

Caminar como juego y símbolo en la obra *A veces hacer conduce a nada o Paradoja de la praxis I* de Francis Alÿs

Walking as a game and symbol in the work Sometimes Making

Leads to Nothing or Paradox of praxis I by Francis Alÿs

Érika Selene Pérez Vázquez

Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México

selene.perez@uacm.edu.mx

Original recibido: 01/03/2023

Dictamen enviado: 07/03/2023

Aceptado: 23/04/2023

Resumen

El presente artículo tiene por objetivo analizar la obra *Paradoja de la praxis I* de 1997, realizada en la Ciudad de México por Francis Alÿs desde la hermenéutica de Hans-Georg Gadamer. El autor utiliza tres figuras importantes: el juego, el símbolo y la fiesta, como partes significativas en el diálogo del arte con el espectador y la obra. Se analiza desde la hermenéutica como un proceso ontológico de comprensión del mundo y del sujeto que participa de él. Al ser el arte considerado un lenguaje, la interacción que sucede es una conversación donde quien participa de la fiesta del arte interpreta desde su horizonte simbólico aquello que vive dando su interpretación de dicha experiencia.

Palabras clave: juego, símbolo, fiesta, caminar, hermenéutica

Abstract

The present article has as objective to analyze the work Paradox of praxis I of 1997 made in Mexico City by Francis Alÿs from the hermeneutics of Hans-Georg Gadamer. The author uses three important figures, the game, the symbol, and the party, as significant parts in the dialogue that occurs in art with the viewer and the work. Is analyzed from hermeneutics as an ontological process of understanding the world and the subject. Since art is considered a language, the interaction that takes place is a conversation in which the

person who participates in the art festival interprets from its symbolic horizon what he lives by giving his interpretation of said experience.

Keywords: *Game, symbol, party, walk, hermeneutics*

Introducción

El presente escrito gira en torno a la caminata como metáfora de viaje en la Ciudad de México, el espacio de la ciudad como lugar y sentido de la acción. Es en la vida cotidiana donde la corporalidad propia y la de los otros se desmaterializa ante los excesos de la productividad, esto es, hay poca consciencia del cuerpo en el hacer y el no hacer.

Por ello, analizaré a Francis Alÿs en su *performance Paradoja de la praxis I* de 1997, es dicho emprendimiento una práctica estética dadora de sentido, objeto de la hermenéutica, entendiéndola como un lenguaje a analizar, desde la perspectiva del autor Hans-Georg Gadamer. Parto de la premisa donde las caminatas en la *performance* contienen símbolos a descubrir, para lo que propongo utilizar la figura de la *tessera hospitalis*, así como el juego a modo de diálogo y comprensión del mundo y de sí mismo.

I. La paradoja de la caminata

Para Gadamer (1993), nos encontramos atravesados por el lenguaje como herramienta para expresar aquello que comprendemos del mundo. Es la hermenéutica un instrumento que sirve para analizar lo simbólico de aquello que percibimos y tratamos de discernir. Sin embargo, dicho trabajo no contiene una metodología rígida, sino pendular, ya que depende del nivel de comprensión.

Por ello, elegí la caminata como viaje, para analizar una de las obras de Francis Alÿs (Amberes, 1959), artista belga quien, para evitar el servicio militar en su país, se integra a un programa francés que ayuda en la construcción de acueductos en Oaxaca. En 1986 se establece en México relacionándose con varios artistas. Realiza la acción *Sometimes Making Leads to Nothing* o *Paradoja de la Praxis I* en la Ciudad de México en 1997. La acción consiste en empujar un bloque de hielo durante nueve horas por las calles de la ciudad.

Es caminar una práctica común, para algunos puede contener experiencias estéticas como acontecimiento de dicha práctica, tanto como observador como ejecutante de determinada acción. Pensemos en las caminatas que realizaban algunos situacionistas en los sesenta, en las que caminaban sin objetivo alguno, a la deriva.

Supongamos que las caminatas son inicios de viaje donde el ser se actualiza al adquirir un conocimiento que antes no estaba. Además de caminar habitualmente para trasladarse a otro lugar en lo cotidiano por trabajo o por trayecto, también existen las caminatas que se realizan por mero ocio o por aburrimiento, esto último provoca quizá experiencias en las que deambular conduce a encontrar cosas que pueden provocar interés.

Repensemos los viajes como aquellos que provocan experiencias estéticas, como acontecimiento en el cuerpo y el pensamiento, ya sea por una larga o corta distancia, donde casi siempre uno es el extranjero y el otro el que habita el lugar, ambos a la expectativa del otro, lo que trae, lo que lleva, sus costumbres, similitudes, gestos, palabras y andar en un espacio compartido, la ciudad. Para comprenderlo un poco más es necesario utilizar la idea que Gadamer tiene del arte, del juego, del símbolo *tessera hospitalis* y la fiesta.

Salir a deambular por la ciudad sin objetivo alguno implica ya una idea de juego, actividad que se delega a los niños culturalmente, al mismo tiempo, se le considera como un desperdicio de tiempo, algo inútil. Es el juego distinto a la idea de trabajo, de lo productivo. No obstante, es algo que en su movimiento también implica cierta seriedad, al verse los participantes cómplices de un movimiento que contiene reglas a veces tácitas entre ellos mismos.

Otra figura importante para entender la caminata en la *performance* de Alÿs será la *tessera hospitalis*, una figura o emblema que simboliza la hospitalidad entre un extranjero y quien lo acoge en su casa después de un largo viaje. Esta imagen representa la alianza de dicho encuentro. Es un intercambio que se daba al final de esa estancia. Al irse, el extranjero se llevaba una mitad de esa figura como recuerdo de hospitalidad, la cual podía volver a usar como contraseña en otro viaje.

Al ser una figura que se parte en dos, tiene la cualidad de volverse a unir. Es la imagen dividida, que se vuelve conversación de quien la experimenta, por ejemplo, al observar o vivenciar la *performance*. El diálogo que se establece con el otro, la calle. Esta imagen la utiliza Gadamer para referirse al símbolo, una contraseña del encuentro entre el espectador y el artista, tal y como se usaba en la antigüedad, cuando el forastero tocaba a la puerta de aquel que lo iba a acoger y éste le decía la contraseña para que le abriera la puerta. Alÿs pone el objeto sobre la calle y empieza la acción, el derretimiento es la *tessera hospitalis*.

Hay que tener en cuenta que, en los viajes, por ejemplo, el extranjero a veces no suele hablar el mismo idioma ni se conoce del todo el territorio a visitar y, por lo tanto, la comunicación puede guiarse a través del reconocimiento de gestos y palabras que le son familiares tanto al extranjero como

a quien vive en dicha ciudad, un marco común quizá de referencia. No hay una idea única de representación correcta, ya que todo puede ser una posibilidad de representación para el otro, en tanto es un horizonte muy amplio de comprensión.

Hay gestos que se utilizan en algún país que en otro pueden tener un significado totalmente distinto, por ello, cuando dos se encuentran en el marco del viaje, diría Gadamer (2003), lo hacen desde su propio horizonte de significación. Nuestra particularidad se ve superada al viajar, los horizontes se amplían al vivenciar cosas, palabras, sabores, paisajes nunca vistos. Se abre un parangón de sentido infinito que se extiende con cada cosa que se trata de comprender eso que nos es ajeno.

En otro orden de ideas, reflexionemos que en la Ciudad de México diariamente hay personas que viajan largos trayectos para ir a sus trabajos u otras actividades, por lo tanto, sus paseos se convierten a veces en una larga caminata en la cual, dependiendo la alcaldía a la que se acuda, cambiarán las costumbres. No es lo mismo caminar por el centro, por la avenida Juárez, que caminar por las calles que conducen a Palacio Nacional; tampoco lo es transitar por los pueblos que hay en el Ajusco, respecto a caminar en la colonia Lindavista. Varían los paisajes, las calles y los eventos en el andar como experiencias estéticas, llevan y traen *tesseras hospitalis* que separan y juntan sus vivencias, la aventura, la resistencia y la experiencia del viaje.

Observar, experimentar, analizar o reproducir la *performance* de Francis Alÿs implica una mirada desde el horizonte propio y un juego, es decir, se participa de dicha acción. Así “el juego se limita realmente a representarse. Su modo de ser es la autorrepresentación” (Gadamer, 2003, p. 151). El juego será importante para el autor, ya que es una manera de participar sin que esto sea visto como un trabajo, esto es, un automovimiento sin alguna finalidad, salvo la de dejarse llevar por el vaivén del juego. Pensemos en quienes se dejaron llevar por el movimiento del hielo deslizándose por la ciudad, o bien, en el artista jugando con el vaivén del hielo y su caminata.

¿Qué implica caminar empujando, persiguiendo o pateando un pedazo de hielo? Una acción tan inútil como no hacer nada, solamente vagar. ¿Se divide la imagen entre cuerpo (el que camina) y cosa (el pedazo de hielo)? ¿Qué es lo que trae a la mente la cosa o bien el movimiento del cuerpo que empuja la cosa? Es lo efímero de la caminata, como el hielo que va dejando fragmentos y caminos a su paso como testimonio de su existencia. Participar del juego implica pensar en una tarea a resolver, pasa de una representación a una autorrepresentación.

Es lo fugaz lo que ya no se repite, nunca será el mismo pedazo de hielo ni el cuerpo en la misma disposición empujando la cosa y, sin embargo, se puede comprender desde la lectura que hace aquel que mira la acción del

artista. Dicha fragmentariedad del evento nos lleva a pensar por un lado en la creación artística, pero también en la creación del espectador que da sentido a aquello que observa participando del juego de dicha acción.

Frédéric Gros explica que “caminar no es un deporte ya que carece de técnicas y no es una competencia” (2014). El paseo implica libertad que suspende y libra de toda preocupación. Es el movimiento lo que regresa al cuerpo, pero uno que suspende la idea del tiempo como algo que se debe aprovechar. Caminar encierra también el perderse del control del tiempo y la compensación del movimiento fuera de toda velocidad de productividad. ¿Qué contiene la suspensión en la caminata? Es el rompimiento que propicia dicho aplazamiento que da pie al juego de la interpretación, donde la imagen que provoca el que camina implica ya un pensar sobre esa acción. Es caminar de manera inútil en una ciudad donde hay aproximadamente nueve millones doscientos nueve mil novecientos cuarenta y cuatro millones de habitantes que a diario saturan el transporte público con una finalidad, la de producir o ser producto de algo, por ejemplo, del trabajo. Es la acción, la de perderse en la ciudad con un pedazo de hielo, para caminar a la deriva, la que rompe con ese movimiento predispuesto al trabajo.

Como Ulises, a veces tenemos que dar la vuelta al mundo y perdernos en mil locuras antes de regresar a Ítaca. Aun cuando la salida estuviera desde un principio en una ladera de la colina de al lado o en las orillas del río a dos pasos de casa, hacía falta ese desvío, a veces hasta el fin del mundo, para tomar conciencia de ello (Le Breton, 2022, p. 11).

Quizá, a modo de juego e interpretación de la acción de Francis Alÿs, parte de un punto para llegar a algo, pero también quizá no es su finalidad el hacer un mapa de su camino, sino dejarse llevar por el ritmo del juego. Es, para el artista, una aventura en dos movimientos, el propio con las intenciones de su acción y el del espectador que se encuentra dentro y fuera de dicha representación de algo. Accede a la caminata sin participar corpóreamente de ella y generando su propia aventura.

Es la experiencia de dicha acción y el juego de la interpretación lo que invita a filosofar sobre el caos que significa sacar una acción destinada a algo, convertida en momento de ocio, por ejemplo, es común ver a personas en los mercados bajar barras de hielo para su venta, pero no lo es quizá ver ese hielo siendo arrastrado por nueve horas. Es perderse en el juego al que invita observar el arrastre del hielo en el espacio público, la ciudad.

Más de verdad perderse en la ciudad –como te puedes perder dentro de un bosque– requiere un aprendizaje bien distinto. Perderse: una rendición placentera, como si quedaras envuelto en unos brazos, embelesado, absolutamente absorto en lo presente de tal forma que lo demás se desdibuja. Según la concepción de Benjamin, perderse es estar plenamente presente, y estar plenamente presente es ser capaz de encontrarse sumergido en la incertidumbre y el misterio. Y no es acabar perdido, sino perderse, lo cual implica que se trata de una elección consciente, una rendición voluntaria, un estado psíquico al que se accede a través de la geografía (Solnit, 2004, p. 34).

Es el caos de dicha acción, que empuja por un lado al ocio y por otro a la atención que implica mirar una acción tan inusual, lo que invita de manera disruptiva a querer comprender dicho evento para darle orden en el sentido de la filosofía. Es un andar fuera de la lógica de los sistemas de capitalización donde siempre se hace algo quizá para ganar alguna cosa determinada, fuera de la transformación en mercancía, sin posibilidades de ser dentro de ese círculo mercantil capitalizable.

Menciona Bifo al hablar del caos que “Cuando las cosas comienzan a correr velozmente no deberíamos concentrarnos en el flujo, sino en nosotros mismos. No seguir el ritmo que viene del exterior, respirar según el propio ritmo” (Berardi, 2020, p. 43). Es entonces el caos lo que desconcentra del afuera y concentra en el yo, el pensamiento que se centra en aquel movimiento. Es la experiencia lo que ayuda en la comprensión de aquello que se busca descifrar. Parece que aquel pedazo de hielo se encuentra perdido de su función original, en caso de tenerla. Por un lado, tenemos tres visiones, la del espectador, la de los artistas y la del objeto mismo de dicha acción, el pedazo hielo.

II. La caminata, una construcción de pensamiento

Es interesante plantearse en la acción *Paradoja de la praxis I*, ¿qué juega Francis Alÿs cuando sale a caminar con el pedazo de hielo? El trabajo que realiza el artista permite la construcción de metáforas, por ello es importante considerar qué es lo que sucedía en 1997 en México.

Por un lado, 45 indígenas tzotziles fueron asesinados el 22 de diciembre en Acteal, Chiapas, por un grupo que, se consideró, tenía filiación con el Partido Revolucionario Institucional llamado *Máscara Roja*. Dichos integrantes tzotziles pertenecían al grupo pacifista *Las abejas*; fueron asesinadas 18 mujeres, 4 de ellas estaban embarazadas, así como 20 niños y 7 hombres. Estas personas se encontraban orando cuando fueron asesinadas.

En septiembre del mismo año llegó el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) a la Ciudad de México. En octubre, el huracán Paulina ocasionó estragos en los estados de Guerrero y Oaxaca, dejando a personas sin hogar y damnificados. El presidente era Ernesto Zedillo Ponce de León, quien gobernó de 1994 a 2000, y se eligió por primera vez como jefe de gobierno del distrito federal a Cuauhtémoc Lázaro Cárdenas Solórzano.

Fue un año en el que pasaron tantas cosas, pero en la cual al mismo tiempo la narrativa social era de opacidad. Sucedian acciones alarmantes como la masacre de Acteal, y sin embargo no pasaba nada. La acción de Alÿs duró 9 horas, un ejercicio inútil al pensar en un individuo que pasea sin hacer otra cosa que empujar un pedazo de hielo, su acción aparentemente no conduce a nada. Se trata de un sujeto inmerso en una sociedad donde puede pasearse ensimismado por la ciudad, haciendo algo que no convoca a algo en específico, una acción fragmentaria, solitaria y marginal, pasear un pedazo de hielo por la ciudad dejando que el espectador de manera libre ordene su propia interpretación.

En el ámbito del arte, la acción de pasear el pedazo de hielo permite diferentes narraciones acerca del derretimiento, del arrastre y quizá de la dificultad para trasladar la pesada pieza de hielo, del espacio y cómo el objeto altera el relato de la acción. ¿Qué hace un objeto que se derrite, como parte de una acción artística?

[...] establecía aquí una crítica de la escultura como producción de objetos de prestigio permanentes, para en cambio entenderla como medio de intervención en el imaginario de un tiempo local y situación social determinados. Cuestionando el contrato inmanente de la producción (Medina, 2006, p. 63).

La imagen que se rompe y muestra, al empujar un pedazo de hielo, el contrato de producción sugeriría que el hombre comerciaría con dicha cosa, sin embargo, no sucede. Pero también insinuar a que, pese a que sucedieron cosas terribles en 1997, la sociedad seguía produciendo sin detenerse a pensar en la inercia capitalista; como en su momento el *ready made* del urinario de Duchamp, que saca de contexto al objeto para presentarlo en otro espacio, escapando de su utilidad. Francis Alÿs solamente deja que el hielo termine o continúe su viaje por la ciudad hasta que se convierta en otra cosa.

También perderse podría apuntar a mirar de manera horizontal el espacio sin una necesidad de dominio sobre la cosa y la ciudad. Por ello, vagabundear se confronta con la mirada que acontece ante lo que no genera una continuidad o puntos de referencia sobre el espacio que se camina. Es un juego que contiene su propio modo de ser, no hay una objetivación de éste.

Es lo que se rompe en su andar, pero también lo que muestra, por ejemplo, la enorme desigualdad y las estructuras de informalidad de la Ciudad de México que asombraron al artista. Es el tránsito diario que permite transgresiones que muestran la estructura desorganizada donde pueden suceder cosas terribles y, sin embargo, nadie deja de lado el ritmo de la cotidianidad. Cuando el sujeto camina, las imágenes pasan no tan detenidamente como sucede cuando, en algún café, leemos un libro en la comodidad de la quietud. Caminar implica movimiento y con esto el fluir de imágenes al pasar de un lado al otro podría pensarse en una suerte de danza.

¿Caminamos distinto cuando lo hacemos viajando a otro lugar que no es el nuestro? Francis Alÿs, arquitecto y artista, nació en 1959 en Amberes, Bélgica, reside en México y, a modo de la *tessera hospitalis* de Gadamer, a veces en sus diversas acciones pasea por la ciudad dejando pistas que luego podrán unirse en una sola pieza; por lo cual la ciudad puede ser vista como un laboratorio que esboza cuestionamientos en pequeñas acciones donde el artista es el mediador sin intervenir directamente en la realidad. Es importante resaltar la acción o *performance* como mediador social. Es la experiencia del arte la que genera el quebrantamiento de barreras y distancias entre el espectador, el artista y el objeto; por ello para Gadamer (2003) el arte es un agente transformador, por lo tanto Alÿs es mediador, al considerarse que los tres participan del juego del arte.

Gadamer (2003) considera que la transformación del juego deviene en construcción, es decir, que el pedazo de hielo en tanto representación de algo es independiente hasta cierto momento del artista, ya que se transforma en algo nuevo bajo la mirada del otro, del que participa en el juego.

Al mirar la acción del artista, parece romperse la imagen del contrato de productividad para dividirse en muchas imágenes que sugieren un movimiento desconcentrado de toda normatividad en la Ciudad de México en horarios aparentemente laborables. ¿Si no es para vender o intercambiar el hielo, para qué sería necesario arrastrarlo en la ciudad? Pero también rompe y muestra el dechado de acciones inusuales que pueden suceder en la ciudad, sin que nadie se inmute.

Es la referencia distinta del sujeto-objeto o bien del sujeto-mundo. Pensar en el cuerpo como el que permite el movimiento, y pensar sobre la relación entre cuerpo y pensamiento ya es en sí una epistemología del conocimiento; la inquietud de los pies, el pensamiento que sucede como acontecimiento en el vaivén del paseo con el hielo.

La caminata puede ser concebida como imagen de algo que ya existe o está por existir, que se construye en el trayecto a recorrer. ¿Qué tipo de viaje hay entre el vagar y ser vivenciado por los demás, pero también ignorado?

La mirada de los demás quienes quizá tampoco buscan nada en qué posar la mirada ante tal acción.

Sin embargo, para mí, que vi por primera vez dicha acción en el Museo de San Ildefonso hace años, en una televisión análoga, eran pensadas desde mi cuerpo inmóvil. Observaba, al igual que varios visitantes a ese museo, cómo el hielo se iba deshaciendo. Mi recorrido era distinto, no presencié el desplazamiento del hielo durante nueve horas, lo hice a través de un dispositivo dentro de un museo, tanto el tiempo y el espacio eran distintos a los de la acción originalmente. ¿A qué juega el que observa dicha caminata desde la pantalla, inmóvil? No entendía nada en esos momentos y sin embargo era hipnótico participar de aquel trayecto inusual, viendo cómo el artista iba arrastrando el pedazo de hielo.

Para Gadamer, el juego que conduce a la comprensión del símbolo contiene cierta seriedad, es una acción de ida y regreso, “jugar es un ser jugado” (2003, p. 149). Imaginemos también dos instancias distintas de percepción, por un lado, la mirada de quien acude a un museo por voluntad propia implica ya una idea de ocio no en sentido negativo, pero sí un espacio de juego y disfrute y, por otro lado, la mirada de quienes se toparon en su camino aquel día con ese artista desplazando un pedazo de hielo, ambas miradas participando de algo.

El artista descoloca la idea que se tiene del arte en general, lo que se piensa con la conciencia estética como un ordenamiento histórico del arte. Es una línea de fuga, el arte rompe con esa conciencia y se atreve a jugar con aquello que nombramos arte, para entonces tener una experiencia estética desde el descubrimiento personal claramente bajo el cobijo de un horizonte histórico, sin embargo, desde una interpretación personal.

Una es la imagen que tenemos de lo normativo, de lo cotidiano, lo que suponemos es la realidad, y otra lo que el pensamiento alentado por la imagen en el Museo de San Ildefonso que mostraba a los asistentes un mosaico de posibilidades donde reflexionábamos sobre dicha acción. Es el museo, probablemente, el espacio para aquellos que han olvidado la esfera de la naturaleza, el espacio de la contemplación donde se puede morar por tiempo indefinido en los pensamientos propios.

¿Qué hace Francis Alÿs en *Paradoja de la praxis I*, cuando camina por la Ciudad de México con un hielo que recorre arrastrándolo por las calles hasta que se derrite? Podríamos pensar la caminata como una acción que explora diferentes niveles de la realidad. En varios trabajos de Alÿs vemos reflejados temas sociales y políticos sobre migración, se trata de acciones que, a simple vista, no necesariamente conducen a algo, son paradojas que en el movimiento reflexionan; en el no hacer nada se hace algo. Como el

movimiento es para el pensamiento un hacer, aunque éste no sea uno productivo para obtener necesariamente algo tangible, pensemos en la caminata como un acontecimiento.

Es la paradoja del hacer y no hacer, donde se acaba jugando. El juego pensado como aquello que sale de toda cotidianidad y del horario del trabajo, es entonces dicha acción que traslada al que participa a otro estadio de su hacer, "siempre se juega a algo". (Gadamer, 2003, p. 150)

Para el autor, aquello que queremos analizar desde la hermenéutica se puede abordar desde el juego, ya que permite salirnos de nuestra imagen habitual del mundo para colocarnos en una más relajada como sucede en los juegos infantiles. Incluso cuando el niño todavía no habla, juega en su balbuceo.

Es la caminata como viaje en la Ciudad de México, un recorrido deshabitado de nueve horas donde se busca no hacer nada, haciendo. Es dicho ejercicio momento de comprensión para quien trata de entender o dar sentido a dicha representación, "toda representación es por su posibilidad representación para alguien. La referencia a esta posibilidad es lo peculiar del carácter lúdico del arte" (Gadamer, 2003, p. 152).

Para Gadamer (2003), estamos insertos dentro de una tradición, la cultural. Lo que hace el hermeneuta es tratar de comprender aquello que quiere entender, mediante el lenguaje como herramienta. La *performance* de Francis Alÿs desjerarquiza la acción de caminar, generando una nueva interpretación como fusión de horizontes, por un lado de aquel que realiza la acción y por otro de aquellos que la perciben, aun sin entender el lenguaje del otro o su hacer sin hacer.

Es quizá esa desjerarquización en el andar del artista en su acción lo que también rompe la idea del arte, la secuencia histórica en su movimiento andando sin rumbo fijo.

El ser del arte no puede determinarse como objeto de una conciencia estética, porque a la inversa el comportamiento estético es más que lo que él sabe de sí mismo. Es parte del proceso óptico de la representación, y pertenece esencialmente al juego como tal. (Gadamer, 2003, p. 16)

El andar es representación para el artista, así como para quien lo decide comprender hermenéuticamente desde la *performance*. Acto continuo, la

conciencia estética se desgarran. En el desplazamiento del objeto ya no hay “el objeto artístico”, existe una acción que pone de relieve el movimiento como parte del viaje que se vuelve también un ejercicio ontológico. Es la acción del otro, el movimiento que me lleva a pensar en mi propio movimiento.

La acción *Paradoja de la praxis I* ¿sucede en colectivo o en lo individual?, ¿es el sujeto quien rompe con el devenir del tiempo o en conjunto, al pasar entre las personas en un todo, se provoca la ruptura? “El caminar efectúa igualmente un desplazamiento radical de la relación con el tiempo por el hecho de que allí se produce siempre el juego cambiante de la sensación del paso que se efectúa” (Bardet, 2016, p. 81). Juntos en colectivo al hacer y no hacer nada al pasar del hielo en la Ciudad de México ¿hacen la obra?, ¿la acción surge en lo colectivo, como los juegos de los niños, pero al mismo tiempo se retrae en la reflexión como los juegos individuales?

Es la manera de la acción tan inusual, que puede suceder en lo individual inmerso en lo colectivo como ejercicio filosófico, donde empujar un pedazo de hielo invita a hacer distintas hermenéuticas sobre el individuo y su hacer, o bien del objeto y su contextualización. Caminar como deviene caminar con:

Compartir de un movimiento común y del contexto, por contagio gravitatorio, y toma de velocidad por capilaridad. El devenir es efectivamente el desplazamiento, en el límite, de una distinción entre un sujeto que objetiva el mundo, estriando cierta inmediatez en el medio (Bardet, 2016, p. 87).

Es el ser quien deviene en el movimiento que desplaza a modo de metáfora algo, mientras empuja el objeto y vagabundea por las calles de la Ciudad de México. Parece que, durante la caminata por la ciudad, mientras Francis Alÿs realiza la acción como diría Gadamer (2003), se actualiza el ser, esto es, tanto el artista como aquellos que lo observaron en la calle o en el museo generaron una serie de lecturas sobre dicha acción.

Es el arte algo que se vive y experimenta desde la comprensión, así como la acción del artista lo será desde el desplazamiento que se realiza cuando se comprende el horizonte de aquel que transita con el hielo, desde el que busca comprenderlo como ontología. Hay una fusión de horizontes como vínculo que va engarzando todos sus lados, para juntar la *tessera hospitalis* que mencioné al principio del escrito. Se juega para comprender, así como se hace en la infancia, por imitación, por aproximación y extrañeza.

Es el arte el lugar de comunión donde el juego y el símbolo se reúnen en una fiesta, diría Gadamer (1991), en la fiesta del arte. Es dicha reunión

la que convoca el sentido de la experiencia, ya que surge el sentido de comunidad al que convoca y reúne la obra. La obra tiene un modo de ser que convoca a los que la perciben a su comprensión, cada uno desde su horizonte de comprensión y finitud. Los invita a que participen del juego de la comprensión; el espectador accede una vez que decide jugar. Para el autor, el juego será un vaivén que permite una dialéctica entre el objeto y el sujeto que la percibe, en tanto el juego de la hermenéutica será abierto dependerá de los participantes, es decir, de aquellos que acudan al llamado de la obra, es algo que sucede en conjunto, como cuando se acude a un Museo.

Al ser el juego del arte una actividad distinta al ritmo y al tiempo del trabajo, se da en comunidad, “el arte existe únicamente cuando es celebrado” (Grondin, 2003, p. 78). En tanto, la obra se divide en distintas partes que son efímeras para aquellos que lo viven desde su propio referente. La obra nunca es la misma, por ello su hermenéutica es de amplio horizonte.

El arte es efímero porque dependerá del momento en que suceda, así como de aquellos que en ese preciso momento participan de la obra. El juego interpela al espectador, sucede una conversación hermenéutica. Cuando se habla de la obra en el arte “sólo nos comunicará una experiencia artística afectiva de la obra cuando oigamos en nuestro oído interior algo de todo punto diferente de lo que efectivamente está sucediendo para nuestros sentidos” (Gadamer, 2003, p. 50). La celebración del arte es irrepetible.

Conclusiones

Es importante agregar que la acción realizada por Francis Alÿs es un viaje que descentraliza algún intercambio determinado, lo cual permite al público vivir su experiencia desde su horizonte de comprensión. Por otro lado, alude a la comprensión desde la ontología e invita a distintas hermenéuticas sin encerrar al arte en una versión determinada de la misma. Así como una sola imagen para analizar, es la caminata una explosión de interpretaciones.

Desde la hermenéutica, la amplia interpretación, que también une a la *tessera hospitalis*, es lo que brinda el artista y lo que le evoca a quien percibe la *performance* en un espacio público como lo es la calle. Además, connota el artista al arte contemporáneo como algo no solidificado en una categoría estética, por ejemplo, o entramados que guíen al espectador. Es importante que la vivencia que tenga quien observa la acción sea libre de toda influencia.

En la experiencia del arte, el espectador se encuentra con su finitud al tratar de entender, de nombrar y dar un sentido a aquello que observa. Se trata de la idea de pensar en las multitudes al arrastrar el pedazo de hielo, pero también la de pensar camino entre los otros, al final: la fiesta del

arte que, como dice Gadamer, sucede en un momento determinado y es efímero, por ello solamente podrán hablar de ello quienes lo han vivido. Es interesante la idea de hacer y deshacer la noción de la caminata, la idea del colectivo y de la supuesta función de las cosas y del propio arte, deshaciéndose como el pedazo de hielo, deconstruyéndose en la *performance*. Una manera de filosofar con el cuerpo y con la obra. Es el simple vagabundear, una práctica interesante para reflexionar, como cuando en la Ciudad de México se sale a caminar a la hora de la comida para pensar, sentir o simplemente no hacer nada a manera de juego para después regresar al trabajo.

Es la *performance* una práctica donde se acomodan las piezas para comprender algo, como proceso ontológico y como entendimiento de lo individual, de lo colectivo y del mundo mediante el juego para descubrir el símbolo *tessera hospitalis* en la fiesta que evoca la vivencia del arte. Es dicha vivencia una actualización tanto del arte, como del que la distingue. Por un lado, Francis Alÿs saca al arte del museo y lo lleva a la calle, pero también lo regresa en la exposición en el Museo de San Ildefonso, es el artista un mediador que deja su obra para que los otros la interpreten, pero también, como expresaría Gadamer (2003), es un transformador en construcción. Es aquel que reflexiona sobre lo experimentado desde su propio horizonte donde se contempla finito y con esa finitud intenta, a través del lenguaje, describir eso que experimenta en el arte. Vive una actualización del ser en su comprensión, ya que se encuentra con algo que antes no estaba, el acontecimiento de algo.

Referencias bibliográficas

- Bardet, M. (2016). *Pensar con Mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Buenos Aires: Editorial Cactus.
- Berardi, F.B. (2020). *Respirare. Caos y poesía*. Argentina: Prometeo Libros.
- Gadamer, H. (1993). *Arte y verdad de la palabra*. Barcelona: Paidós.
- _____. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- _____. (2003). *Verdad y Método*. vol. 1. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Grondin, J. (2003). *Introducción a Gadamer*. España: Herder.
- Gros, F. (2014). *Andar una filosofía*. España: Taurus.
- Le Breton, D. (2022). *Caminar la vida. La interminable geografía del caminante*. España: Siruela.
- Diserens, M. y Alÿs, F. (2006). *Diez cuerdas alrededor del estudio*. México: Coordinación editorial del Antiguo Colegio de San Ildefonso.
- Solnit, R. (2004). *Una guía sobre el arte de perderse*. Argentina: Fiordo.