

*El objetivo del juego no es la victoria, sino el arte*  
Alexander Alekhine

Estas palabras del ajedrecista Alexander Alekhine hacen que nos planteemos que, quizás, el juego es algo más que lograr la victoria. Ganar o perder, puede quedar de lado por el disfrute del proceso, por el gozo de experimentar, conocer o descubrir. Sustentando una curiosidad que nos insta a descifrar el mundo que nos rodea, a romper con los límites conocidos en pos de una creatividad desmedida brindada por el juego.

En este sentido, fue Johan Huizinga el primero en tratar de clarificar las uniones del arte y el juego en su libro *Homo Ludens, ensayo sobre la función social del juego* (1938). La importancia del texto radica, además de en acuñar el nuevo término que designa al 'humano que juega', en definir las claves que tienen en común las dos disciplinas. Entre ellas destacan la libertad de acción, el impulso de crear de manera afín a las premisas aceptadas por los participantes o la aceptación de que la ironía, el humor y la sátira pueden formar parte de ambas.

Abordar la realidad en la que vivimos desde una perspectiva lúdica es uno de los propósitos que rodean al proyecto presentado por **Espacio Líquido + La Gran para UVNT 2024**. Una propuesta que cuenta con los artistas **Luis Pérez Calvo, Ray Medina, Pau Aguiló, Mariajosé Gallardo y Noemí Iglesias Barrios**, creadores que pueden parecer dispares por sus diferentes edades y procedencias pero que tienen en común un fuerte arraigo por la cultura popular.

Ese es el caso de **Luis Pérez Calvo** (Madrid, 1962), un artista que se inspira en la cultura popular con cierto aire nostálgico. Su proceso de trabajo se fundamenta en la búsqueda de imágenes procedentes de la música, el cine, los tebeos y la publicidad creada en los años 50, 60 y 70 del siglo pasado. Recuerdos de su infancia de los que va tomando elementos a los que dota de un nuevo valor, para crear un vocabulario propio que podemos descubrir en el políptico presente en el stand.

Una gran jungla urbana distópica se despliega ante nosotros. Un gran rompecabezas que nos va dando pistas sobre un mundo incierto al que no le faltan los toques de humor. En cada uno de los dibujos presentes en la instalación se representa la escena de una ciudad, aparentemente normal, que es interrumpida por la aparición de unas grandes estructuras de color rojo, en la que habitan nuevos seres. Pérez Calvo nos muestra un mundo cambiante, pero que sigue dominado por pasiones primarias y que se resiste a dejar el pasado atrás, como podemos ver en la inclusión de pequeñas viñetas que rememoran piezas de cómic clásicas, como Ballyhoo o Zig et Puce...

El juego se intensifica al intentar buscar la pieza oculta que podemos intuir bajo las obras que componen el puzle. Un gran mural creado *ex profeso* por el artista se vislumbra debajo de los dibujos dándonos nuevas señales que tendremos que analizar detenidamente si queremos parar la destrucción y alienación humana.

Por su parte, **Ray Medina** (Guayaquil, Ecuador, 1993) se nutre de la cultura popular actual. La serie en la que está trabajando actualmente se titula *Punch Line*, una expresión que se utiliza en las *batallas de gallos* del Rap o *Freestyle* para referirse al golpe final, el tiro de gracia con el que dejan sentenciado a su oponente y aseguran el triunfo. Medina traslada este término musical a su pintura, realizando improvisaciones de color y forma y dejándose llevar por los ritmos y *beats* de los géneros musicales urbanos mientras realiza sus creaciones.

En el caso de Medina lo lúdico arranca desde el momento de la concepción de la obra, pasando por su creación, pero no termina ahí, puesto que sus grandes juegos de color llevan al espectador a una dimensión donde el placer, visual y sensorial, le sumerge. Así lo vemos en *Europa*, título del tríptico que presenta en esta ocasión, tres grandes cuadros que representan un colorido espacio cotidiano, donde el artista deja volar su imaginación y presenta personajes, a modo de *alter egos*, que nos observan e instan a actuar.

**Pau Aguiló** (Mallorca, 2002) entiende, desde su niñez, el dibujo como un juego. Su obra bebe de múltiples fuentes, entre las que podemos encontrar la historia occidental, el cine, el arte de maestros como Goya, e incluso de referentes más actuales como los cómics. Todo junto forma un germen que brota en sus lienzos en los que construye mundos imaginarios, con tintes disparatados, en los que reflexiona sobre la condición humana.

Una de sus nuevas obras es *For the love of God*, la representación de una batalla apocalíptica contra unos seres, de aspecto robótico pero que sospechosamente se parecen al propio ser humano. Aguiló nos acerca a un espacio bélico que puede trasladarnos a la escena de algún videojuego de guerra, en los que las tácticas militares son imprescindibles para avanzar en él.

Otra de sus piezas que encontramos en el espacio expositivo nos muestra un registro diferente, un edificio que nos permite ver lo que ocurre dentro, a modo de una casita de muñecas o a los cómics *13 Rue del Percebe* del genial Francisco Ibáñez. Aguiló nos muestra un vecindario imaginario en el que personajes, de diferente índole, viven su solitaria existencia entre escenarios surrealistas.

El arte de **Mariajosé Gallardo** (Villafranca de los Barros, Badajoz, 1978) no deja indiferente a nadie. En sus trabajos apreciamos un claro interés por la tradición, como pueden ser las obras maestras de la Historia del arte, pero también percibimos un gusto por la cultura actual. En sus obras reconocemos dibujos animados, vídeos y *memes* que se han viralizado en redes sociales o frases garabateadas en las paredes que descubre durante sus paseos. Palabras o imágenes que la artista saca de su contexto original y sitúa en sus piezas logrando así la complicidad con el espectador que no puede contener la sonrisa al contemplarlas.

Su proyecto para la feria es una gran instalación que nos recuerda a los niños que una vez fuimos. Un gran tablero de corcho, como los que usábamos de pequeños para colocar el horario de clase o fotos con los amigos, acumula ahora una selección de piezas que muestran una iconografía que activa nuestra memoria. Pinturas sobre diferentes soportes con un gran poder de atracción, por su técnica depurada y el uso del pan de oro, en las que reconocemos personajes de *Disney* o del mítico estudio de animación *Hanna-Barbera*. Si creemos que el trabajo de Gallardo solo pretende evocar nuestra nostalgia, estamos equivocados, la artista siempre va un paso más allá y sitúa junto a estos personajes frases que le dan un toque ácido y gamberro a la creación que no puede ocultar una fuerte crítica al poder adoctrinador de las imágenes; ahora y siempre.

El proyecto se cierra con la colaboración de la artista **Noemí Iglesias Barrios** (Langreo, Asturias, 1987) de la que podremos encontrar una de sus esculturas en las que ensalza los procesos artesanales de la cerámica para la creación contemporánea. A través de su trabajo, Iglesias critica al amor romántico, idealizado y vertiginoso por la premura que nos ofrecen las redes sociales y las Apps de citas. Fantasías, en su mayoría tóxicas, a las que somos atraídos por un estado de delirio consumista y sobre las que nos invita a reflexionar.

Sara Torres Sifón