

## EL JUEGO ES JUGAR

### *A lo que tú quieras*

Activar, articular, callejear, cambiar, colaborar, concebir, dinamizar, fluir, hacer planes, improvisar, intervenir, involucrarse, manipular, mover, obrar, participar, socializar, transitar, ... *primero fue el verbo* aquí no se refiere a la palabra sino a la acción. La artista que idea, como el jugador que no gana ni pierde en el juego que es actividad y articulación. Comportamientos cotidianos, azar, absurdo, vida diaria, pretensión anti-arte y trabajo improductivo.

El contexto real fue un tramo de viaje tras una cola de camiones. A partir de ahí, jugar con camiones. Reinterpretar la acción de rodar, hacerse una bola. Jugar a más de un juego. Jugar a otro juego. Desviar la circulación transportando un camión de juguete por la carretera. Darle patadas a una pelota que registra el ritmo, el cambio, el espacio. La cámara como soporte y realizador, generación de imágenes, encuadre a la deriva, dar vueltas por la ciudad hasta cansarse. De la experiencia particular a la visión general.

Al final el juego es objeto en si mismo, inmediatez sin justificación, fetiche, artilugio. La construcción del juego como solución: 8150 piezas formando una maraña, un laberinto, un pasatiempo, un puzzle tricolor y tridimensional. Camiones confinados, ligados, se acumulan, se curvan, se envuelven, se retuercen, se montan y se desmontan, pierden piezas, las ruedas, la cabina, el montacargas, la hormigonera, la grúa... El juego convertido en obra de arte.

Invitación del *homo ludens*, sin significado, intransitivo, a un proceso de construcción de una postura radical. La analogía arte/juego está en la posibilidad de crear las leyes, de establecer las reglas. Conjunto, funcionamiento, armonía, autoformación. ¿Cuando el juego deja de ser juego y se convierte en otra cosa? ¿Dónde la actividad libre es apresada en su propia trampa y el panorama en movimiento se transforma en un montón de juguetes inmovilizados? La obra acaba cuando te aburres de jugar.

*Vanesa Díaz*