, el niño establece a su vez otro tipo de comunicación, la de él con sus juguetes; de manera equivalente, el artista crea un diálogo con su obra en el momento creativo y ante la obra creada.

El arte obedece a una estética, no importa cuál sea la idea estética o a qué época

corresponda; en él se presentan contenidos estéticos que le otorgan un orden, aun dentro de las expresiones artísticas que parecen no tenerlo. El juego está enmarcado dentro de una reglamentación acordada, que le otorga un sentido de orden. Huizinga (1996), cuando alude al tema, nos recuerda que las palabras con las cuales nos referimos al juego también las usamos para expresarnos estéticamente: belleza, tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, liberación, desenlace, ritmo y armonía.

El arte trasciende lo material. Cuando se trata de verdadero arte, el artista crea sin buscar el bien material, sino su propia expresividad como fin principal; cuando el autor invierte la función del arte y en él predomina un interés por convertirlo en bien material, se produce una deformación del concepto del arte, y predominan aspectos extraestéticos, como lo redituable y el "gusto" en busca del beneficio económico, de tal forma que los valores fundamentales del arte ceden el paso, o decaen por completo. El juego también trasciende lo material, no busca un bien o un fin diferente a sí mismo. Cuando concluye el juego, todo queda igual a como se encontraba al principio.

El arte es una actividad fundamental en la vida humana; tanto es cierto, que no existe pueblo sin algún tipo de manifestación artística. El arte acompaña al hombre desde tiempos arcaicos, variando su significación, función e importancia social, pero siempre ha existido. El arte es cultura, y el que crea arte crea cultura. El juego también es cultura y aparece en todos los pueblos adoptando sus propias formas y revelando en sus juegue-

tes aspectos fundamentales de la cultura y la tradición que los generó.

El arte es una actividad de gran contenido simbólico; cuando el hombre de las cavernas pintaba la caza de un animal, estaba cazando al animal, era una manera de metaforizar su acción, de hacer real un hecho que hasta el momento estaba dibujado en una pared. El artista de todas las épocas y culturas utiliza un mundo de recursos simbólicos para expresarse en un metalenguaje del todo diferente al cotidiano. El simbolismo en el juego es reconocido por varios autores; existen claros ejemplos de simbolización en el juego cuando el niño asume roles de mamá, de maestra, o cuando el niño se convierte en soldado, o en guerrero, o en diferentes objetos y animales. Hay simbolización cuando el niño carga de significados a los objetos con los cuales juega; por ejemplo, la escoba que se convierte en un caballito, o un montón de piedras que se convierten en un tesoro.

El tiempo y el espacio del arte son diferentes, tanto desde el ángulo del productor como desde el ángulo del receptor. El tiempo y el espacio de la creación artística son propios de esta. El creador requiere de ciertas condiciones temporales y espaciales, que no son las mismas de la vida cotidiana; pueden interferirse parcialmente, pero no coinciden en su totalidad; el artista modifica espacios y crea otros nuevos, también lo logra con el tiempo y las artes temporales. En cuanto a la obra, esta genera su propio espacio y tiempo de acuerdo con el tipo de creación, llegando al punto de existir artes del espacio y artes del tiempo, o las dos en una misma obra. El juego establece su pro-

pio tiempo y espacio; cuando estos se rompen, el juego también termina.

Revisando las comparaciones entre una actividad y otra, vemos que hay características comunes entre el arte y el juego que pueden aproximarlas. Cuando hablamos de dos actividades tan semejantes en sus raíces, no parece difícil acercarlas en la práctica; siendo más explícitos, me atrevería a formular una hipótesis: podemos llegar por los mecanismos del arte a jugar, a divertirnos, o podemos, a través del juego, crear y com-

prender el arte; no parece tan absurda la propuesta; con frecuencia encontramos juegos desarrollados en torno a la obra de importantes artistas o se utiliza el juego para leer y entender obras; como artista productora, me atrevo a afirmar que las dos posibilidades se producen teniendo siempre como eje la creatividad y la libertad. Sin embargo, hay que considerar a su vez la existencia de diferencias entre el arte y el juego; aun cuando queramos acercar las dos actividades, no podemos negar que se trata de dos cosas diferentes: arte y juego.

*El arte para ser auténtico, debe ser libre; sin embargo, a lo largo de la historia aparecen formas de arte condicionado. En el arte se pasa de la realidad a lo ficticio con total libertad.*

*El arte siempre debe producir un resultado final concreto, debe materializarse. Las reglas del arte han sido variables formuladas en distintas épocas, dependiendo de códigos estéticos y culturales del momento.*

*El arte puede o no producir placer al espectador.*

*El juego es totalmente libre, se mueve en el campo de lo irreal y su resultado puede o no ser tangible.*

*El juego puede o no producir algo concreto, su mayor beneficio es la autosatisfacción. Las reglas del juego se formulan por consenso entre los participantes.*

*El fin único del juego es el placer.*

Respecto a este último punto, Jean Chateau (1987, p. 23) nos dice que el goce propio del juego no es de tipo sensorial, sino moral, y añade: “Sin embargo, no hay que creer que este goce moral que el niño obtiene con sus aciertos del juego sea comparable con el orgullo de un artista o de un buen artesano”.

Huizinga (1996, pp. 196-197), por su parte, establece diferencias entre las artes plásticas y

el juego. La diferencia profunda entre las artes “músicas” y las plásticas radica en la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas; en la música, la realización estética consiste en la ejecución. “El arte músico es acción y puede disfrutarse renovadamente en cada ejecución” (...) “la acción en que se vive el arte músico se puede denominar juego”.

Sin embargo, tales afirmaciones no las comparto con este autor, aunque me parece pertinente mencionarlás, debido a la gran importancia que ha tenido su obra. Como productora plástica, tendría innumerables ejemplos para demostrar que tanto en la producción, así como en la elaboración y, finalmente, en la lectura de la obra, con frecuencia entran elementos lúdicos; si bien no todas las obras plásticas incluyen o producen efectos lúdicos, no podemos generalizar. Los elementos lúdicos no serían simplemente relacionados con el lograr o producir un placer; por ejemplo, hay autores que incluyen elementos lúdicos en la creación; es el caso de artistas surrealistas, o del arte óptico, en donde las trampas visuales y de percepción tienen un papel importante, donde lo fantástico, absurdo e irreal en ocasiones nos produce risa. En la ejecución de la obra, el autor frecuentemente busca jugar con conceptos, o con ilusiones, o con asociaciones, o con enigmas —que el mismo Huizinga califica como lúdicos en la obra de arte.

### **Elementos de creatividad y simbolismo en el arte y en el juego**

Una de las características comunes y más importantes del juego y el arte es la capacidad que ellas tienen para estimular la creación. Las ideas originales, individuales o grupales, que en el arte deben materializarse para ser arte, en el juego pueden ser solo acciones ficticias o convertirse en formas tangibles, pero en los dos casos está actuando una mente creativa, generadora de eventos o productos.

Aunque la finalidad del juego no es enseñar a crear, sí es satisfacer una necesidad básica

en el hombre, la de expresar. Manuel Pantigoso (1992, p. 3) opina que el juego es la forma más evidente de expresión libre, espontánea y creadora, que contribuye a la expresión y exteriorización del sentir, del percibir y del intuir. “El juego está en la base misma del arte y de la educación”. El juego contribuye al crecimiento de la imaginación, al desarrollo del sentido social y a una gran actividad mental, elementos importantes en la realización personal y en la relación con el mundo circundante, aspectos también ligados al arte como producción.

“El arte no se limita a la vida (presentación) o a la figura (representación), sino que junta a las dos para jugar, muchas veces con medios alógicos —con el fondo mismo de su ser, para descubrirlo y orientarlo—. Este jugar es entonces una acción simultáneamente ‘distractiva’ y generadora, puesto que el hombre goza recomponiéndose, en contacto con él mismo y con el mundo que lo rodea” (Guyou, 1992, p. 5). Su pensamiento demuestra con profundidad cuán relacionados están el arte y el juego y cómo los dos constituyen actividades no solo fundamentales para el hombre, sino complementarias entre ellas; tal vez por esto algunos antropólogos integran el juego a la expresión plástica, recordando al *homo ludens* como aquel ser capaz de expresarse, de autoafirmarse en la libertad y la creatividad en un estadio primitivo, y cómo esta relación se ha mantenido y vuelto aun más compleja con el paso de los siglos.

Según Piaget, la ficción comienza cuando se presentan dos factores: la aplicación de esquemas a objetos inadecuados y la evocación por placer. El simbolismo en el juego se produce por imitación, en un inicio es de

carácter individual y hace posible la interiorización. El simbolismo en el juego se revela de manera evidente en el niño, la etapa entre los tres y seis años es altamente simbólica, y en sus juegos él es creativo, expresivo e imaginativo, imita a los adultos, a seres que inventa o ha visto en historietas, a indios, reinas o personalidades; a través del juego se crean puentes entre la fantasía y la realidad.

En el arte se produce y se ha producido el simbolismo de diversas maneras; existe toda una corriente de principios de siglo que se denominó simbolismo, cuyas características responden a su nombre. En las distintas expresiones artísticas, uno de los recursos expresivos, particularmente en el arte contemporáneo, es el aprovechamiento de signos, símbolos, metáforas, entre otros, para desarrollar propuestas individuales; el arte es un acto de sustitución de la realidad por una obra realizada por el artista; como acción, es equivalente a la operación del niño, que también en el juego sustituye la realidad por su realidad. Reemplaza los objetos con otros, que tomados de la realidad operan eficazmente en su mundo inventado.

### **Cualidades comunes del arte y el juego**

Dentro de las cualidades que son comunes a las dos actividades, menciono tres que considero importantes: el arte y el juego son mecanismos que estimulan la comunicación, facilitan la capacidad de expresión del individuo y son un vehículo para el hacer y transformar.

La comunicación no es un elemento indispensable dentro de la actividad artística; el

arte tiene como objetivo la expresión del individuo, como lo mencionamos anteriormente; sin embargo, al expresarse el artista puede encontrar un interlocutor y establecer una comunicación; como sus medios expresivos son diversos, su espectro de interlocutores puede ser muy amplio o, por el contrario, muy reducido. Hay que destacar que la comunicación que se produce en el arte es diferente de la del lenguaje discursivo.

En el artículo *Función del juego en la vida humana*, de Rodríguez, Mauro y Ketchum, Marta (1992), los autores enmarcan el juego dentro del contexto de las actividades semánticas, como el lenguaje y la comunicación humana en general. El hombre se expresa más con lo que hace que con lo que dice. El juego contribuye a la exteriorización, saca de la cárcel cotidiana al individuo y le permite expansión y autorrealización; en el juego, el individuo se proyecta psíquicamente.

El niño en el juego llega aún más lejos, revela su fantasía, sus deseos, su curiosidad, su afectividad, sus anhelos y hasta sus conflictos y estados anímicos; por eso el juego tiene esa función semiótica comunicativa. El juego favorece la socialización, amplía el círculo de contactos del niño y del adulto, propiciando la comunicación. El hacer constituye un paso indispensable en la creación artística, como acción que produce una materialización del pensamiento; así mismo, el hacer en el juego se revela como una expresión del pensamiento del niño, que desea convertir en juguete, en objeto tangible, su idea. A través de los juguetes creados por grupos sociales o étnicos, los estudiosos pueden llegar a comprender el pensamiento y la cultura de un pueblo; es

decir, en ellos se revela una identidad. El juguete artesanal ha llegado a considerarse como expresión con cierto valor artístico. El arte también revela el pensamiento, la sensibilidad y la vida, entre otras muchas cosas, de una época o de una sociedad.

### **Similitudes en las funciones del juego y el arte**

Dentro de las funciones del juego encontramos varias que se asemejan a las del arte:

1. El arte y el juego se muestran en un constante interés por la exploración y el descubrimiento.
2. El juego contribuye al desarrollo del pensamiento y a estructurar el lenguaje, el arte no solo contribuye al desarrollo del lenguaje hablado, sino al de otros medios de expresión; por ejemplo, el de la imagen visual, el musical, el corporal, etc.
3. Juego y arte posibilitan la catarsis.
4. El arte y el juego estimulan el hacer.
5. Las dos actividades pueden ser evasión saludable de la realidad cotidiana.
6. Si el juego posibilita el aprendizaje, al arte facilita el aprendizaje y genera conocimiento.

Como conclusión general, podemos decir que existe un acercamiento entre estas dos actividades de la vida humana, tanto en sus principios como en sus características y en sus funciones. Tal acercamiento puede proporcionarnos un contacto real para el arte o para el juego; volviendo a la hipótesis inicial, podemos afirmar que es posible hacer arte a partir del juego, de la misma manera que se puede jugar para llegar a comprender el arte. El artista adulto puede incluir el juego en sus funciones creativas, como sucede a un trabajador de otras áreas; al hacer una obra, el individuo ejerce funciones exploratorias, de descubrimiento, de expresión, de aplicación, de tanteo, tal y como lo hace el niño en el juego.

Espontaneidad, inspiración, creación, invención están involucradas en las dos actividades, para conseguir la expresión o, mejor, la autoexpresión del hombre. Arte y juego son una combinación eficaz, gratificante y estimulante, aprovechable en el desarrollo y la educación integral del individuo. Las dos actividades han aparecido en el hombre desde épocas remotas, han contribuido a la construcción mental, física, cultural y moral del ser desde sus comienzos, y a pesar de haberse teorizado bastante al respecto, no hemos llegado a comprender que su implementación y puesta en práctica en la educación proporcionaría una vía natural y estimulante de aprendizaje.



---

## Bibliografía

- Bruner, Jerome (1986). "Juego, pensamiento y lenguaje", *Revista Perspectivas*, Unesco, No. 57, vol. XVI, No. 1.
- Callois, Roger (1958). *Theorie des jeux*, Barcelona, Editorial Seix Barral.
- Cañeque, Hilda (1991). *Juego y vida*, Buenos Aires, Editorial El Ateneo.
- Chateau, Jean (1987). *Psicología de los juegos. Por qué juega el niño*, Buenos Aires, Editorial Kapeluz.
- Gil Tovar, Francisco (1985). *Introducción al arte*, Bogotá, Editorial Plaza y Janés.
- Huizinga, Johan (1996). *Homo ludens*, Madrid, Editorial Alianza.
- Mukarovsky, Jan (1977). *Estudios de estética y semiótica del arte*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Pantigoso, Manuel (1992). *Cuatro puntos cardinales sobre lo lúdico en el hombre y en la cultura latinoamericana*, Lima, editado por Fundación Saear.
- Rodríguez, Mauro, y Ketchum, Marta (1992). *Creatividad en los juegos y juguetes*, México, Editorial Pax.
- Vygotsky, L. S. (1979). "El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño", reproducción de la lección pronunciada en el Instituto Pedagógico Estatal "Hertza", Leningrado, *Revista Riforma della Scuola*, No. 7.

---

## Resumen

Se inicia la reflexión para establecer una relación directa entre Arte y Juego; considerando tanto las semejanzas como las diferencias en sus estructuras, principios y finalidades. A continuación se destaca su potencial en la formación del hombre, en el desarrollo intelectual, social, estético y cultural; tendiendo un paralelo desde las motivaciones estéticas, lúdicas, ornamentales, religiosas, mágicas entre otras.

---

**Abstract**

The article begins with a reflection on the direct relation between Art and Game, taking into account the differences and similarities between their structure, principles and purposes. Emphasis is made on their potential for the formation of man, for his intellectual, social, aesthetic, and cultural development, stating a parallel based on aesthetic, ludic, ornamental, religious, and magical motivations, among others.