Desalienar, descapitalizar y descolonizar la vida: el archivo de juegos de Francis Alÿs

Artículo de investigación

SECCIÓN CENTRAL

Larisa Itzel Escobedo Contreras
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
larisa.escobedo@uaem.mx
ORCID: https://orcid.org/0009-0001-0102-1482

–

Recibido: 17 de febrero de 2025
Aprobado: 19 de julio de 2025

Escobedo, L. (2026). Desalinear, descapitalizar y descolonizar la vida: el archivo de juegos de Francias Alÿs. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte, 21*(39), 109–120.
DOI: https://doi.org/10.14483/21450706.23296

Resumen
El artículo analiza la obra artística de Francis Alÿs *Juegos de niñxs*, presentada en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo en Ciudad de México en 2023. Enfocada en documentar a niñas y niños de distintos países jugando en espacios públicos, esta obra constituye un archivo de una experiencia colectiva de apertura a la vida y la alegría. El análisis crea una tipología del juego a partir de los estudios de Robert Callois y Jean Piaget, y propone una metodología de análisis crítico, feminista y decolonial.

Palabras clave
archivo; arte contemporáneo; espacio público; Francis Alÿs; juego; instalación

Agradecimientos
A Cuautémoc Medina y Francis Alÿs por décadas de un trabajo formidable.

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es

Disalienating, Decapitalizing, and Decolonizing Life: Francis Alÿs's Archive of Games

Abstract

The article analyzes the artistic work of Francis Alÿs *Children's Games,* presented at the Museum of Contemporary Art in Mexico City in 2023. Focused on documenting children from different countries playing in public spaces, this work constitutes an archive of a collective experience of openness to life and joy. The analysis creates a typology of play based on the studies of Robert Callois and Jean Piaget and proposes a methodology for critical, feminist, and decolonial analysis.

Keywords

archive; contemporary art; public space; Francis Alÿs; installation art

Dé-aliéner, décapitaliser et décoloniser la vie : l'archive de jeux de Francis Alÿs

Résumé

L'article analyse l'œuvre artistique de Francis Alÿs , *Juegos de niñxs*, présentée au Museo Universitario de Arte Contemporáneo à Mexico en 2023. Axée sur la documentation des enfants de différents pays jouant dans des espaces publics, cette œuvre constitue une archive d'une expérience collective d'ouverture à la vie et à la joie. L'analyse crée une typologie du jeu basée sur les études de Robert Callois et Jean Piaget, et propose une méthodologie d'analyse critique, féministe et décoloniale.

Mots-clés

archives ; art contemporain ; espace public ; Francis Alÿs ; jeu; installation

Desalienar, descapitalizar e descolonizar a vida: arquivo de jogos de Francis Alÿs

Resumo

O artigo analisa a obra artística de Francis Alÿs , *Juegos de niñxs*, apresentada no Museo Universitario de Arte Contemporáneo na Cidade do México em 2023. Focada em documentar crianças de diferentes países a brincar em espaços públicos, esta obra constitui um arquivo de uma experiência coletiva de abertura à vida e alegria. A análise cria uma tipologia do jogo baseada nos estudos de Robert Callois e Jean Piaget, e propõe uma metodologia de análise crítica, feminista e descolonial.

Palavras-chave

arquivo ; arte contemporânea; espaço público; Francis Alÿs; jogo; Instalação

Las niñas y los niños están desapareciendo del espacio público. Los sonidos de las ciudades ya no contienen carcajadas, gritos y bullicios de bandadas de infantes que tocan los timbres y corren, que atropellan en sus bicicletas y que dan pelotazos en los vidrios o en los patios vecinos. Ya no se ven hoyos de canicas en la tierra ni campos de batalla dibujados con gis sobre el pavimento. Las violencias de las ciudades han llenado de miedos a progenitores, maestros y vecinos: todo es peligroso para la infancia, desde los automóviles hasta los pederastas.

Los niños y niñas de las ciudades viven cada vez una realidad de cuarentena permanente, aprisionados entre las pantallas de sus teléfonos celulares, las inmersiones espacio-sociales del videojuego y los centros comerciales que solo les proponen ser consumidores. Una cuarentena en la que las pocas experiencias reales solo cobran importancia en la medida en que se publican en sus historias de Instagram, se comparten en sus chats y se llenan de íconos de corazones y dedos pulgares levantados. Los parques presentan zonas confinadas para los perros, para los infantes pequeños y para los adolescentes. Son espacios confinados en que los padres vigilan permanentemente. La vagancia lúdica infantil es cada vez más esporádica.

> Los niños, al ser considerados sujetos en situación de riesgo, se han convertido en ciudadanos cautivos. Están encerrados en casa durante largas horas al día, van de casa al colegio acompañados, guiados, y cuando están en la calle permanecen bajo vigilancia de un adulto en aquellos recintos acondicionados expresamente para ellos. (Borja, 2003, p. 245)

Para quienes crecimos montadas en las bicicletas, corriendo entre las calles y trepadas entre las arboledas, el espacio rural abre rutas a la memoria colectiva de una socialización que casi hemos olvidado. En este contexto, la videoinstalación de Francis Alÿs, *Juegos de niñxs* (2023) es una obra de registro documental antropológico en donde el artista viaja por el mundo encontrando espacios abiertos y rurales en los que niños y niñas juegan juegos con muy pocos elementos, con juguetes o dispositivos encontrados, elaborados por ellos mismos o reapropiados.

La obra consistió en una mega videoinstalación presentada en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)[1], entre los meses de febrero y septiembre de 2023. La obra implicó la utilización de tres salas en las que se emplazó la proyección de pantallas dobles de 47 videos[2] de entre 2 y 15 minutos cada uno, que documentaban a grupos de niñas y niños, aunque también en soledad, jugando diversos juegos en espacios públicos de diversos países del mundo. Los videos pueden ser vistos en la página web del artista (Alÿs, 2024). La instalación dispuso las pantallas de maneras diversas en el espacio, por ejemplo, utilizando las paredes o situándolas en diagonales, con lo que se creaban espacios internos. Adicionalmente, se colocaron taburetes móviles giratorios que permitían generar un desplazamiento entre los videos. Este mobiliario, además de proporcionar comodidad a quienes requerían estar sentados para poder visualizar tan importante cantidad de proyecciones, generaba también un movimiento lúdico y dinámico. Es decir, la instalación misma promovía en los visitantes una actitud lúdica de patinaje sobre la sala del museo, haciendo reír, jugando y disfrutando del ver jugar, promoviendo interacciones entre las familias pero también entre desconocidos, que participaban de un juego colectivo en un espacio usualmente rígido como es el museo.

> Estos videos están destinados principalmente a ser vistos por adultos, generando en ellos una sensación inesperada de rejuvenecimiento, como si el niño que una vez fueron hubiera resurgido por un breve momento. Ese sentimiento no puede ser capturado completamente por el término "nostalgia" porque es mucho más inmediato y, de hecho, más "puro". Los juegos de niñxs nos recuerdan nuestra propia infancia, pero no tienen nada que ver con el sentimiento de carencia y la conciencia de pérdida que se ocultan en la noción de nostalgia. (Claes & Symons, 2023, p. 20)

La selección de juegos a documentar crea un archivo del juego que en ningún momento pretende generar una tipología ni una antropología ni un estudio del juego. Se trata de una colección de juegos que podrían ser leídos tipológicamente —como si de una fauna se tratase—, pero que sobre todo atañen a la experiencia misma de jugar, a la memoria del espectador y a la activación del deseo. Los juegos han tenido múltiples definiciones y clasificaciones que se

1 Otras variaciones de esta instalación se han celebrado en el MAC de Montreal (2019), el Eye Filmmuseum de Amsterdam (2019), el Pabellón de Bélgica la Bienal De Venecia (2022), el CC de Copenhague (2022) y la más reciente en el WIELS de Bruselas (2023). En cada exhibición se integran nuevos videos a la colección, así como la inclusión de dibujos y pinturas.

2 En créditos aparecen Rafael Ortega, Julien Devaux, Felix Blume, Ivan Boccara, Elena Pardo, Mariano Franco, Eduardo Pulh, Hanna Tsyba, Kajila Ntambu, Douglas Masamuna, Chloé Despax, Ajmal, Maiwandi, Benjamin Mast, Natalia Almada y Cristian Manzutto, como el equipo de preproducción, producción y posproducción de los videos.



Figura 1. *Juegos de niñxs #18: Knucklebones* (2017), 6:08 min, Kathmandú, Nepal.

han dado a través de disciplinas tan diversas como la matemática, la fisiología, la filosofía, el deporte, la sociología, la antropología, la pedagogía y la psicología. Un denominador común es que el juego constituye un territorio sumamente complejo de definir y de justificar. Las ciencias no saben con exactitud qué es el juego y por qué jugamos, pero están certeras de que lo hacemos y que su función individual y social es central en el desarrollo humano.

> Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc. Pese a esa diversidad casi infinita y con una constancia sorprendente, la palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o de habilidad. Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. (Caillois, 1986, p. 7)

Johan Huizinga y Roger Caillois, entre otros autores, han propuesto clasificaciones y diatribas en torno al juego que aún hoy nos resultan fundamentales para reconocer la diversidad de actividades que podemos asociar al juego y cuáles son las interrelaciones que posibilitan. De manera general, el juego es una actividad desinteresada, es decir, que no produce riqueza y su participación es voluntaria. En ese sentido, el juego es una actividad que contrasta con el emporio de la exigencia contemporánea de la productividad máxima. Ya en sus primeras obras, Alÿs mostraba interés por actividades aparentemente improductivas, como en su pieza *La Paradoja de la Práxis 1. Algunas veces hacer algo no conduce a nada* (1997).

> Planteada como una proposición lógica, la acción es en realidad una síntesis de la desproporción entre esfuerzo y efecto. Durante más de nueve horas, desde la mañana hasta el anochecer, Alÿs empujó un bloque de hielo por las calles del centro de México. La pesada tarea no concluiría sino por el derretimiento total del objeto del esfuerzo. El bloque, idéntico a los que por miles se reparten en los comercios, sugería obvias alusiones al objeto escultórico minimalista, como si Alÿs se hubiera planteado proponer el deshielo del objeto genérico del arte contemporáneo. (Medina, 2006, p. 61)

Alÿs ha llevado a cabo múltiples acciones solitarias estrechamente vinculadas con el acto de jugar, en la medida en que cuestionan la productividad: golpear con un palito las texturas de las paredes en *Samples II* (2004), correr hacia un tornado en *Tornado* (2000-2010), o anunciarse para ofrecer sus servicios como visitante en *Turista* (1994). También ha desarrollado acciones colectivas inspiradas en el acto de jugar, como en *Cantos Patrióticos* (1998-1999), donde invita a personas a jugar el popular juego de las sillas. Sin embargo, todas esas acciones fueron pensadas como *arte* que utiliza la estrategia del juego, es decir, que en realidad no se trata de juegos, sino de prácticas artísticas que abrevan del juego. En todas ellas

existe una finalidad productiva, incluso cuando buscan precisamente ponerla en entredicho. Así, se está generando riqueza (cultural, artística, económica) y se están obteniendo productos de estas acciones: los videos, fotografías, dibujos y textos documentales residuales de estas prácticas son objetos que pueden ser comercializados, exhibidos y acumulados, se trata de obra artística, labor.

> Es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capital. El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero. (Caillois, 1986, p. 31)

Con todo, *Juegos de niñxs* se encuentra en una lógica diferente, pues no es Alÿs quien propone el juego como una estrategia de práctica artística, sino que simplemente se dedica a encontrar a niñas y niños cuyos momentos de juego documenta en video. Él no juega, el documenta el juego y, en ese sentido, está trabajando, creando riqueza y generando obra; pero las niñas y niños si lo están haciendo, ellos no están produciendo arte, no están ocupados en acumular fama al ser videograbados y realmente en muchos de los videos, se percibe que ellos apenas están conscientes de estar siendo filmados, pues están realmente más ocupados con sus juegos.

El pedagogo Jean Piaget distinguió tres etapas del juego en los niños. La primera es el *juego de ejercicio*, que aparece en los primeros meses de vida y se centra en el reconocimiento del propio cuerpo y en el desarrollo de habilidades psicomotoras. La segunda corresponde a los *juegos simbólicos*, que surgen entre los dos y los seis años y consisten en la asignación simbólica de significados, como hacer de un palo un caballo o de una sábana una casa. Aunque encontramos algunos gestos de juegos simbólicos en la obra de Alÿs, juegos en que unas ramas dobladas son pistolas *Juegos de niñxs* #5: Revolver (2009), o donde hay un juego de futbol con una pelota imaginaria *Juegos de niñxs* #19: *Haram Football* (2017), la instalación se concentra en la documentación de "juegos de reglas" que aparecen desde los cinco años hasta la adolescencia, y que son prácticas que pueden convertirse en deportes o que pueden mantenerse jugando durante toda la adultez.

> De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la ***cooperación***, pues sin la labor de todos no hay juego, y la ***competencia***, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del "egocentrismo". (Moreno Fernández, 1994, p. 26)

Este interés por los "juegos de reglas" permite ver que Alÿs subraya el juego como una tecnología de socialización. En este tipo de juegos, lo primordial es establecer dichas reglas que, aunque móviles, cambiantes y flexibles al momento de acordarse, deben ser respetadas para que el juego pueda sostenerse: si las reglas se violan, se acaba el juego; los demás jugadores reclaman frente a la trampa y el juego se termina abruptamente. El juego es entonces un espacio de diálogo, en el que se pueden incorporar nuevas reglas, eliminar otras, o se puede dar una condición de excepcionalidad, pero todo ello tiene que ser acordado, discutido y consensuado. El juego representa una sociedad anarquista en la que no existe la figura del gobernante como ejecutor, legislador y juez de las reglas, sino que es la sociedad autogestionada la que legisla, arbitra y respeta los acuerdos que se modifican de acuerdo con las necesidades orgánicas del propio contrato social. Así, los juegos de reglas constituyen el escenario en donde los seres humanos aprendemos a crear leyes, respetarlas o violarlas, generar acuerdos, flexibilizar o endurecer dichos tratos, negociar soluciones a conflictos y aceptar la diversidad de opiniones frente a una misma cuestión. Johan Huizinga ha establecido toda una interrelación entre distintas formas culturales del ejercicio del derecho y la justicia y las prácticas lúdicas a través de la porfía. "La contienda judicial es una competición y a menudo en la forma de una carrera o de una apuesta. Constantemente se adelanta a nuestra consideración el concepto lúdico de apuesta" (Huizinga, 2000, p. 109).

Además de elegir fundamentalmente juegos de reglas, Alÿs retrata juegos que ocurren en espacios públicos, en las calles y en los campos. Asiste al juego espontáneo que se da en el exterior, que territorializa el barrio, el juego que explora el territorio y trabaja con la especificidad de su ecosistema, con la tierra, las plantas, los animales y el clima del lugar en donde vivirán su adultez. El juego en el exterior conecta a la infancia con el espacio de su comunidad, le permite a los participantes conocer a los vecinos, comprender

los límites territoriales a los que tiene acceso, conocer la geografía y mapear los campos de acción de su propia comunidad sobre su tierra. El juego en el exterior enraíza a niñas y niños al hábitat, a las tradiciones y les permite conocer las problemáticas y conflictos propios de su colectivo. No es solo que niños y niñas jueguen en el territorio, sino que juegan *con* el territorio. Por ejemplo, en *Juegos de niñxs* #29: *La Roue* (2021), un niño congolés que vive en las inmediaciones de una mina de cobalto, sube con una llanta una montaña negra de deshechos minerales, sin plantas, sin animales, en un entorno completamente hostil para la vida. Sube descalzo, solo, en un esfuerzo terrible, para llegar a la cima, meterse en la llanta y dejarse rodar cuesta abajo en una experiencia recreativa divertidísima y alegre. El artista está al mismo tiempo representando la situación territorial[3] que implica una historia reciente de violencia, destrucción ecológica, despojo, extractivismo, racismo estructural, mientras muestra la resiliencia humana y la capacidad infantil de encontrar la alegría de la vida en toda situación. También en *Juegos de niñxs* #31: Slakken (2021) vemos una relación con el territorio, particularmente con los animales del hábitat, pues se presenta una carrera de caracoles en Bélgica, o el lanzamiento de piedras para rebotar en el agua en *Juegos de niñxs* #2: Ricochets (2007) en Tánger, Marruecos, o en *Juegos de niñxs* #33: *Schneespiele* (2022) donde un grupo se lanza bolas de nieve mientras otros se deslizan en fila en un bosque nevado en Suiza; o bien en *Juegos de niñxs* #23: *Step on a Crack* (2020) donde se observa a una niña urbana de Hong Kong regresando del colegio mientras en su recorrido a casa evita pisar raya, en un juego netamente urbano que se relaciona con el cemento. Se juega pues con el agua, con la pendiente de una montaña, con los insectos, con el clima, con la ciudad.

El artista no solo evita los juegos de interior, sino que además procura no utilizar espacios urbanos diseñados para la infancia, como parques infantiles, patios de recreo o canchas deportivas, pues comprende que esos espacios acotan la capacidad de investigación creativa de corte territorial.

> Al colocar a los niños en un entorno artificialmente creado para ellos, se les aísla de contextos más abiertos y multidimensionales y se trata de orientar sus actividades hacia lo que los adultos conciben como juego. Al menos tal como han sido diseñados estos espacios no son apropiados para el juego libre y creativo de los niños. Por el contrario, tienden a excluirlos más del resto del entorno urbano, en particular cuando constituyen su única oportunidad de estar en el espacio público. (Gülgönen, 2016, p. 422)

El artista belga-mexicano parece ser quien instaura una serie de reglas del juego para hacer su documentación: hasta ahora hemos notado que está seleccionando las praxis lúdicas de manera acotada: juegos de reglas, en espacios públicos urbanos o rurales, y con juguetes o dispositivos simples, creados por los propios jugadores o de tradiciones sencillas, alejadas del mundo ultra capitalista del juguete industrializado. Los juguetes de producción industrial son artefactos culturales producidos por adultos, de forma seriada y estandarizada que funcionan como instrumentos pedagógicos de imaginarios hegemónicos. Baste colocarse en cualquier supermercado del mundo y dirigirse a la zona de juguetes. Inmediatamente podrá notarse una disposición de colorimetría asociada al género, en un lado del pasillo se encontrarán anaqueles llenos de cajas rosas, moradas, violetas, con acentos dorados, plateados y arcoíris, de ese lado se encontrarán todos los juguetes de simbolismo interior: muñecas que maternan y muñecos que pueden ser maternados, cocinas, maquillajes, ropas, casas y habitaciones miniatura. Del otro lado, se encontrarán anaqueles de cajas azules, negras, verdes, rojas; ahí todo aquello que nos lleva al espacio exterior: autos, pelotas, aviones, armas, herramientas. No es para nadie una novedad aseverar la intencionalidad de género que existe en ese acomodo, se trata de explicar a niñas y niños que sus espacios son separados, lo mismo que sus intereses deben estar marcados por los designios del género: "Para los niños, la muñeca está prohibida desde la más tierna edad porque mecer o arrullar a los niños no entra en el patrimonio gestual de las manifestaciones afectivas de los varones" (Zarza & Luévano, 2017, p. 182). El juguete industrializado, además, presenta una limitada oferta de materiales: en su mayoría se acotan al plástico.

> La manipulación de este material para la fabricación de juguetes requiere de una tecnología que no es de acceso doméstico, es evidente entonces, que la fabricación del juguete ya no forma parte del proceso de juego de la infancia, este sujeto ya no crea su propio modelo con imperfecciones y relaciones disparatadas, sino que juega con lo que ya está dado, el juguete se compra. Pareciera que se le sustrajera al ser humano la capacidad de fabricar sus juguetes y la

3 De acuerdo con Amnistía Internacional la minería industrial de cobalto y cobre para su uso en baterías recargables en la República Democrática del Congo, ha dado lugar al incremento de la violencia, los abusos a los derechos humanos y la implementación de prácticas genocidas. (Amnesty International, 2023)



Figura 2. *Juegos de niñxs #29: La Roue* (2021), 8:43 min, Lumumbashi, R. D. Congo.

posibilidad de desarrollar la facultad de imaginar. (Caldeiro & Barrios, 2021, p. 14)

Por otro lado, existen los juguetes digitales, que sobre todo se concentran en las consolas electrónicas y en los innumerables diseños de videojuegos que pueden ser desplegadas en pantallas de todos tamaños. Aunque mayoritariamente asociados como juguetes masculinos, en los videojuegos niñas y niños también juegan juegos territorializados, aunque en territorios virtuales de los que no forman parte de la vida comunitaria. Se trata de territorios diseñados, casi siempre a la manera de laberintos, pero que están limitados y en los que usualmente se presentan escenarios distópicos en los cuales los jugadores enfrentan la otredad como enemigo o el exterior como espacio de riesgo. En los videojuegos, además, las habilidades motrices se concentran en la relación mano–ojo–cerebro, que si bien es fundamental para el destino productivo de los futuros adultos, es también una manera de descorporeizar la experiencia de la infancia y crear habilidades fantásticas, alienadas de las habilidades corpóreas —manejar un auto a gran velocidad, combatir con el cuerpo o con armas, descubrir nuevos territorios o jugar al fútbol son algunos de los videojuegos favoritos—. En consecuencia, se genera una experiencia de juego solitaria —se juega con amigos a los que no se conoce—, descorporeizada y alienada del territorio y la comunidad. Además es sumamente notable que en los videojuegos las empresas han desarrollado estrategias de consumo permanente, no solamente se compra la consola y el videojuego, sino que una vez que se está jugando se ofertan productos virtuales de mejora para vencer nuevos obstáculos — un mejor auto, un arma más poderosa, un personaje más hábil— que los infantes pueden ir comprando para percibir que tienen mayores oportunidades de éxito en el juego, en vez de mejorar sus habilidades, comprendiendo que el consumo es el mayor valor de nuestra sociedad.

Por el contrario, Alÿs evita la noción de juguete como mercancía, como producto cultural hegemónico que convierte a las infancias en consumidores pasivos a quienes se les indica la manera en que deben jugar para afirmar pedagogías del capitalismo y el patriarcado, que los desterritorializan y limitan su propia experiencia creativa. Al artista le interesan juguetes tradicionales o bien juguetes que los propios infantes diseñan o adaptan a las necesidades específicas de su propio juego, así como la apropiación de objetos que no son juguetes para transformarlos en tales por

el solo hecho de jugar con ellos. Como en *Juegos de niñxs* #7: *Stick and Wheels* (2010), donde presenta a un niño afgano empujando una rueda de bicicleta con un palo, creando un juego de equilibrio o en *Juegos de niñxs* #9: *Saltamontes* (2011) donde niños y niñas de Venezuela le cortan las patas a los saltamontes para hacerlos brincar controladamente, convirtiendo al propio insecto en un juguete; o en *Juegos de niñxs* #32: *Estrellas* (2022) donde grupos coleccionan tapas de refresco que voltean cada vez que la pelota choca contra una tabla. O bien la cuerda para saltar en *Juegos de niñxs* #22: *Jump Rope* (2020), la piñata mexicana en *Juegos de niñxs* #13: *Piñata* (2012) y las canicas en *Juegos de niñxs* #8: *Marbles* (2010).

A pesar de que la instalación *Juegos de niñxs* trata de presentar escenarios en los que los estereotipos de género no sean centrales, es notable que dichos estereotipos y, en general, la falta de participación de las mujeres en el espacio público se vuelve sumamente notoria a medida que nos enfrentamos a los diversos videos. Se hacen evidentes los lugares en los que los derechos de las mujeres han sido ampliados en los últimos años y los lugares en donde no solo ha habido resistencia, sino inclusive regresiones en la defensa de los derechos humanos de las mujeres. De cuarenta y siete videos, veinte presentan a niños varones jugando, dieciocho presentan juegos mixtos entre varones y mujeres y solo nueve videos muestran juegos de niñas. Las diferencias entre los juegos de solo varones y solo mujeres tienen una relación con que muchos de los juegos de solo varones implican habilidades de fuerza física o tienen implicaciones de violencia, como en *Juegos de niñxs* #20: *Leapfrog* (2018) donde un grupo de niños se acomodan doblados en fila para que el último niño los salte a manera de montar a caballo, conocido en México como burro castigado; o bien *Juegos de niñxs* #39: *Parol* (2023) que presenta a tres niños ucranianos vestidos de militares y con armas de palo jugando a hacer un retén militar para descubrir espías rusos. Por su parte las niñas están acotadas a juegos de destreza motriz como el juego de saltar el resorte en *Juegos de niñxs* #4 *Elastic* (2008) o saltar la cuerda *Juegos de niñxs* #22: *Jump Rope* (2020) o incluso juegos de bailes *Juegos de niñxs* #28: *Nzango* (2021) del Congo, donde las niñas crean danzas espejo.

En 2024, las arquitectas Honorata Grzesikowska y Ewelina Jaskulska realizaron un estudio sobre la movilidad de niñas y niños en el espacio del patio de recreo. Entre sus resultados, se evidenció que las niñas permanecen en las periferias del patio mientras que los varones ocupan la mayor cantidad de espacio. Esto es un reflejo del déficit de la propia ocupación del espacio público y simbólico de las mujeres en todos los aspectos de la vida, en la mayor parte de los entornos. Incluso en las calles, los niños ocupan más espacio mientras que las niñas se acotan a espacios reducidos. En varios de los juegos mixtos, las mujeres permanecen mayoritariamente como espectadoras del juego y solo unas pocas se integran, como en *Juegos de niñxs* #16: *Hopscotch* (2016), la rayuela en Irak, donde se encuentran más de veinte niños y solo dos niñas que tienen mucho menos oportunidades de participar.

De igual manera, destacan los juegos mixtos en países europeos, donde la igualdad entre hombres y mujeres ha dado pasos significativos, como en *Juegos de niñxs* #34: *Appelsindans* (2022) en Dinamarca, donde niños y niñas pequeños juegan en parejas mixtas y también parejas del mismo sexo a sostener con la frente de ambos una naranja, un juego colaborativo encaminado a promover el contacto físico afectivo. Por otro lado, en países que presentan importantes retrocesos en los derechos de las mujeres como Afganistán, encontramos juegos que podrían ser mixtos, donde solo hay varones y no vemos la presencia de niñas ni siquiera como espectadoras, como en *Juegos de niñxs* #11: *Wolf and Lamb* (2011) un juego de ronda de escapar del lobo que usualmente se juega de manera mixta.

La obra *Juegos de niñxs* también plantea juegos en solitario, que no requieren de acuerdos sociales ni procesos de socialización pero que aún implican la implementación de reglas y que crean relaciones intrapersonales que pueden ser compartidas aunque la experiencia sea individual. Por ejemplo, en *Juegos de niñxs* #36: *Kujunkuluka* (2022), se presenta un juego de girar sobre su propio eje hasta caer del mareo, un juego que llevado a una máxima seriedad desemboco en las formas de meditación y danza de los derviches en Turquía. Y es que los juegos pueden fácilmente tornarse en deportes, artes o incluso trabajos. El artista crea un puente entre la performatividad del arte y la performatividad del juego, como en *Juegos de niñxs* #47: *Chalk* (2024) donde el acto de dibujar sobre el piso es uno de los juegos más básicos ejercitado por todo ser humano. En el video se dibujan rayas, arcoíris, secuencias, garabatos, manchas, figuras, personajes, familias y animales;



Figura 3. Juegos de niñxs #22: Jump Rope (2020), 5:28 min, Hong Kong.



Figura 4. *Juegos de niñxs #47: Chalk* (2024), 15:27 min, Londres, Reino Unido.

mostrando como el arte nace como un juego y para hacer arte es necesario mantener un espíritu lúdico.

A pesar de que la instalación de Alÿs muestra una amplia colección de países de cuatro continentes, en la mayoría de los casos reconocemos el juego del que se trata o bien reconocemos una variante sobre algún juego que nosotros mismos practicamos alguna vez. Al crear un archivo del juego, Alÿs se percata que las variaciones de los juegos tienen un número limitado, que existen prácticas universales —como patear la pelota o jugar a las escondidas— que son transmitidas por tradición oral de generación por generación, pero que también son nuevamente reinventadas por cada grupo social e incluso por cada niño, así como el juego de no pisar raya, que, al ser un juego solitario, es reinventado cada vez por cada persona que lo juega. Este número limitado de juegos, recuerda a la afirmación de Borges de que en la historia de la poesía existe un pequeño número de metáforas que se repiten "Lo verdaderamente importante no es que exista un número muy reducido de modelos, sino el hecho de que esos modelos admitan casi un número infinito de variaciones" (Borges, 2001, p. 20).

Por otra parte, Alÿs también descubre la creación de juegos que responden a las especificidades sociales, culturales o históricas, la instalación se trata pues, de un paisaje global cuyos relatos políticos aparecen en las condiciones del hábitat. No es necesario que el artista relate las historias de cada localidad en la que trabaja, pues esas historias aparecen en los cuerpos y los contextos de las niñas y niños. Las diferencias económicas entre Suiza y el Congo son puestas en evidencia en las ropas térmicas de colores de las niñas cuando juegan en la nieve contra la precariedad del niño que sube la montaña de arena negra. No es necesario ser un experto en geografía ni conocer los pormenores de la crueldad de la colonización para darse cuenta que en Latinoamérica y África las arquitecturas muestran estrategias de autoconstrucción, que en los países musulmanes existe un despojo y una destrucción bélica permanente por parte de las luchas entre fuerzas imperialistas exteriores y fuerzas conservadoras internas. No es necesario saber que los niños de pieles blancas asisten a la escuela y cuentan con una infinidad de recursos, mientras que las niñas de pieles oscuras deberán jugar en condiciones extremas de precariedad y pobreza. Alÿs construye un discurso decolonial y a favor de las etimologías y saberes del Sur Global sin decir ni una sola palabra sobre estos temas, presentando, por ejemplo, muchos más videos en México, Afganistán e Irak, que apenas un par de su natal Bélgica; invirtiendo las inercias a las que estamos habituados con relación a la falta de representación de cuerpos no blancos en medios de comunicación, cine, literatura y en los mismos museos.

Alÿs presenta también juegos que dependen de los contextos específicos de las infancias de esos lugares, como el caso de *Juegos de niñxs* #25: *Contagio* (2021) y *Juegos de niñxs* #24: *Juegos de Pandemia* (2020), que retratan variaciones epidémicas a los juegos durante la pandemia de Covid-19 en 2020 y 2021, donde un juego cualquiera como los *encantados* se convierte en un juego de los contagiados. O bien las condiciones de violencia como en *Juegos de niñxs* #15: *Espejos* (2013) donde un grupo de niños en la frontera norte de México, en una zona particularmente afectada por la violencia del narcotráfico, juegan a "dispararse" con el reflejo de la luz de espejos que usan como armas simbólicas, o la pieza más triste de toda la instalación, *Juegos de niñxs* #19: *Haram Football* (2017).

En esa pieza que, aunque corresponde a un número intermedio porque la numeración está dada cronológicamente durante los años que Alÿs fue documentando los juegos, se encontraba físicamente al final de la instalación. Mientras los espectadores iban teniendo experiencias recreativas con la obra, sintiéndose felices a través de la empatía producida por escuchar las risas de la infancia, reconociendo algunos de los juegos e intrigándose por otros, activando sus propias memorias e identificando paisajes de países lejanos; al llegar a la última pieza, el espectador, que cree que ya lo ha visto todo en los juegos, se encuentra con un juego imposible: se trata de un partido de futbol callejero sin pelota.

El entorno, una calle en Mosul, Irak en 2017, con algunos edificios reducidos a escombro por las ya décadas de conflicto bélico, autos abandonados y oxidados, donde se percibe que la población se encuentra en una situación de extrema precariedad, de estrés y miedo. En esas calles, el video comienza cuando se reúnen emocionados un grupo de niños, adolescentes y adultos jóvenes, todos contentos y risueños comienzan a limpiar de piedras el área de juego. Colocan unas piedras y pedazos de escombro apilados para marcar las porterías y con ello crear la



Figura 5. *Juegos de niñxs #19: Haram Football* (2017), 9:11 min, Mosul, Irak.

arquitectura limitada de la cancha de juego. El partido comienza con uno de los muchachos lanzando la bola imaginaria desde las periferias de la cancha y a partir de ese momento, comienzan los movimientos propios del fútbol: pases, bloqueos, robos y hábiles manejos de la pelota inexistente que se convierte en un punto de atención de todo el grupo, de la cámara de video y de los propios espectadores. En algún momento, el juego es interrumpido por un tanque de guerra, que pasa por encima de las piedras-portería pero que al alejarse permite recomenzar. Movidos por una sincronía dancística que hace pensar en una coreografía telepática, la bola imaginaria avanza a un lado y el otro de la cancha, los pies la dominan con la misma precisión que su existencia material exige. La cámara sigue los movimientos como si se tratase de un verdadero partido, con las tensiones y emociones que ello conlleva. Algunas mujeres y niñas que transitan por la calle se detienen a mirar el juego e incluso hay goles que se celebran con abrazos y risas.

Mientras la tarde va cayendo, el juego se ve interrumpido por la detonación de un disparo. Entonces los muchachos salen corriendo, se esconden en segundos, el juego termina. A continuación, el video funde a negro y aparece un texto en árabe con subtítulos: "*En enero de 2015, un escuadrón armado del grupo jihadista "Estado Islámico" (ISIS) ejecutó en público en una calle de Mosul a 13 adolescentes por estar mirando en TV un partido de fútbol entre Irak y Jordania*". Después, la imagen vuelve a la calle donde se jugó el partido y algunos de los jugadores se presentan con nombre y apellido frente a la cámara; muchos de ellos portan camisetas de sus equipos de fútbol favoritos, pero con los escudos arrancados, tachados o con parches para acatar las leyes fundamentalistas que prohíben la representación de imágenes.

Al cerrar la instalación con esta obra, Alÿs deja en los espectadores una suerte de dolor de estómago producto de la certeza de que los juegos, la infancia y la alegría siempre acaban cuando comienza la violencia, la avaricia, el poder y el abuso. Si aún en el entorno de la guerra, se puede jugar, el juego se acaba en el dolor de la guerra.

Los juegos pueden ser considerados sistemas complejos en la medida en que tienen cualidades de emergencia: emergen en cuando dos o más personas desean jugar, se autoorganizan en la medida que pueden generar variaciones de reglas en concordancia con la realidad específica del contexto en el que se va a jugar —por ejemplo, en el básquetbol las reglas deportivas indican que se debe practicar con dos equipos de cinco jugadores cada uno, pero en un juego callejero, si existen trece jugadores se harán equipos de seis y siete o lo que la totalidad de los

jugadores decidan— y generan propiedades como la amistad, la camaradería, la competencia e incluso la enemistad. Es decir, la suma de sus partes genera muchas otras cosas además de su totalidad.

La obra de Alÿs nos presenta un panorama del juego como una práctica territorializada, de pacto social, de resolución de conflictos, con propiedades emergentes como es la construcción de los vínculos sociales, de contextualización, una práctica performática, artística, deportiva e intelectual que utiliza herramientas de construcción identitaria y de imaginación política. También nos presenta la posibilidad de imaginar a un mundo que está a punto de cambiar pues será un mundo en que los futuros adultos habrán sido niños en cautiverio, que han jugado frente a pantallas lo mismo que han estudiado, socializado y aprendido frente a pantallas. Adultas y adultos que habrán vivido una infancia sedentaria en sofás, camas y habitaciones. Si nosotros fuimos condicionados por la televisión, no sabemos cómo serán los dilemas cognitivos de una generación en la que la televisión se expandió a todos los campos de la vida, colocando pantallas en nuestros bolsillos y nuestros espacios de trabajo, pero sobre todo, guiando y determinando la manera en que jugamos, sin posibilidades de alterar las reglas ni de generar pactos, aislados del territorio real en que sus comunidades habitan, acotados a parques o centros de diversiones llenos de vigilancia y control.

Alÿs apuesta por el ejercicio del juego en su propio cuerpo y también por la documentación archivística de los juegos y la infancia. No como una antropología ni como una tipología del juego, sino como una colección de memorias vivas de éste. El juego como acción performática de reconocimiento del cuerpo, de apropiación del cuerpo y de integración de los cuerpos al cuerpo social. La performance del juego implica un acuerpamiento de los pactos sociales, la capacidad de ser y representar, de hacer con seriedad pero con alegría, con concentración pero con relajamiento, en colectividad y como individuos. El juego es una resistencia al mundo de la eficacia, la productividad y la hegemonía de la tecno-ciencia, es una resistencia activa al mundo hiper tecnológico de conexión-alienación que vuelve a traer a los seres humanos a una existencia en el presente, en el aquí y el ahora, en la experiencia de la vida y no solamente su representación en imágenes. La obra de Alÿs es el reconocimiento de que el arte no es un producto de lujo para decorar paredes, sino la infinita diversidad de formas en que los seres humanos creamos afectividades, que el juego y el arte comparten la naturaleza vital de la interconexión, de lo rizomático y lo transhistórico. Que jugar nunca ha dependido del dinero ni de la tecnología, sino que obedece al deseo del disfrute, del goce, de la felicidad. Que el juego y el arte se entrelazan para bordar el delicado tejido social y las capas de la memoria y la identidad, en una acción restaurativa y regenerativa.

Referencias

Alÿs, F. (2024). *Francis Alÿs.* https://francisalys.com/

Amnesty International. (2023). Powering change or business as usual? www.amnesty.org

Borges, J. L. (2001). *Arte Poética. Seis conferencias*. Crítica.

Borja, J. (2003). L*a ciudad conquistada*. Alianza.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

Caldeiro, M., & Barrios, M. F. (2021). El juguete: infancia, cultura lúdica y mercado. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo, 3*(2), e324663. https://doi.org/10.47149/pemo.v3i2.4663

Claes, G.-J., & Symons, S. (2023). *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven University Press.

Huizinga, Johan. (2000). *Homo ludens.* Alianza ; Emecé.

Medina, C. (2006). *Diez cuadras alrededor del estudio. Francis Alÿs*. Antiguo Colegio de San Ildefonso.

Moreno Fernández, X. (Ed.). (1994). *Antología Básica. El Juego*. Universidad Pedagógica Nacional.

Zarza, M., & Luévano, H. (2017). Juguetes y contrucción de estereotipos de género. *Actas de Diseño, 23.*