



## LOS JUEGOS DE LA IMAGEN – Ticio Escobar

### *La imagen y sus atributos*

La curaduría que me corresponde trabajar para la Bienal de Cuenca se centra en ciertas facultades de la imagen estética, tomado este término en sentido amplio. La imagen tiene el don de moverse entre dimensiones diferentes y, aun, opuestas, y establecer vínculos imprevistos entre ellas; salta entre lo que es y no es, y entre lo existente, lo posible y lo imposible. Al zafarse de la contradicción entre la apariencia y la verdad, lo imaginario abre un campo ilimitado para los infinitos juegos del arte.

Al menos desde Platón, la filosofía occidental ha crecido sobre un territorio escindido entre la materia y el espíritu. Ese tajo original llena de dicotomías el quehacer del arte (materia/forma; sensibilidad/entendimiento; realidad/representación, etc.), preocupado siempre por sortear las contradicciones, planteadas básicamente en el ámbito del pensamiento especulativo, de la filosofía idealista del arte. Pero, ante esta situación, se plantean alternativas, capaces de ofrecer salidas distintas.

En las honduras mismas de aquel pensamiento, la imagen tiene misiones graves. El triple registro lacaniano distingue entre lo simbólico (el lenguaje, los códigos, la representación), lo real (lo indecible, lo irrepresentable) y lo imaginario, que no puede descifrar lo que lo que escapa a la simbolización, aunque sí intuirlo, vislumbrarlo y sentirlo. La imagen no puede develar lo real, pero puede imaginarlo, fugazmente. Puede asomarse al abismo de lo real imposible y hacer que sus fuerzas desconocidas perturben y enriquezcan la experiencia del mundo.

Por otra parte, la imagen siempre ha sido empleada por el arte para convertir las imposibilidades en paradojas, que juegan con los términos opuestos y convierten la incongruencia en impulso de significaciones nuevas.

Por último, cabe recordar que el binarismo de origen metafísico es carga de Occidente. En general, las culturas alternativas, periféricas, desconocen las dicotomías insalvables que bifurcan la cultura hegemónica; por eso transitan libremente entre ámbitos que ésta separa. Pueden devenir lo otro de sí y regresar (a sí) alteradas, crecidas, por el desvío de la diferencia.

### *La imagen más allá de sí*

En este punto, cabe recordar el papel performativo de la imagen: su capacidad de incidir sobre las pragmáticas sociales, no para resolver sus infortunios, pero sí para ensanchar sus perspectivas levantando advertencias y promesas. La imagen abre la dimensión de lo posible aun ante lo que parece fatalmente clausurado.

Los tres artistas incluidos en esta curaduría hacen de las imágenes dispositivos ficcionales que movilizan el deseo colectivo y suplen, en ocasiones, ausencias en el curso de la memoria social. Crean imágenes cuando ellas faltan. Bernardo Oyarzún reedita y reinventa figuras y narraciones colectivas y, mediante talleres de mediación y creación de obras propias, las desplaza a otras escenas donde son reinterpretadas y reciben energías nuevas. Ana María Millán promueve otras



lecturas de las palabras, las obras y el mundo de Manuel Quintín Lame y resalta los vínculos entre ciertos territorios de Ecuador y los del Cauca colombiano, marcados por la presencia indígena y las tradiciones culturales. Basadas en su archivo fotográfico, las propuestas de Ricardo Bohórquez dotan de imágenes a situaciones carentes de registros fotográficos; acompañan, así, el devenir de la memoria rellenando faltas que propician el olvido. La performatividad, que lleva a las obras fuera de la escena de la representación, es asimilable a los expedientes del juego, que fluctúan entre las reglas de lo instituido y el intempestivo azar del acontecimiento.

### *Lo imaginario/lo lúdico/lo popular*

Tal como queda señalado, los tres artistas relacionan el potencial de juego de la imagen con las posibilidades que abren las culturas populares. Acompañan, así, los sentidos de devenir, de albur y de acción colectiva que tiene el arte en esas culturas, y confrontan éste con los movimientos del juego, especialmente con los del ritual, que se encuentra en el centro de aquéllas. Tanto el juego como el rito (y el arte vinculado con ambos) interrumpen el tiempo productivo y abren momentos de distracción y de entretenimiento; unos y otros trastocan los dominios de la realidad y la ficción y emplean la oposición serio-jubiloso. Por último, tanto los diferentes rituales indígenas y populares como los juegos recrean con libertad significados, negocian el carácter de sus propias reglas y asumen la gratuidad, la incertidumbre y el riesgo como componentes de sus prácticas. Siguiendo a Turner y asumiendo la doble acepción que en inglés tiene el término "juego", José Luis García sostiene que los rituales asumen la idea de juego como movimiento sujeto a reglas (game) y como práctica lúdica (play <sup>1</sup>). Ahora bien, el vaivén entre el código y su transgresión creadora corresponde justamente a un movimiento propio del arte, que parte de convenciones y las supera buscando nuevas combinaciones: desmontando y rearticulando continuamente lo representado. De este modo, las figuras de arte, juego y cultura popular se enriquecen con sus diversos encuentros, asumiendo este término en su doble sentido de coincidencia y colisión.

### *Participantes/jugadores*

Las obras que integran esta curaduría convocan la participación de diferentes actores sociales. Ana María Millán parte de juegos de rol realizados en Cuenca y Cali con diferentes participantes; tales juegos sirven de guion a procesos de animación o a videojuegos realizados posteriormente. En una de las obras, cada uno podía proponer el camino a tomar a partir de la propuesta de la artista, pero era el juego de dados lo que definía azarosamente la decisión final. Ricardo Bohórquez propone a terceros imágenes o textos que complementen las imágenes ficcionalizadas por él. Bernardo Oyarzún invita al público a participar con relatos y figuras que se conecten con la obra propuesta por él como desencadenante del proceso.

### *Lo popular. Lo político*

Ricardo Bohórquez trabaja discursos, sensibilidades y ficciones populares ligadas tanto con el personaje de Julio Jaramillo (cantante icónico de Ecuador, de inmensa difusión masiva) como con representaciones ficcionalizadas de eventos históricos que, aun habiendo tenido fuerte impacto en la población y continuidad en su

---

<sup>1</sup> García, José Luis et al. *Rituales y proceso social*. Ministerio de Cultura, Madrid, 1991, p. 14.



memoria, carecen de registros fotográficos. Ana María Millán parte de imágenes de animales realizadas por Manuel Quintín Lame, líder indígena ubicado a medio camino entre el mundo de los blancos y el de los suyos y vinculado con la tradición de movimientos populares que conectan el Sur occidental de Colombia con Cuenca, Ecuador. Su obra también involucra subculturas juveniles nucleadas en torno a las estéticas del rock, el punk y el videoclip. Bernardo Oyarzún desarrolla sus planteamientos a partir de relatos orales, rituales y videorretratos de cuentos fantásticos del sur de Chile, animales alucinantes, desvaríos colectivos y figuras míticas afines al mundo mapuche mestizado. Los tres artistas se vinculan con imaginarios y lenguajes de sectores alternativos (no hegemónicos: comunitarios, mestizos, rurales, indígenas, suburbanos) buscando esquivar los clisés, que tienden a folclorizar lo popular, y desplazando las imágenes para renovar sentidos. El carácter político de estas propuestas radica no sólo en la puesta en visibilidad de sectores postergados en la escena pública, sino en el cuestionamiento de la fijeza de las situaciones de las que parten; es decir, en su apertura a la dimensión de lo posible/imposible.

### *La creación propia*

Para jugar, imaginar, crear e involucrar participantes, los artistas parten de, o arriban a, un principio de obra propia, una basa autoral que abre, regula y moviliza el juego.

Oyarzún levanta en el espacio expositivo la escultura de un ser fantástico, mezcla alucinante de diversos animales y seres provenientes de relatos dispersos. Apoyado en su imaginación (como lo había hecho Durero para dibujar un rinoceronte desconocido), ha creado a tientas ese animal imposible juntando retazos de cuentos y figuras comunes en los imaginarios de América Latina. Este alebrije sirve de impulso para que los participantes de los talleres de activación armen con plastilina sus propias versiones o relaten cuentos o descripciones ficticias asociadas con la escultura y sus posibles significados.

Millán parte de las metáforas de los animales figurados por Lame para convocar a jóvenes gamers de la comunidad e invitarlos a participar de los juegos de roles y crear personajes a partir de las narraciones e imágenes propuestas. Estos juegos se traducen en narraciones visuales de la artista compuestas por pinturas, animaciones, películas o piezas de videoarte.

Bohórquez presenta un álbum con imágenes fotográficas, así como registros sonoros conmemorativos de la muerte de Julio Jaramillo, vivida en el imaginario popular como un acontecimiento trágico que supera toda inscripción simbólica. Paralelamente, el artista presenta una ficción documental referida a eventos históricos de Guayaquil que carecen de imágenes. Sus obras serían reinterpretadas o comentadas por artistas, críticos, estudiosos o el público en general. Su propuesta parte de la creación artesanal de la fotografía, basada en una representación mímica de la realidad, asumiendo el carácter ficticio de la misma.

En los tres casos, los artistas hacen de la imagen un agente mediador entre sus subjetividades y el mundo (político, sociocultural y ambiental) que las sostiene y resuena en ellas.

Ticio Escobar, Asunción, abril, 2025.